

2. LANDASAN PENCIPTAAN

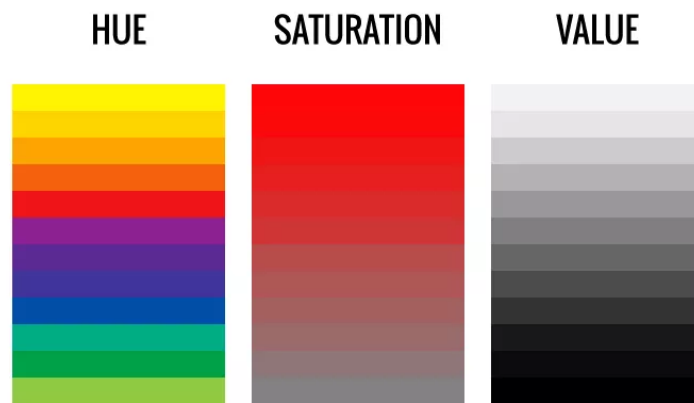
2.1 *Color Script*

Color Script adalah sebuah peta visual yang menunjukkan jalan naratif film. Sebuah *color script* terdiri dari sebuah ilustrasi kasar untuk shot yang penting dalam film yang menentukan *final look scene* dan juga menentukan *mood* dan emosi yang ingin disampaikan kepada penonton. Perancangan *color script* merupakan bagian yang krusial dalam proses *pre – production*. Karena sebuah *color script* dapat menjaga konsistensi pergantian *shot* dalam bentuk pergantian skema warna, dan juga penentuan *visual interest* terhadap objek yang perlu di *highlight* dalam sebuah *shot*. (Studio Binder, 2020). Sedangkan menurut Belland (2017), *color script* merupakan dokumen yang dibuat dengan cepat namun dapat menentukan titik emosional dalam cerita film.

Sebuah rancangan *color script* harus dapat memvisualisasikan pergantian suasana dan emosi yang intens secara efektif dan menunjukkan perubahan dalam cerita. Maka, warna yang digunakan harus dapat menunjukkan perubahan tersebut. Seorang *colorist* harus memahami alur cerita yang akan dibuatkan *color script*. Hal tersebut merupakan tahap *conceptualization*, yang merupakan proses memahami alur cerita, karakter dan *emotional arc* yang dilalui oleh karakter selama jalan ceritanya. Proses ini dilakukan untuk seorang *colorist* untuk mengidentifikasi bagian terpenting cerita dan *key points* yang dapat diperkuat dengan menggunakan warna yang tepat untuk bagian cerita tersebut (Aditya, 2023). Selain memahami alur cerita, seorang *colorist* perlu memiliki pengetahuan terhadap *color harmony*, *lighting* dan juga *color psychology* atau *color symbolism*.

2.1.1 Color

Warna memiliki definisi yang berbagai macam. Konsep warna dapat dijelaskan dengan berbagai definisi, tergantung konteksnya. Jika dijelaskan dengan definisi ilmiah, warna merupakan sebuah identifikasi atau persepsi *visual* yang diperoleh dari lingkup gelombang cahaya yang diproses oleh mata manusia, (Bharadwaj, 2014). Dalam penelitian Michel- Eugene Chevreul, warna dapat dipahami jika ada relasi antara warna tersebut dan warna tidak akan ada wujudnya jika diisolasi. Sedangkan dalam perpektif Hemholtz, manusia tidak melihat objek secara langsung, melainkan retina memiliki sebuah *visual experience* yang yang terdiri dari sensasi warna. (Gurney, 2010). Menurut Pickard et al. (2022), warna terdiri dari sebuah model tiga dimensi yang disebut dalam *Munsell color tree*. dengan 3 elemen, yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*, yang juga disebut sebagai *Munsell color system*.



Gambar 2.1. Hue, Saturation, and Value (Sumber: Virtual Art Academy).

2.1.2 Hue

Menurut Scott (2019), *Hue* merupakan salah satu dari tiga elemen selain *value* dan *saturation* yang terdapat dalam warna. *Hue* disebut sebagai posisi warna yang berada dalam *color wheel*. Sedangkan menurut Studio Binder (2026), *Hue* dalam seni visual merupakan bagian dari *color family* yang dominan dari warna yang

khusus dalam spektrum warna. *Hue* dianggap sebagai dasar dari sebuah spektrum warna tanpa ada pengaruh dari warna putih (*tint*) maupun hitam (*shade*).

2.1.3 *Values*

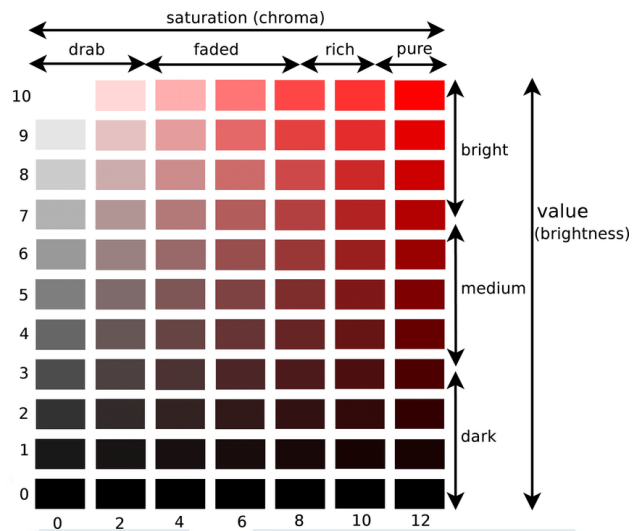
Values merupakan elemen dalam warna yang diasosiasikan dengan terang atau gelapnya sebuah warna. *Value* seringkali diasosiasikan dengan lighting, karena sebuah gambar membutuhkan *values* yang beragam untuk menciptakan sebuah ilusi dalam gambar seolah-olah ada cahaya dan bayangan. *Hue* dalam bentuk murni juga memiliki *value* yang berbeda, dengan beberapa *hue* yang terangnya tidak sama jika dibandingkan dengan satu sama lainnya (Scott, 2017).



Gambar 2.2. *Value* (Sumber: *The Virtual Instructor*).

2.1.4 *Saturation or chroma*

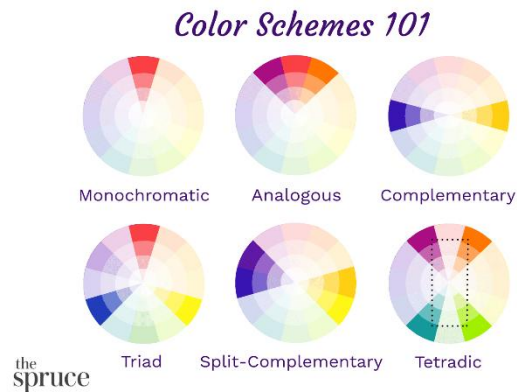
Saturation, atau *chroma* merupakan terangnya, kemurnian atau intensitas sebuah warna. (Scott, 2019). *Saturation* sendiri seringkali disebut sebagai seberapa terang warna jika dibandingkan dengan warna abu-abu. Sedangkan *chroma* merupakan sebuah skala yang dapat mengukur intensitas, atau terangnya warna. Menurut Scott (2019) terdapat *chroma rank* yang ditentukan untuk setiap warna yang berada dalam *Munsell Color System*. Dengan 0 untuk warna abu hingga + 12 sebagai *ranking* untuk warna yang terang.



Gambar 2.3. Contoh Chroma Rank menurut Munsell Color System
(Sumber: Research Gate)

2.2 Color Scheme

Color scheme merupakan sebuah kombinasi warna, biasa digunakan dalam desain atau media visual lainnya, yang menciptakan sebuah ketertarikan *visual*, membedakan elemen desain, dan menentukan sebuah *mood* atau emosi dalam media tersebut. (Studio Binder, 2025). *Color scheme* terdiri dari 3 atau lebih warna yang dipilih untuk menyatukan satu sama lainnya. Penggunaan warna yang tepat dapat menciptakan visual yang menarik, serta membawa pesan yang ingin disampaikan secara visual. Dalam film, penentuan *color scheme* yang tepat dapat memberikan sebuah tema, simbol atau pesan untuk para penonton. Jika ada *scene* yang memiliki skema warna tertentu, atau warna yang terlihat mencolok di antara *set* lainnya, penonton dapat membuat korelasi yang berhubungan dengan konteks filmnya.

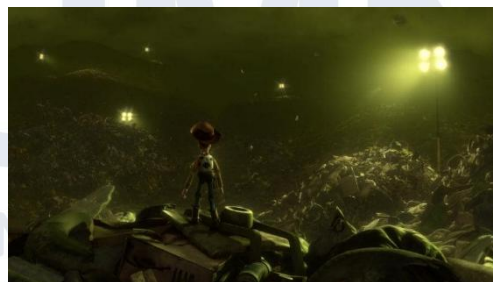


*Gambar 2.4. 6 Color Schemes
(Sumber: The Spruce)*

Berikut adalah skema warna yang dapat ditemukan dalam film:

1. Monochromatic

Monochromatic merupakan *color scheme* yang terdiri dari warna dengan *value* dan saturasi warna beragam dari *hue* yang sama. *Monochromatic color scheme* merupakan skema warna yang terdiri dari warna dengan *value* dan saturasi warna beragam dari *hue* yang sama. *Color scheme* tersebut biasa digunakan untuk menciptakan sebuah keharmonisan dan menyatukan gambar atau desain.



*Gambar 2.5. Contoh penggunaan skema warna monochromatic
(Sumber: Baianat)*

2. Analogous

Analogous merupakan *color scheme* yang terdiri dari warna yang bersebelahan dalam *color wheel*. *Analogous* merupakan *color scheme* yang skema warna yang

terdiri dari warna yang bersebelahan dalam *color wheel*. Dengan *value*, *hue* dan saturasi yang dapat diatur untuk menciptakan kontras *visual*.



Gambar 2.6. Contoh penggunaan skema warna analogus
(Sumber: Baianat)

3. Triadic

Triadic merupakan *color scheme* yang menggunakan warna yang terpisah secara rata dalam *color wheel*. *Color scheme* ini dapat dicapai dengan mengambil satu warna primer, maupun warna sekunder, dan memilih warna lain yang berjarak secara rata. Skema warna ini dapat menciptakan sebuah keseimbangan dan kontras.



Gambar 2.7. Contoh penggunaan skema warna triadic
(Sumber: Studio Binder)

4. Complementary

Complementary merupakan *color scheme* yang terdiri dari dua warna yang terletak seberang dengan. Skema warna ini menciptakan kontras visual yang kuat, dengan dua *hue* yang bertolak belakang.



Gambar 2.8. Contoh penggunaan skema warna complementary
(Sumber:Tongal)

5. Split Complementary

Complementary merupakan *color scheme* yang mirip dengan *color scheme complementary*. Namun, *color scheme* ini menggunakan 2 warna yang berseberangan dengan warna utamanya. Skema warna ini menciptakan visual yang kuat, dengan dua *hue* yang bertolak belakang namun dengan intensitas yang lebih kecil dibandingkan dengan *color scheme complementary*.



Gambar 2.9 contoh penggunaan skema warna split complementary
(Sumber:Tongal)

6. Tetradic

Tetradic merupakan *color scheme* yang menggunakan 2 set warna dengan 2 set warna yang berseberangan dengan satu sama lain.

2.3 Color Psychology

Warna merupakan salah satu elemen dalam yang dapat memperkuat media visual dan mengkomunikasikan pesan tertentu. Akan tetapi, pesan yang disampaikan dapat dipengaruhi oleh pemilihan warna spesifik. Menurut Lakshmi (2023), warna- warna tertentu dapat menimbulkan respons emosional dengan efeknya yang beragam. Warna memiliki arti umum, yaitu

- Merah : *Passion*, Bahaya, Cinta, Kehangatan
- Kuning: Keceriaan, Optimis, Kemakmuran, Simpati
- Biru: Ketenangan, Kestabilan, Pasif, Kesedihan. Keluasan
- Hijau: Penyembuhan, Keceriaan, Penyembuhan, Keamanan, Iri, Kesegaran
- Oranye: Kehangatan, Kenyamanan, Keberanian
- Ungu: Kemewahan, Spiritual, Misterius, Kehormatan
- Hitam: Teror, Depresi, Formalitas, Kematian, Misteri, Kebijaksanaan
- Putih: Kebersihan, Kesucian, Kedamaian, Menyerah
- Abu- Abu: Depresi, Kesederhanaan, Kurang percaya diri, Monoton
- Coklat: Keberatan, Kurang humoris, Dukungan, Keseriusan.

Manusia memiliki persepsi terhadap warna, dan mengasosiasikan dengan perasaan tertentu. Menurut Brian (2020) ada beberapa faktor yang mendorong persepsi dan asosiasi warna terhadap emosi dan artinya:

1. Faktor budaya

Setiap manusia memiliki budaya yang berbeda. Karena itu, persepsi warna seseorang dapat bervariasi dari orang ke orang tergantung kebudayaan (Kolenda

,2016). Dalam kebudayaan barat, warna merah biasanya diasosiasikan dengan gairah, cinta, bahaya, dan *excitement*. Sedangkan dalam kebudayaan timur, warna merah diasosiasikan dengan keberuntungan, perayaan dan kehidupan.

2. *Learned Associations*

Persepsi terhadap arti dan pesan yang dibawakan oleh warna didorong oleh apa yang dialami atau dipelajari oleh manusia selama mereka hidup. Berdasarkan media yang dikonsumsi atau pengalaman manusia, mereka dapat mengasosiasikan warna tersebut terhadap emosi atau efek yang dirasakan. (Kolenda, 2016)

2.4 *Lighting*

Lighting merupakan bagian yang krusial dalam animasi. Cahaya tidak hanya membuat sebuah objek terlihat, namun juga menciptakan sebuah *visual interest* dan menekankan objek yang menjadi fokus utama dalam sebuah *scene* (Katatikarn dan Tanzillo, 2016). Menurut Studio Binder (2025), ada dua jenis cahaya yang dipakai dalam film, yaitu *natural light* dan *artificial light*. *Natural light* adalah cahaya yang didapatkan secara alami. Secara umum, sumber cahaya *natural* berasal dari sinar matahari, bulan, api, dst. Sedangkan *artificial light* merupakan cahaya yang dibuat oleh manusia, biasanya berupa lampu. LED, lampu *neon*, dan senter berada dalam kategori tersebut.

Menurut Katatikarn dan Tanzillo (2016), ada beberapa jenis *lighting* dalam film animasi yang dikategorikan berdasarkan intensitas pencahayaannya:

1. *High Key Lighting*

Highkey lighting merupakan jenis lighting yang menggunakan *keylight* dan *fill light* yang cenderung *frontal* dengan intensitas yang sama. Hal tersebut menciptakan bayangan dengan intensitas rendah dan menciptakan *visual* yang kalem dan *soft*. Jenis *lighting* tersebut menciptakan visual yang netral secara keseluruhan, atau suasana yang positif dalam sebuah *scene*.

2. *Low key Lighting*

Low key lighting merupakan jenis lighting yang menggunakan satu sumber cahaya. Hal tersebut menciptakan kontras cahaya dan intensitas bayangan yang tinggi. *Scene* yang menggunakan teknik *Low key Lighting* biasanya menciptakan efek yang dramatis dan juga memberikan emosi yang negatif tergantung pada konteks *scene* tersebut.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam proyek penciptaan ini, penulis menggunakan metode kualitatif, seperti studi literatur dan observasi karya yang berhubungan dengan konsep karya penulis. Studi literatur dilakukan dengan meneliti buku, jurnal dan artikel mengenai warna dan bagaimana warna dapat diimplementasi dalam film. Penulis merangkap berbagai referensi untuk *visual* dunia nyata dan dunia Patches World secara luas. Untuk dunia Patches World, penulis mengambil referensi dari film, *in-game screenshot*, *game files* dari berbagai *game rpg* yang menggunakan *style pixel*, dan *artbook*.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Patching Up merupakan sebuah karya tugas akhir yang diproduksi oleh kelompok Belimbing Productions, termasuk penulis. Film ini berupa film animasi naratif dalam bentuk dua dimensi yang menggunakan dengan teknik *frame by frame* dengan *art style* yang *lineless* dan *pixel*. *Patching Up* memiliki durasi sekitar 8 menit 11 detik. Tema yang diangkat dalam film ini adalah *self-acceptance* yang terinspirasi dari pengalaman penulis dan juga kelompok penulis selama masa kecil penulis yang menyukai banyak hal, termasuk *game*, dan juga hal tidak menyenangkan yang dialami kelompok penulis.