

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 *COLOR SCRIPT*

Color script merupakan salah satu tahapan penting dalam proses perancangan visual pada film animasi yang berfungsi untuk merencanakan penggunaan *color and lighting* dalam setiap adegan (Aditya, 2023). *Color script* biasanya disusun dalam bentuk rangkaian gambar atau panel yang merepresentasikan urutan adegan dalam cerita, sehingga dapat menggambarkan perkembangan suasana emosional secara visual dari awal hingga akhir cerita.

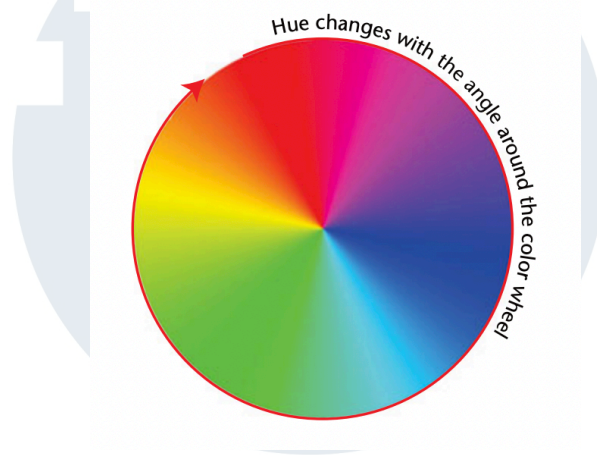
Dalam konteks *visual storytelling*, warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang mampu mempengaruhi persepsi dan emosi penonton. Menurut Bruce Block, warna merupakan salah satu komponen utama dalam struktur visual yang dapat digunakan untuk membangun makna dan emosi dalam sebuah karya audiovisual (Block, 2008). Oleh karena itu, pengaturan warna yang terencana melalui *color script* menjadi penting dalam mendukung penyampaian narasi. Menurut James Gurney, pengaturan *color and lighting* yang tepat dapat membantu menciptakan kesan ruang, waktu, serta suasana tertentu dalam sebuah karya visual (Gurney, 2010). Dalam hal ini, *color script* berperan sebagai panduan visual yang mengarahkan konsistensi penggunaan *color and lighting* agar sesuai dengan kebutuhan cerita.

Dalam produksi film animasi, *color script* juga digunakan untuk menunjukkan perkembangan emosi karakter secara bertahap. Perubahan warna antar adegan dapat mencerminkan perubahan kondisi psikologis tokoh, sehingga penonton dapat memahami alur emosi tanpa harus dijelaskan secara verbal. Dengan demikian, *color script* tidak hanya berfungsi sebagai alat perencanaan visual, tetapi juga sebagai media untuk memperkuat narasi dan membangun pengalaman emosional penonton secara keseluruhan.

2.2 TEORI WARNA

2.2.1 Hue

Hue merupakan salah satu aspek dasar dalam warna yang merujuk pada identitas atau jenis warna itu sendiri, seperti merah, kuning, biru, dan warna lainnya dalam spektrum warna. *Hue* tidak berkaitan dengan tingkat terang-gelap (*value*) maupun tingkat kejenuhan warna (*saturation*), melainkan hanya menunjukkan kategori warna secara murni (Itten, 1970).



Gambar 2. 1 Hue. Diadaptasi dari Hurkman (2014, hlm. 182).

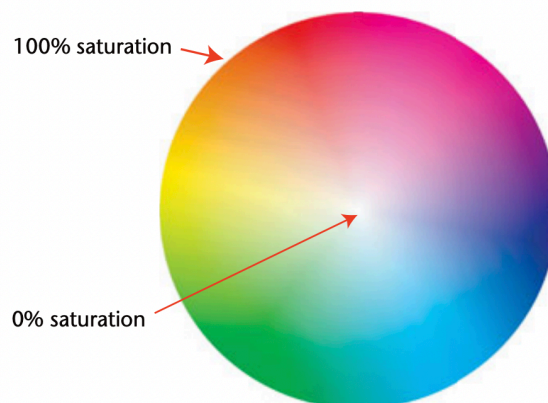
Dalam teorinya, Johannes Itten mengembangkan sistem lingkaran warna (*color wheel*) yang terdiri dari 12 *hue*, yaitu warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder (oranye, hijau, ungu), serta warna tersier yang merupakan hasil pencampuran antara warna primer dan sekunder. Melalui sistem ini, *hue* menjadi dasar dalam memahami hubungan antar warna, termasuk harmoni dan kontras, yang berperan penting dalam perancangan visual (Itten, 1970).

Selain sebagai identitas warna, *hue* juga memiliki kecenderungan suhu warna yang berkaitan dengan persepsi emosional. Dalam lingkaran warna Itten, *hue* dapat dibedakan menjadi dua kelompok utama, yaitu warna hangat (*warm colors*) dan warna dingin (*cool colors*). Warna hangat, seperti merah, oranye, dan kuning, terletak pada sisi lingkaran warna yang diasosiasikan dengan cahaya dan panas, sedangkan warna dingin, seperti biru, hijau, dan ungu, berada pada sisi yang diasosiasikan dengan bayangan dan kesejukan (Goethe, 1840). Pembagian ini

menunjukkan bahwa perbedaan *warm* dan *cool* bukanlah konsep yang terpisah dari *hue*, melainkan bagian dari karakteristik posisi *hue* dalam lingkaran warna.

Teori warna yang dikemukakan oleh Johann Wolfgang von Goethe juga menekankan bahwa setiap *hue* memiliki kualitas emosional yang dapat memengaruhi persepsi manusia. Warna hangat cenderung memberikan kesan energi, kehangatan, dan kedekatan, sedangkan warna dingin memberikan kesan tenang, jauh, dan reflektif (Goethe, 1840). Oleh karena itu, pemilihan *hue* dalam karya visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun suasana dan memperkuat penyampaian emosi kepada penonton.

2.2.2 Saturation



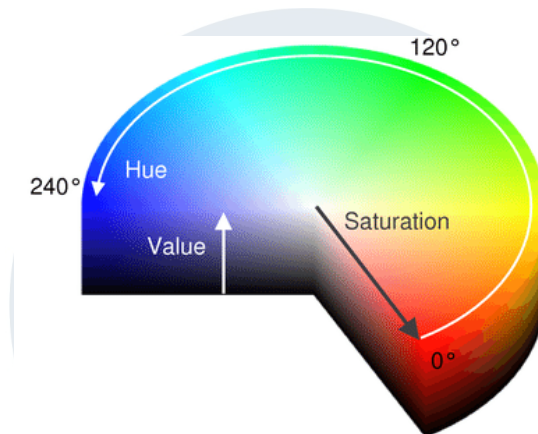
Gambar 2. 2 Saturation. Diadaptasi dari Hurkman (2014, hlm. 182).

Saturation atau kejenuhan warna merupakan salah satu aspek penting dalam teori warna yang menentukan tingkat kemurnian suatu warna. Menurut Johannes Itten, *saturation* menunjukkan seberapa murni suatu warna tanpa campuran warna lain seperti abu-abu, putih, atau hitam (Itten, 1970). Warna dengan tingkat *saturation* tinggi memiliki intensitas yang kuat dan terlihat lebih cerah serta menarik perhatian, sedangkan warna dengan *saturation* rendah cenderung tampak lebih lembut atau redup karena telah mengalami pencampuran dengan warna netral.

Dalam buku *The Art of Color*, Itten menjelaskan bahwa perubahan tingkat *saturation* dapat digunakan untuk menciptakan variasi visual dalam sebuah komposisi warna. Seniman dan desainer sering memanfaatkan perbedaan tingkat

saturation untuk mengarahkan fokus visual, menciptakan kontras, serta membangun suasana atau tertentu dalam karya visual (Itten, 1970). Dengan mengatur tingkat kejenuhan warna, sebuah komposisi dapat terlihat lebih dinamis dan memiliki keseimbangan visual yang lebih baik.

2.2.3 *Value*



Gambar 2. 3 Diagram HSV. Sumber: researchgate.net

Value merupakan aspek warna yang menunjukkan tingkat terang atau gelap suatu warna. Dalam teori warna yang dikemukakan oleh Johannes Itten, konsep *value* dijelaskan melalui kontras terang-gelap (*light-dark contrast*), yaitu perbedaan tingkat kecerahan antara suatu warna dengan warna lainnya (Itten, 1970). Selain itu, nilai terang-gelap suatu warna dapat dimodifikasi melalui penambahan warna putih maupun hitam. Penambahan putih akan menghasilkan warna yang lebih terang (*tint*), sedangkan penambahan hitam akan menghasilkan warna yang lebih gelap (*shade*). Variasi *value* ini berperan penting dalam menciptakan dimensi, kedalaman, serta fokus visual dalam karya.

Dalam konteks film animasi, pengaturan *value* melalui *color and lighting* memiliki peran penting dalam membangun suasana. Perbedaan tingkat terang dan gelap dapat digunakan untuk menekankan emosi tertentu, seperti suasana tegang, dramatis, atau tenang, serta membantu mengarahkan perhatian penonton pada elemen visual tertentu dalam adegan (Bellantoni, 2005).

2.2.4 Psikologi Warna

2.2.4.1 Oranye

Dalam teori direksi seni, penggunaan nada warna oranye diklasifikasikan sebagai warna dengan energi tinggi (*high-energy colors*). Kehadiran elemen kehangatan (*warmth*) yang dominan dalam sebuah komposisi visual secara konsisten memberikan impresi intensitas yang kuat terhadap peristiwa atau narasi yang sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan palet warna hangat bukan hanya pilihan estetika, melainkan strategi untuk memanipulasi tingkat ketegangan dan keterlibatan emosional audiens (Hurkman, 2014).

Bellantoni (2005) mengidentifikasi warna jingga sebagai warna yang "generik" dan "ramah" (*congenial*). Berbeda dengan merah yang bersifat menuntut perhatian atau kuning yang sangat ekspresif, oranye cenderung memanifestasikan suasana yang menyenangkan, tenang, dan tidak dramatis. Dalam konteks narasi visual, oranye sering digunakan sebagai "perekat emosional" yang melambangkan hubungan antarmanusia atau keharmonisan keluarga.

Secara teknis, Bellantoni (2005) membedakan antara jingga sebagai pigmen (warna benda) dan jingga sebagai cahaya. Penggunaan cahaya jingga memiliki kualitas "bermata dua" (*double-edged quality*). Cahaya jingga yang hangat (seperti matahari terbenam atau penutup lampu kamar) mampu memperluas medan emosional penonton menjadi lebih romantis dan intim. Sebaliknya, cahaya jingga dengan intensitas tertentu yang muncul di waktu siang hari memberikan sinyal bahaya, polusi, atau atmosfer yang "beracun" (*poisoned*).

2.2.4.2 Kuning

Warna kuning dikategorikan sebagai warna yang kontradiktif (*contrary color*) karena memiliki dua identitas visual yang bertolak belakang; sebagai simbol energi kehidupan (matahari) sekaligus sinyal peringatan bahaya yang agresif. Bellantoni (2005) berpendapat bahwa manusia memiliki kode genetik yang membangun kesadaran terhadap kuning sebagai warna "waspada" (*caution*), serupa dengan pola warna pada hewan berbisa yang bertujuan untuk memperingatkan pemangsa. Secara visual, kuning bersifat agresif dan seolah-olah bergerak mendekati ke arah

penonton, menjadikannya elemen yang selalu menuntut perhatian utama dalam sebuah komposisi (*scene-stealer*).

Bellantoni (2005) menekankan bahwa kunci untuk mengontrol dampak emosional warna kuning terletak pada manipulasi tingkat *saturation* dan *luminosity*-nya. Perubahan teknis pada intensitas warna ini secara drastis mengubah pesan narasinya. Kuning *saturated* memiliki kualitas "bermusuhan" (*visually hostile*) dan mengancam. Jika digunakan sebagai pencahayaan, kuning jenuh dapat memberikan impresi yang "kejam" (*cruel*). Melalui proses *desaturation* atau penambahan unsur putih, kuning kehilangan sifat agresifnya dan bertransformasi menjadi simbol keanggunan (*sophistication*), kemurnian, atau kenifan (*innocence*). Sedangkan Ketika warna kuning bertransformasi menjadi warna madu atau emas (seperti cahaya matahari sore), maknanya bergeser menjadi puitis. Cahaya ini merupakan alat visual primer untuk membangun suasana yang berhubungan dengan memori, mimpi, dan kedamaian (Bellantoni, 2005).

Secara psikologis, warna kuning yang terlalu dominan dapat menjadi elemen yang mengganggu (*agitating*). Namun, kehadiran warna oranye di sekitarnya berfungsi sebagai lingkungan pendukung yang melunakkan sifat agresif kuning tersebut. Sinergi ini mengubah energi kuning yang semula bisa memicu kecemasan menjadi energi yang lebih ceria, hangat, dan menyenangkan (Bellantoni, 2005).

2.2.4.3 Biru

Warna biru secara umum sering kali dianggap sebagai warna yang kontradiktif; ia bisa melambangkan ketenangan yang meditatif namun juga bisa menjadi representasi dari kesedihan yang mendalam. Bellantoni (2005) menyatakan bahwa biru adalah warna yang paling sulit untuk didefinisikan secara emosional karena pergeseran sedikit saja pada *hue* atau *saturation* akan mengubah pesan narasinya secara drastis.

Menurut Bellantoni, variasi biru yang bercampur dengan abu-abu atau memiliki *saturation* rendah (*gray-blues*) sering kali digunakan dalam sinematografi untuk mengomunikasikan perasaan kesepian (*loneliness*), isolasi, dan kepasifan. Warna ini tidak memiliki energi atau "kehangatan", sehingga menciptakan jarak emosional antara subjek dengan audiens. Dalam analisisnya, Bellantoni (2005) penggunaan

gray-blues dalam film untuk menciptakan atmosfer yang melankolis atau "dingin". Karakter yang dikelilingi oleh warna ini biasanya digambarkan sedang dalam kondisi emosional yang buntu, sedih, atau merasa asing dengan lingkungannya. Warna ini bertindak sebagai penanda visual bagi jiwa yang sedang merasa hampa atau tidak berdaya.

Kebalikan dari *gray-blues*, warna biru yang memiliki sentuhan hijau sering disebut sebagai biru hangat atau *turquoise*, memberikan impresi yang sangat berbeda. Bellantoni menjelaskan bahwa ketika warna biru mulai bergeser ke arah *turquoise*, ia mulai kehilangan sifat "dingin"-nya dan berubah menjadi warna yang lebih hidup dan mengundang. Warna *turquoise* sering dikaitkan dengan elemen air yang tropis, kesegaran, dan transformasi emosional. Dalam narasi visual, transisi dari warna biru abu-abu yang suram menuju *turquoise* yang cerah sering kali digunakan untuk melambangkan perubahan suasana hati karakter; dari depresi menuju harapan, atau dari isolasi menuju keterbukaan. *Turquoise* memberikan rasa aman dan energi yang lebih positif dibandingkan biru murni, menjadikannya warna yang efektif untuk menggambarkan momen-momen penemuan jati diri atau kedamaian batin.

2.3 TEORI LIGHTING

2.3.1 Lighting

Lighting merupakan salah satu elemen penting dalam sinematografi yang tidak hanya berfungsi untuk menerangi objek, tetapi juga sebagai bahasa visual yang membantu menyampaikan informasi dan emosi kepada penonton. Menurut Landau (2014), *lighting* dapat digunakan untuk menciptakan ilusi realitas, mengarahkan perhatian penonton, membangun dimensi ruang, serta membentuk suasana (*mood*) dalam sebuah adegan. Bayangan yang dominan dapat menciptakan kesan kesepian, kehilangan, misteri, atau ketakutan, sedangkan pencahayaan yang lebih terang cenderung memberikan kesan yang lebih positif. Oleh karena itu, *lighting* tidak sekadar digunakan untuk mencapai tingkat pencahayaan yang cukup, tetapi juga berperan sebagai sarana artistik dalam mendukung penyampaian cerita dan membangun respons emosional penonton.

Landau (2014) menjelaskan bahwa *lighting* memiliki empat atribut utama yang dapat dimanipulasi oleh sinematografer, yaitu *color* (warna), *intensity* (intensitas cahaya), *texture* (karakter cahaya), dan *angle* (arah cahaya). Keempat atribut tersebut bekerja secara bersamaan dalam membentuk persepsi visual penonton serta memengaruhi suasana yang dirasakan dalam sebuah adegan. Dalam penelitian ini, pembahasan difokuskan pada atribut *color* dan *intensity* karena keduanya berkaitan langsung dengan analisis HSV dan *luminosity* yang digunakan untuk mengkaji hubungan *color and lighting* terhadap pembentukan *mood*.

Salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam perancangan pencahayaan adalah *motivated lighting*, yaitu pencahayaan yang didasarkan pada sumber cahaya yang memiliki justifikasi logis dalam dunia cerita, seperti lampu meja, televisi, jendela, atau sumber cahaya lain yang dapat diterima oleh penonton sebagai bagian dari adegan (Landau, 2014). Untuk mewujudkan pencahayaan tersebut, sinematografer sering menerapkan konsep *three-point lighting* yang terdiri atas *key light* sebagai sumber cahaya utama, *fill light* untuk mengurangi bayangan, dan *back light* untuk memisahkan subjek dari latar belakang. Meskipun penerapannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan adegan, kedua konsep tersebut membantu menciptakan ilusi realitas, membangun kedalaman visual, serta mendukung pembentukan suasana dan emosi dalam film.

2.3.2 *Luminosity*

Luminosity (luminansi) bukan sekadar pengukuran teknis atas pantulan cahaya, melainkan elemen estetika yang secara langsung memanipulasi emosional penonton. Dalam psikologi visual, terdapat hubungan linier antara tingkat kecerahan perseptual dengan valensi emosional yang dirasakan oleh manusia.

Menurut Van Hurkman (2014), gambar dengan nilai *luminosity* rata-rata yang tinggi (distribusi histogram cenderung ke arah kanan) secara universal diasosiasikan dengan kondisi emosional yang positif. Hal ini didukung oleh teori *High-key Lighting* yang menyatakan bahwa lingkungan dengan *luminosity* tinggi meminimalisir bayangan gelap, sehingga menciptakan kesan keterbukaan, keamanan, energi, dan kebahagiaan. Dalam konteks narasi visual, peningkatan

luminosity sering digunakan untuk merepresentasikan momen harapan (*hope*), kejernihan pikiran, atau suasana hati yang riang (Hurkman, 2014).

Sebaliknya, penurunan nilai *luminosity* secara signifikan (distribusi histogram cenderung ke arah kiri) cenderung membangkitkan emosi yang lebih berat dan kompleks. *Luminosity* rendah atau *Low-key Lighting* menciptakan kontras yang tajam dan area kegelapan yang luas, yang secara instingtual memicu rasa ketegangan, misteri, kesedihan, atau ketakutan. Bellantoni (2005) menambahkan bahwa "kelaparan akan cahaya" dalam sebuah adegan memaksa penonton untuk masuk ke dalam ruang emosional yang lebih intim namun menekan (*suffocating*), yang sering kali merepresentasikan kesendirian atau ancaman.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan metode penciptaan dengan pendekatan *exploratory sequential mixed method*, yaitu pendekatan campuran yang diawali dengan eksplorasi kualitatif dan dilanjutkan dengan analisis kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami hubungan antara *color and lighting* dengan pembentukan melalui studi literatur dan observasi karya visual. Hasil eksplorasi tersebut kemudian diterapkan dalam proses perancangan *color script*. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur elemen visual secara objektif melalui data HSV (*Hue, Saturation, Value*) dan *luminosity*. Penggunaan *mixed method* dalam penelitian ini bertujuan agar proses pembentukan *mood* tidak hanya dianalisis secara subjektif berdasarkan interpretasi visual, tetapi juga didukung oleh pengukuran numerik terhadap distribusi *color and lighting*.

Tahap pertama merupakan tahap kualitatif yang bertujuan untuk memahami hubungan antara warna, pencahayaan, dan emosi. Tahap ini diawali dengan studi literatur mengenai teori warna, *lighting, mood*, psikologi warna, serta penerapannya dalam sinematografi dan animasi. Selanjutnya dilakukan observasi visual terhadap film-film referensi yang memiliki pendekatan visual dan emosional yang relevan dengan film *Midnight Snack*. Melalui observasi tersebut, penulis mengidentifikasi