

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Penulis ingin menciptakan film animasi pendek tentang Gunawan, mahasiswa semester akhir yang sering menunda-nunda untuk mengerjakan tugas skripsinya. Sebagai *color script artist*, penulis ingin menonjolkan *mood* kebosanan, yang mengakibatkan prokrastinasi dari karakter Gunawan. Pada landasan penciptaan, penulis menggunakan teori warna untuk teori medium. Penulis juga menggunakan teori *mood* sebagai teori pendekatan. Kemudian penulis menggunakan teori psikologi warna sebagai teori yang berkaitan dengan objek penciptaan.

2.1 *Color Theory*

Menurut Hidayat (2022), *Color theory* atau teori warna adalah pedoman yang berisi cara untuk menerapkan warna ke dalam ranah seni dan desain. Teori warna juga memberikan dasar pengaturan dalam palet warna, serta cara penyampaian makna warna pada desain secara psikologis dan keindahan secara efektif (Hidayat, 2022). *Color theory* banyak digunakan dalam seni murni, desain produk, maupun dalam film dan animasi.

Dalam pembuatan animasi, teori warna banyak diterapkan untuk menyampaikan suasana hati atau *mood* yang ada dalam animasi. Menurut Leong Mei (seperti dikutip dalam Nadya & Santoso, 2021), warna adalah salah satu elemen penting dalam animasi dapat mentransfer atmosfer atau *mood* animasi kepada penonton. Dengan begitu, animasi yang baik biasanya disertai dengan penggunaan warna yang baik sesuai dengan *mood* yang ingin disampaikan.

Dalam teori warna sendiri terdapat beberapa aspek seperti HSV (*Hue, Saturation, Value*), harmoni warna atau *color harmony*, serta kontras cahaya atau *lighting contrast*. Aspek-aspek ini memiliki karakteristik penilaian masing-masing. HSV merupakan model warna untuk mengelompokkan warna berdasarkan aspek *hue, saturation, dan value*. Skema warna atau *color scheme* mengelompokkan warna berdasarkan hubungan antar warna di dalam palet warna. Kontras cahaya atau *lighting contrast* adalah model untuk mengulas hubungan antara cahaya dan bayangan.

2.1.1 Hue, Saturation, Value



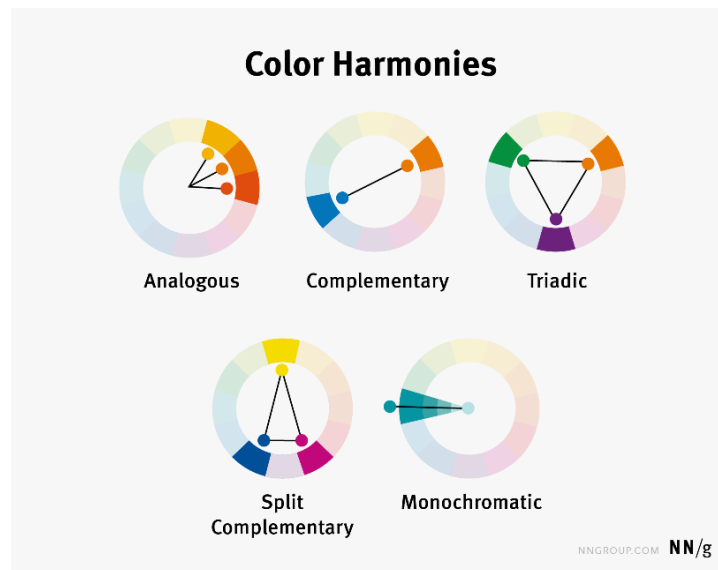
Gambar 2.1. Perbandingan antara hue, saturation, dan value. Diambil dari <https://storyboardartists.com/how-color-works-in-the-storyboard-and-cartoon-industry/>

HSV adalah model warna yang mengklasifikasikan warna berdasarkan tiga aspek, yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. *Hue* adalah gradasi warna yang memaparkan warna secara kualitatif (Asyraq et al., 2024). Pada aspek *hue*, terdapat berbagai rentang warna mulai dari merah, biru, hijau, kuning, dan lain-lain. *Hue* digambarkan berbentuk lingkaran warna pada model HSV, dengan tiap poin melambangkan gradasi warna yang berbeda (Asyraq et al., 2024). *Hue* juga mempunyai bentang warna dari 0° sampai 360° (Arifin, et al., 2024).

Saturation adalah tingkat kepadatan warna (Asyraq et al., 2024). *Saturation* memiliki jangkauan mulai dari 0% sampai 100 % (Arifin, et al., 2024). Semakin tinggi tingkat saturasi, maka warna semakin padat atau tampak (Asyraq et al., 2024). Sedangkan semakin rendah tingkat saturasi, maka warna semakin pudar (Asyraq et al., 2024).

Value adalah tingkat pencahayaan pada warna (Asyraq et al., 2024). Jika tingkat *value* tinggi, maka warna yang dihasilkan lebih terang (Asyraq et al., 2024). Sedangkan tingkat *value* rendah, warna yang dihasilkan lebih gelap (Asyraq et al., 2024). Rentang *value* sama dengan *saturation*, yaitu dari 0% hingga 100%.

2.1.2 Color Scheme



Gambar 2.2. Visualisasi skema warna. Diambil dari

<https://www.nngroup.com/articles/color-enhance-design/>

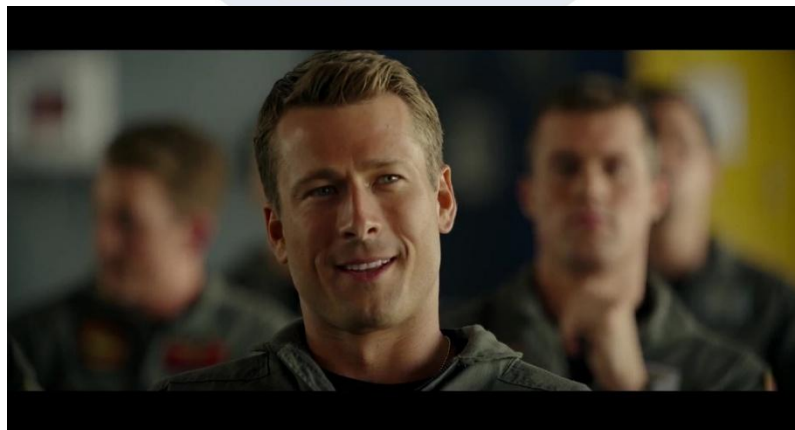
Menurut Itten (seperti dikutip dalam Pratama, 2024), *color scheme* atau skema warna adalah gabungan dari dua warna berbeda atau lebih yang membentuk satu susunan bersamaan untuk menghasilkan struktur dan tema. Color scheme atau skema warna memiliki beberapa jenis kombinasi warna. Dua di antara jenis kombinasi tersebut adalah monokromatik dan *analogous*.

Monokromatik adalah warna yang didapat dari perpaduan warna terang atau warna gelap dari satu warna yang sama (Patria & Putri, 2022). Dengan menggunakan skema warna monokromatik, adegan pada film atau animasi akan lebih menonjolkan saturasi dan kecerahan warna sehingga penonton fokus pada karakter. Salah satu adegan pada film yang menerapkan monokromatik adalah adegan permainan bola di pantai pada film *Top Gun: Maverick*.



Gambar 2.3. Adegan monokromatik permainan bola di pantai pada film “Top Gun: Maverick”. Diadaptasi dari Kosinski (2022).

Analogous adalah warna yang bersebelahan satu sama lain pada lingkaran warna (Ahmad et al., 2023). Skema warna *analogous* tersusun atas 3 warna yang berurutan, sehingga menghasilkan warna yang natural. Adegan pada film yang menggunakan skema warna *analogous* adalah adegan saat Maverick sedang berada di markas musuh pada film Top Gun: Maverick.



Gambar 2.4. Adegan analogous hanggar pesawat pada film “Top Gun: Maverick”. Diadaptasi dari Kosinski (2022).

2.1.3 Lighting Contrast

Lighting contrast atau kontras cahaya adalah kondisi pencahayaan di mana terdapat perbedaan antara cahaya dan bayangan. Kontras cahaya dapat dibagi menjadi dua berdasarkan tata cahayanya, yaitu *high contrast* dan *low contrast* (Hakim et al., 2021). Masing-masing pencahayaan memiliki fungsi yang berbeda.



Gambar 2.5. Adegan low key high contrast pada film “The Batman”. Diadaptasi dari Matt Reeves (2022).



Gambar 2.6. Adegan low key high contrast pada film “Harry Potter and the Philosopher's Stone”. Diadaptasi dari Chris Colombus (2001).

High contrast adalah teknik pengaturan cahaya yang menghasilkan batas yang jelas antara cahaya dan bayangan sehingga bayangan lebih menonjol (Hakim et al., 2021). Dengan begitu, *high contrast* menghasilkan kesan mencekam, misterius, dan dramatis (Hakim et al., 2021). Biasanya, *high contrast* yang dikombinasikan dengan *low key* sering diterapkan pada film bergenre drama psikologis dan *thriller* (Aditya & Suryanto, 2026).

Low key adalah pencahayaan lebih menonjolkan bayangan yang lebih gelap, sehingga menyebabkan kontras yang lebih kuat (Bordwell et al., 2020, pp. 129). Pencahayaan ini menyebabkan munculnya bagian gelap yang kuat dan bagian terang yang kuat, atau biasa disebut *chiaroscuro* (Bordwell et al., 2020, pp. 129).

Menurut Pratista (seperti dikutip dalam Asyaddad, 2024), pencahayaan *low key* yang memunculkan efek *chiaroscuro* memunculkan kesan suram, misterius, mencekam, dan intim. Pada teknik ini, umumnya *fill light* memiliki intensitas yang lebih rendah, sementara *key light* memiliki intensitas yang lebih tinggi (Asyaddad, 2024).



Gambar 2.7. Adegan *high key low contrast* pada film “The Batman”. Diadaptasi dari Matt Reeves (2022).



Gambar 2.8. Adegan *high key low contrast* pada film “Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2”. Diadaptasi dari David Yates (2011).

Low contrast adalah teknik pengaturan cahaya yang menghasilkan batas yang tipis antara cahaya dan bayangan (Hakim et al., 2021). Karena batas yang tipis, maka perbedaan antara cahaya dan bayangan tidak terlalu jelas. Bahkan, ada juga antara cahaya dan bayangan tidak ada perbedaan sama sekali.

High key adalah pencahayaan yang menggunakan back light dan fill light untuk menciptakan kontras yang rendah antara bagian yang terang dan gelap (Bordwell et al., 2020, pp. 129). Pada teknik ini, cahaya yang digunakan memiliki intensitas yang tidak terlalu kuat sehingga menghasilkan bayangan yang hampir transparan (Bordwell et al., 2020, pp. 129).

2.2 *Color Script*

Menurut Blazer (seperti dikutip dalam Salsabilaviani, 2021), *color script* merupakan gambaran menyeluruh dari penerapan warna pada sebuah film yang dirangkai secara berurutan. *Mood* film secara keseluruhan bisa terlihat sekilas melalui *color script* (Salsabilaviani, 2021). Pada prinsipnya, warna dari setiap shot diselaraskan dan diseimbangkan sesuai acuan pribadi untuk membuat cerita lebih menarik (Salsabilaviani, 2021). Warna pada susunan *shot* dapat diubah sesuai keinginan jika terasa kurang pas (Salsabilaviani, 2021).

Ada beberapa tahap pada pembuatan *color script*. Menurut Emeraldal (seperti dikutip dalam Eryn, 2025), terdapat empat tahap yang harus diperhatikan untuk membuat visual yang baik, yaitu analisis dan observasi, desain warna, eksplorasi, serta implementasi. Tahap analisis dan observasi adalah mengamati bagian-bagian penting pada cerita, memahami pesan yang ingin disampaikan, serta menonton atau melihat banyak referensi *color script* (Eryn, 2025). Tahap desain warna adalah menentukan warna yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam film (Eryn, 2025). Tahap eksplorasi adalah tahap mengganti warna beberapa kali untuk menegaskan atmosfer atau sebuah toko pada film (Eryn, 2025).

2.3 *Mood*

Menurut Dessler (seperti dikutip dalam Arnu & Suryanto, 2024), *mood* atau suasana hati adalah perasaan yang biasa muncul tanpa dipicu oleh peristiwa tertentu. Dessler (seperti dikutip dalam Arnu & Suryanto, 2024) juga berpendapat bahwa *mood* atau suasana hati berbeda dari emosi, karna *mood* merupakan perasaan yang tidak terlalu mendalam dan bertahan lebih lama dari emosi. *Mood* atau suasana hati bisa

diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Misalnya seperti *mood* positif dan *mood* negatif. Salah satu contoh *mood* negatif adalah *boredom* atau kebosanan.

2.3.1 Mood Boredom

Bosan merupakan perasaan lesu serta tidak menyukai kondisi yang ada (Nisa & Satwika, 2023). Dengan kata lain, *mood* kebosanan adalah perasaan lesu dan tidak menyukai keadaan yang ada yang bertahan lebih lama daripada emosi. Menurut Farmer dan Sundberg (seperti dikutip dalam Apriani et al., 2021) menuturkan bahwa kebosanan atau *boredom* adalah perasaan yang umum.

Mood kebosanan atau *boredom* dapat muncul dari aktivitas yang repetitif, kurangnya kebaruan, serta tugas yang rutin di mana dapat berakibat merasa terjebak dalam rutinitas yang monoton atau waktu terasa berjalan lambat (Mutiso et al., 2023). Selain itu, Eastwood (seperti dikutip dalam Mutiso et al., 2023) menjelaskan bahwa kebosanan juga dapat muncul karena ketidaksesuaian antara kemauan dan realitas yang ada.

Meskipun begitu, ada beberapa akibat yang disebabkan oleh *mood* kebosanan. Salah satu akibat dari kebosanan adalah prokrastinasi. Menurut Setyowati (seperti dikutip dalam Gentary et al., 2022), prokrastinasi muncul akibat dari kebosanan dan kepenatan karena mahasiswa lebih memilih melakukan hal yang disukai.

2.4 Color Psychology

Color psychology atau psikologi warna adalah teori yang menjelaskan bahwa reaksi emosional yang berbeda-beda dapat disebabkan oleh beberapa warna yang berbeda (A'ini & Manesah, 2025). Warna juga bisa memiliki dampak pada suasana hati, tindakan, konsentrasi, dan pemahaman (Mulyati, 2022). Dalam psikologi warna, makna warna berbeda satu dengan yang lain. Misalnya, makna warna merah berbeda dengan warna putih.

Frank dan Gilovich (seperti dikutip dalam Mulyati, 2022) mengungkapkan makna dan dampak psikologis beberapa warna seperti warna putih yang berarti suci jika diasosiasikan negatif maka memiliki arti dingin, terisolasi, dan keras kepala.

Meskipun warna dapat memberikan dampak psikologi yang berbeda-beda pada manusia tergantung dari kepercayaan dan tempatnya (Anggapuspa & Burhan, 2021), teori psikologi warna yang digunakan dalam penciptaan ini adalah psikologi warna yang umum digunakan. Misalnya menurut Sany (seperti dikutip dalam Darmayanti & Putri, 2023) menuturkan bahwa warna abu-abu yang merupakan warna netral memiliki kesan bosan, lembap, dan kurang percaya. Selain itu, menurut Goethe (seperti dikutip dalam Pelealu, 2025), warna biru memiliki kesan negatif berupa melankolis, gelisah, dan dingin.

Selain itu, *mood* dan emosi dapat dipengaruhi oleh warna dari segi terang, jelas, dan kecerahan warna (Barrett et al., 2025). Tentunya hal ini termasuk aspek HSV pada warna. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Camgöz (seperti dikutip dalam Barrett et al., 2025) menunjukkan bahwa warna yang memiliki tingkat saturasi dan kecerahan yang tinggi dapat meningkatkan atensi atau perhatian. Parkhurst and Niebur (seperti dikutip dalam Barrett et al., 2025) menambahkan bahwa tingkat kontras dan pencahayaan yang tinggi dapat meningkatkan perhatian dan atensi. Sebaliknya, Eastwood (seperti dikutip dalam Barrett et al., 2025) menuturkan bahwa warna atau pola yang monoton dan kurang menstimulasi perhatian dapat menyebabkan kebosanan.

Psikologi warna biasanya diterapkan pada bidang seni dan desain, seperti film atau animasi. Dalam film dan animasi, psikologi warna diterapkan dengan mengombinasikan model warna lain seperti HSV atau harmoni warna. Dengan menerapkan psikologi warna, maka pembuat film atau animasi dapat membuat penonton ikut merasakan emosi yang terdapat pada film atau animasi.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penulis memakai metode kualitatif dengan observasi karya sebagai pengumpulan data. Observasi yang dilakukan pada 3 referensi melalui aspek-aspek warna seperti *hue*, *saturation*, *value*, *color harmony* atau *color scheme*, dan *lighting contrast* untuk pengaplikasian *mood* kebosanan. Data yang digunakan adalah data primer,