

WARNA SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA SERAM PADA FILM ANIMASI: *SCOOPY-DOO ON ZOMBIE ISLAND*

Mikael Satya Arka Patria

arkakra.business@gmail.com

Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50235

Abstrak

Warna hadir sebagai komponen krusial dalam penerapannya pada cabang ilmu desain komunikasi visual sebagai salah satu elemen pembentuk suatu karya visual. Salah satu karya visual yang dalam prosesnya bergantung dalam menggunakan metode pewarnaan adalah film animasi. *Scooby-Doo on Zombie Island*, sebuah film animasi yang dirilis pada tahun 1998, digemari oleh audiens karena memiliki nuansa seram yang dihasilkan dari pengaplikasian dan pemilihan warna untuk setiap adegannya. Namun rebootnya yaitu *Scooby-Doo! Return to Zombie Island* menuai respon negatif dari audiens. Hal tersebut memicu fenomena perbandingan yang dilakukan audiens terhadap dua film tersebut. Terjadi perubahan dan pergeseran dalam suasana yang diberikan pada film rebootnya. Penelitian ini akan membahas Pengaplikasian warna seperti apa yang membentuk suasana seram pada film animasi: *Scooby-Doo on Zombie Island* sehingga lebih digemari daripada rebootnya. Serta peran warna dalam mengomunikasikan makna, pesan, dan suasana yang terbentuk bagi audiens.

Kata Kunci: animasi, visual, warna.

Abstract

Color is present as a crucial component in its application to the branch of visual communication design as one of the elements forming a visual work. One of the visual works that in the process depends on using the coloring method is an animated film. Scooby-Doo on Zombie Island, an animated film released in 1998, was loved by audiences because it had a spooky feel that resulted from the application and color selection for each scene. But the reboot is Scooby-Doo! Return to Zombie Island drew negative responses from audiences. This triggered the phenomenon of the audience's comparison of the two films. There are changes and shifts in the atmosphere given to the reboot film. This research will discuss the application of colors that create a scary atmosphere in the animated film: Scooby-Doo on Zombie Island so that it is more popular than the reboot. As well as the role of color in communicating the meaning, message, and atmosphere that is formed for the audience.

Keywords: animation, visual, colour

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Warna merupakan unsur yang lekat dengan kehidupan manusia. Pada cabang ilmu desain komunikasi visual, warna hadir sebagai salah satu elemen krusial pembentuk suatu karya visual. Pemilihan warna dapat mempengaruhi persepsi dan pandangan audiens terhadap suatu karya visual. Pengaruh persepsi dan pandangan yang dimiliki warna, membuat warna disebut sebagai *hidden language*. Sebagai *hidden language*, warna dapat memunculkan suatu suasana tertentu yang dapat dirasakan oleh audiens.

Salah satu bentuk karya visual yang memanfaatkan warna sebagai salah satu elemen pembentuknya adalah film kartun animasi. Kartun animasi memiliki pengertian sebagai film yang menciptakan khayalan bergerak, hasil dari sekumpulan rangkaian gambar yang memperlihatkan perubahan posisi (KBB). Pada kamus internasional, kartun animasi juga didefinisikan sebagai "urutan-urutan gambar diam" yang diurutkan menjadi gambar bergerak yang dihasilkan menggunakan teknik animasi. Film animasi memiliki keterkaitan ke dalam teknik sinematografi yang dalam prosesnya membutuhkan peran warna sebagai faktor pembentuk "*look and mood*" meskipun memiliki proses eksekusi tersendiri.

Franchise Scooby-Doo!, pertama kali dirilis pada tahun 1969 untuk mengisi tayangan sabtu pagi dengan judul *Scooby-Doo! Where Are You?* Hingga tahun 1998, *franchise Scooby-Doo!* telah diadaptasi sebanyak sembilan judul berbeda dengan menggunakan karakteristik visual kartun yang identik selama bertahun-tahun.



Gambar 1 Franchise Scooby-Doo dari 1969-1991 Menggunakan karakteristik visual kartun yang identik.

Pada gambar 1, karakteristik yang identik mengacu pada bentuk karakteristik visual yang berada dalam zona aman pertelevisian. Pada era tersebut, tayangan animasi atau kartun dengan target audiens anak-anak harus menerapkan "*tone appeals to child*" di televisi.



Gambar 2 Cuplikan adegan pada Scooby-Doo on Zombie Island yang memiliki "tone, look, and mood" yang lebih gelap

Scooby-Doo on Zombie Island merupakan film animasi yang dirilis pada tahun 1998 dengan mengusung genre *Action-Adventure*, film ini menggunakan set horror-misteri sebagai premis plot dalam pendekatannya bagi target audiens. Menurut sumber-sumber yang dikumpulkan dalam video ulasan oleh *Savage Books*, proyek pembuatan *Scooby-Doo on Zombie Island* bukan merupakan proyek yang diperuntukkan sebagai tayangan di televisi sebagai tujuan utamanya, melainkan sebuah proyek yang diinginkan Hanna Barbera dan Warner Bros untuk menjadi "*direct-to dvd movies*" berdurasi 70 menit.¹ Tim dan kru dibalik film animasi tersebut mendapat kebebasan dalam mengembangkan arah tujuan *Scooby-Doo on Zombie Island*.

¹Informasi tersebut didapatkan melalui video ulasan dari laman Youtube berjudul *Throwback Breakdown*:

Scooby-Doo on Zombie Island- A Dark Masterpiece
oleh Savage Books

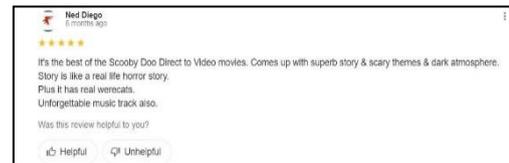
Scooby-Doo on Zombie Island menasar dua target yaitu penonton anak-anak dan penonton dewasa dengan memberikan *balance* antara premis plot yang mudah dimengerti anak-anak dengan “*tone, look, and mood*” yang lebih gelap dan dewasa. *Scooby-Doo on Zombie Island* mendapatkan *rating* tinggi dan menuai ulasan positif dari audiens karena menyuguhkan suasana seram, berbeda dari adaptasi-adaptasi sebelumnya yang berada dalam zona aman pertelevisian.



Gambar 3 Salah satu ulasan positif audiens, membahas kelebihan film *Scooby-Doo on Zombie Island* dalam menyuguhkan tema dan suasana yang seram.

Pada tahun 2019, perusahaan produksi Warner Bros. Animation merilis film animasi *reboot* dari *Scooby-Doo on Zombie Island* untuk memperingati 50 tahun *franchise* Scooby-Doo!, berjudul *Scooby-Doo! Return to Zombie Island*. *Scooby-Doo! Return to Zombie Island* memperoleh *rating* rendah dan ulasan negatif dari audiens. *Scooby-Doo! Return to Zombie Island* memiliki karakter visual yang berbeda dengan film aslinya, dengan pengaplikasian “*tone, look, and mood*” yang lebih ringan dan *vibrant* membuat audiens berpendapat bahwa terjadi perubahan dan pergeseran yang signifikan dalam suasana yang diberikan. *Scooby-Doo! Return to Zombie Island* dianggap sebagai sebuah film *reboot* yang tidak perlu untuk dilakukan karena perubahan yang muncul dicap merusak citra dari film aslinya.

Perbedaan antara *Scooby-Doo on Zombie Island* dan *Scooby-Doo! Return to Zombie Island*



Gambar 4 Perbedaan suasana yang signifikan antara *Scooby Doo on Zombie Island* (Kiri) dan *Scooby Doo Return to Zombie Islan* (Kanan)

Dalam melakukan *reboot* menjadi sebuah fenomena yang menarik diangkat sebagai objek untuk dikaji dalam ranah desain, bagaimana pengaplikasian karakteristik elemen visual warna pada film animasi *Scooby-Doo on Zombie Island* dapat menciptakan suasana seram yang digemari sehingga mempengaruhi persepsi dan preferensi audiens terhadap film mana yang lebih digemari dan kurang digemari.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

- *Scooby-Doo on Zombie Island* memperoleh *rating* tinggi dan ulasan positif dari audiens karena berhasil memberikan suasana seram.
- Pada tahun 2019, dilakukan *reboot* dari *Scooby-Doo on Zombie Island* yaitu *Scooby-Doo! Return to Zombie Island*.
- Hasil dari *reboot* menuai kontra karena merusak citra suasana seram pada film aslinya sehingga berdampak pada *rating* rendah dan ulasan negatif dari audiens.
- Hasil *reboot* tidak dapat menyamai hasil dari film aslinya, sehingga upaya melakukan *reboot* terkesan sia-sia terlebih audiens lebih memilih film aslinya untuk digemari
- Upaya *reboot* yang dilakukan, mau tidak mau menimbulkan fenomena perbandingan yang dilakukan oleh audiens terhadap *Scooby-Doo on Zombie Island* dan *Scooby-Doo! Return to Zombie Island*.
- Perbandingan yang dilakukan oleh audiens menunjukkan perbedaan signifikan terhadap karakteristik visual

dan elemen pembentuk visual warna yang mempengaruhi perbedaan suasana antara *Scooby-Doo on Zombie Island* dan *Scooby-Doo! Return to Zombie Island*.

Rumusan Masalah

Pengaplikasian warna seperti apa yang membentuk suasana seram pada film animasi:

Scooby-Doo on Zombie Island sehingga lebih digemari daripada rebootnya?

Tujuan Penelitian

- Membahas korelasi pengaruh peran warna terhadap terbentuknya suasana dengan peran warna dalam mengomunikasikan pesan dan makna.
- Membawa pembaca untuk memahami preferensi audiens dalam memilih *Scooby-Doo on Zombie Island* sehingga lebih digemari daripada rebootnya,

Hipotesa

- Warna mempengaruhi perbedaan suasana yang dihasilkan antara dua film yaitu *Scooby-Doo On Zombie Island* dan *Scooby-Doo! Return to Zombie Island*
- Suasana seram *Scooby-Doo On Zombie Island* yang dirasakan audiens merupakan wujud peran warna dalam mengomunikasikan makna adegan menggunakan elemen visual
- Warna gelap membentuk suasana seram.

Objek Kajian

- Beberapa cuplikan adegan dari *Scooby-Doo on Zombie Island* (1998)
- Beberapa cuplikan adegan-dari *Scooby-Doo! Return to Zombie Island* (2019)

Metode Pengumpulan Data

Dalam upaya pengumpulan data-data yang relevan dengan topik penelitian, maka metode pengumpulan data akan dilakukan

dengan cara sebagai berikut:

- Observasi dengan melakukan pengamatan pada objek yang dikaji
- Studi Literatur berupa media-media tertulis yang relevan dengan objek kajian, media berupa buku, jurnal, review tertulis pada website resmi
- Wawancara dengan ruang lingkup target yaitu:
Responden yang berkecimpung dalam ranah desain komunikasi visual, film/sinematografi yang hasilnya akan digunakan sebagai informasi pendukung valid dalam pembahasan dan hasil penelitian

KAJIAN TEORI

Film Kartun

Film kartun memiliki pengertian sebagai film yang menciptakan khayalan bergerak, hasil dari sekumpulan rangkaian gambar yang memperlihatkan perubahan posisi. (KBBI). Pada kamus internasional, kartun juga didefinisikan sebagai “urutan-urutan gambar diam” yang diurutkan menjadi gambar bergerak yang dihasilkan menggunakan teknik animasi. Dalam KBBI, kartun juga memiliki definisi lain yaitu gambar dengan tampilan yang lucu untuk menggambar suatu keadaan yang sedang berlaku (menampilkan sensasi humor pada suatu keadaan yang sedang berlaku)

Dari definisi tersebut animasi mengacu pada “proses dan teknik” dalam menghasilkan suatu karya visual dari serangkaian frame gambar yang diurutkan sehingga menghasilkan gambar bergerak yang dapat ditonton oleh audiens.

Warna

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto dalam bukunya yang berjudul *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)* (2005: 9) warna dapat didefinisikan dari segi fisik dan segi psikologis. Warna dari segi fisik merupakan sifat dari cahaya yang dipancarkan, sedangkan dari sisi psikologis warna merupakan pengalaman yang

muncul dari indra pengelihatan.

Pada cabang ilmu desain komunikasi visual, warna hadir sebagai salah satu elemen krusial pembentuk suatu karya visual. Pemilihan warna dapat mempengaruhi persepsi dan pandangan audiens terhadap suatu karya visual. Dalam jurnal Al-Bidayah berjudul Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam yang ditulis oleh Sigit Purnama (2010) dikatakan bahwa warna memiliki "power" karena ketepatan pemilihan warna akan mempengaruhi pikiran, perhatian, serta perasaan audiens.

Suasana

Pada KBBI arti suasana merujuk pada hawa dan keadaan sekitar dari sesuatu atau dalam lingkungan sesuatu. Dari arti-arti tersebut, suasana dapat didefinisikan sebagai hawa keadaan yang muncul, tercipta, dan terdapat dalam suatu objek, atau dalam suatu lingkungan suatu objek.

Seram

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, seram memiliki arti menyebabkan ngeri (rasa takut dan sebagainya).

Warna sebagai *Hidden Language*

Ketepatan pemilihan warna pada suatu karya visual sangat penting dilakukan dan tidak serta merta ditentukan tanpa mempertimbangkan target dan audiens. Pengaruh persepsi dan pandangan yang dimiliki warna, membuat warna disebut sebagai *hidden language*.³ Sebagai *hidden language*, warna dapat menyiratkan makna tertentu untuk dikomunikasikan dan membentuk suasana tertentu untuk dirasakan oleh audiens.

Persepsi

Menurut Suranto Aw (2010) persepsi dapat didefinisikan sebagai suatu proses internal (terjadi pada / di dalam sebuah individu) ketika merespon suatu stimuli dari luar. Stimuli ditangkap dan diproses oleh

indra sehingga kemudian pikiran dan perasaan suatu individu akan merespon dengan memberikan makna dari stimuli yang diperoleh tersebut. Secara sederhana persepsi merupakan suatu proses pengenalan, penyusunan, dan penafsiran informasi yang didapat suatu individu untuk mendapatkan pemahaman suatu makna dan pesan pada objek atau lingkungan tertentu.

Warna Mempengaruhi Persepsi

J.Linschoten dan Mansyur menguraikan kemampuan warna secara psikologis. Warna bukan sesuatu yang hanya untuk diamati. Warna berperan dalam memberikan pengaruh pada perilaku, berperan penting dalam penilaian estetis suatu objek, dan menentukan preferensi (suka atau tidak suka) manusia terhadap suatu benda. Warna dapat berperan sebagai stimuli yang akan diproses indra untuk mendapatkan pemahaman suatu makna pada objek atau lingkungan tertentu dalam proses pembentukan persepsi.

STORC

STORC yang dikemukakan oleh Devin et al pada tahun 2010. STORC merupakan singkatan dari *Situation, Thoughts, Organ, Response, Consequences*. Komponen-komponen yang mempengaruhi *mood*.

- *Situation* dipengaruhi sekeliling suatu individu.
- *Thoughts* dipengaruhi interpretasi, dan pemahaman yang muncul dari situasi yang mengelilingi. Persepsi atau interpretasi berbeda dapat menimbulkan perasaan yang berbeda pula.
- *Organ* dipengaruhi sesuatu yang muncul dari apa yang terjadi dari internal tubuh
- *Response* muncul dari cara seseorang bereaksi dari situasi yang dilihat atau dirasakan. Reaksi muncul berbeda-beda pada setiap orang
- *Consequences* dipengaruhi cara respon seseorang atas suatu situasi lingkungan yang menimbulkan konsekuensi yang mempengaruhi

suatu individu.

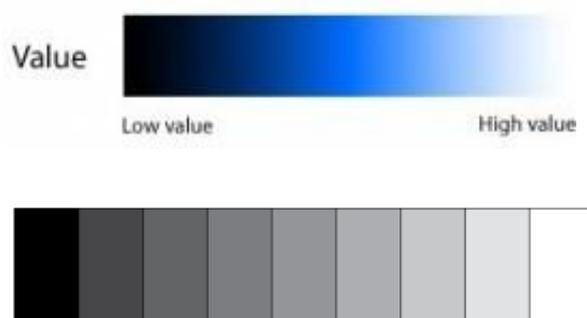
Color Value Scale

Color Value Scale mengacu pada terang atau gelapnya suatu warna.⁴ Prinsip dari Color Value Scale adalah suatu warna mendekati ke arah hitam, maka akan terbentuk warna gelap

³Kata-kata warna sebagai “hidden language” diperoleh melalui jurnal penelitian berjudul Membaca Warna Pada Karakter Superhero Marvel oleh Daniar Wikan Setyanto dan Bernardus Andang Prasetya Adiwibawa (2018) yang merujuk pada arti bahwa warna memiliki fungsi untuk berkomunikasi dan mencerminkan makna tersirat untuk dikomunikasikan

⁴Pengertian berdasarkan web <http://learn.leighcotnoir.com/>

atau low value, sebaliknya suatu warna mendekati ke arah putih, maka akan terbentuk warna terang atau high value.



Gambar 4 Skala Color Values

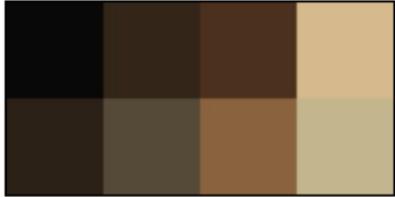
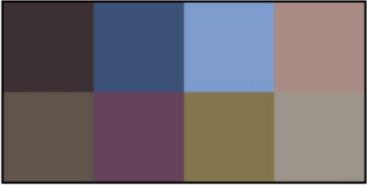
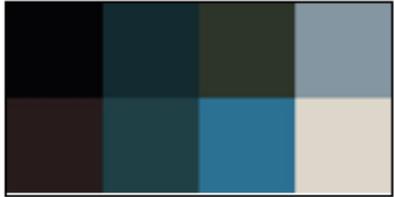
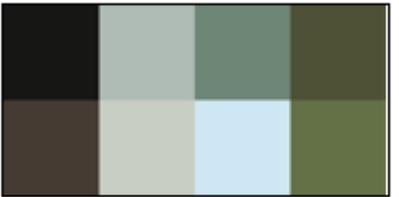
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

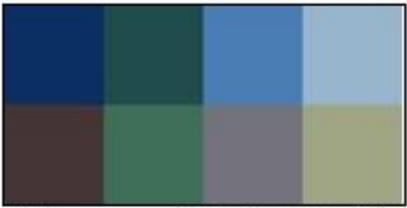
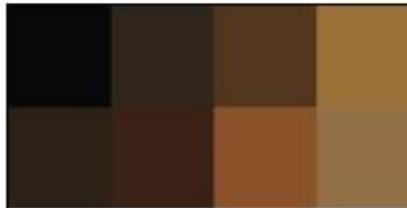
Analisis Data Objek

Analisis data objek akan dilakukan dengan rancangan kegiatan sebagai berikut:

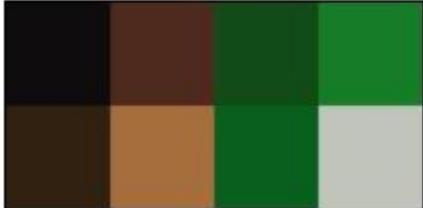
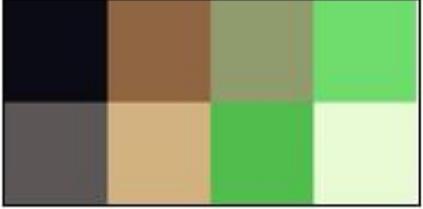
- Melakukan kegiatan komparasi untuk memaparkan perbedaan pengaplikasian warna yang mempengaruhi suasana menggunakan beberapa cuplikan adegan identik yang muncul pada kedua film objek kajian.
- Mengambil palet warna yang dominan muncul dalam adegan
- Mendeskripsikan cerita dan makna dari adegan-adegan tersebut sesuai plot cerita.

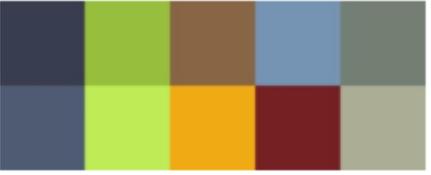
Mengkaji cuplikan adegan-adegan secara deskriptif menggunakan teori-teori pendukung

<p>Scooby-Doo on Zombie Island 1998</p>	<p>Scooby-Doo! Return to Zombie Island 2019</p>
 <p>Menceritakan Flashback sejarah kelim kedatangan Kapten Moonscar jahat untuk menjarah pulau.</p>	 <p>Menceritakan Flashback sejarah kelim kedatangan Kapten Moonscar yang jahat untuk menjarah pulau.</p>
 <p>Efek sepia digunakan untuk menunjukkan flashback. Warna pada lingkungan, objek, dan wardrobe dominan coklat gelap yang timbul dari efek sepia yang mendramatisir visual cerita</p>	 <p>Menghilangkan efek sepia, diganti menjadi adegan berwarna. Suasana terlihat lebih ringan terbentuk dari pengaplikasian warna pada lingkungan, objek, dan wardrobe yang terang dibandingkan gambar di sebelah kiri</p>
 <p>Menceritakan <i>first look</i> lingkungan dari pulau saat kedatangan karakter-karakter untuk pertama kali</p>  <p>Palet warna didominasi warna yang lebih gelap daripada lingkungan tabel di kanan. Perbedaan signifikan dapat dilihat dari warna langit dan perairan antar kedua gambar</p> <p>Setting waktu sama-sama terjadi di siang hari, penggunaan warna yang lebih gelap pada tabel kiri cocok dengan <i>purpose scene</i> untuk memberikan pesan misterius dari <i>first look</i> pulau zombie yang akan karakter tuju.</p>	 <p>Menceritakan <i>first look</i> lingkungan dari pulau saat kedatangan karakter-karakter untuk pertama kali</p>  <p>Palet warna didominasi warna yang lebih terang daripada lingkungan tabel di kiri. Perbedaan signifikan dapat dilihat dari warna langit dan perairan antar kedua gambar</p> <p>Setting waktu sama-sama terjadi di siang hari, penggunaan warna yang lebih terang pada tabel ini kurang mengkomunikasikan <i>purpose scene</i> yang ingin memberikan pesan misterius dari <i>first look</i> pulau zombie yang akan karakter tuju.</p>

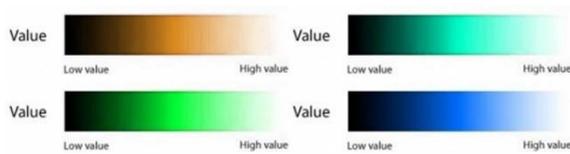
 <p>Menceritakan lingkungan sekitar mansion pada saat malam hari di pulau zombie yang misterius.</p>  <p>Palet warna didominasi warna hitam dan biru gelap membuat objek mansion dan mobil menyatu dengan setting waktu dan image misterius dari pulau tersebut.</p> <p>Cahaya yang muncul dari jendela memberikan kesan remang-remang seperti mengkomunikasikan bahwa sumber cahaya hanya berasal dari cahaya alami bulan (langit) dan lampu dari dalam mansion.</p>	 <p>Menceritakan lingkungan sekitar mansion pada saat malam hari di pulau zombie yang misterius.</p>  <p>Palet warna memiliki variasi lebih. Warna biru lebih terang dari tabel sebelah kiri. Warna-warna objek dapat terlihat dengan jelas walaupun setting waktu di malam hari.</p> <p>Objek terlihat dengan jelas karena cahaya yang muncul seperti berasal dari banyak sumber. Cahaya seperti dipancarkan ke arah objek mansion, cahaya juga berasal dari langit dan lampu dalam mansion yang cukup terang.</p>
 <p>Adegan menunjukkan suasana interior di dalam mansion dengan setting tempat lorong koridor kamar.</p>  <p>Penggunaan warna gelap didominasi warna hitam dan coklat tua.</p>	 <p>Adegan menunjukkan suasana interior di dalam mansion dengan setting tempat koridor kamar.</p>  <p>Warna didominasi coklat yang lebih terang dari tabel sebelah kiri</p> <p>Warna yang digunakan membuat lorong koridor terlihat terang dan memiliki</p>

<p>Warna yang digunakan menggambarkan secara visual keadaan lorong yang semakin jauh jarak pandangnya semakin minim.</p> <p>Sumber cahaya digambarkan berasal dari pintu yang terbuka dan objek lampu-lampu kecil yang terpasang di samping- tembok samping</p>	<p>pencahayaannya yang cukup kuat walau sumber cahaya juga berasal dari objek lampu-lampu kecil yang terpasang di tembok samping</p>
 <p>Menceritakan Zombie yang mulai bangkit dan bermunculan dari bawah tanah. Setting waktu terjadi di malam hari.</p>  <p>Palet warna memiliki variasi warna yang beragam seperti hitam, biru, coklat, merah, dan putih.</p> <p>Intensitas secara keseluruhan pada adegan membuat objek menyatu dengan gelap sesuai dengan setting waktu malam hari.</p> <p>Semakin ke belakang, warna semakin menyatu dengan hitam, objek zombie semakin menyatu dengan gelap karena semakin jauh jarak pandangnya semakin minim.</p> <p>Sumber cahaya minim terlihat berasal dari cahaya alami langit di atas objek zombie. Hal tersebut dapat dilihat dari warna terang pada bagian ujung topi, dan ujung lengan yang kontras dengan warna gelap objek zombie.</p>	 <p>Menceritakan Zombie yang mulai bangkit dan bermunculan dari bawah tanah. Setting waktu terjadi di malam hari.</p>  <p>Palet warna memiliki variasi warna yang beragam seperti hitam, biru, coklat, merah, dan putih.</p> <p>Walaupun semakin ke belakang jarak pandang semakin minim, namun detail semua objek zombie masih dapat terlihat dengan jelas.</p> <p>Sumber cahaya terlihat lebih kuat sehingga palet warna yang dihasilkan lebih terang dari tabel sebelah kiri.</p> <p>Sumber cahaya seperti berhadapan dengan objek zombie. Berbanding terbalik dengan adegan pada tabel kiri.</p>

 <p>Menceritakan <i>Cat creatures</i> yang menyerap daya hidup dari Shaggy dan Scooby-Doo.</p>  <p>Perbedaan sekali lagi terlihat pada intensitas warna pada tabel ini yang mengaplikasikan warna lebih gelap</p> <p><i>Shoot purpose</i> adalah untuk memperlihatkan cahaya hijau sebagai kekuatan supranatural yang digunakan untuk tujuan jahat</p> <p>Warna hijau tua yang digunakan menyatu dengan lingkungan sekitar objek yang mengaplikasikan warna gelap.</p> <p>Keseimbangan tersebut membuat suasana terlihat konsisten dalam menyampaikan pesan dari <i>shoot purpose</i></p>	 <p>Menceritakan <i>Cat creatures</i> yang menyerap daya hidup dari Shaggy dan Scooby-Doo.</p>  <p>Perbedaan sekali lagi terlihat pada intensitas warna pada tabel ini yang mengaplikasikan warna lebih terang</p> <p><i>Shoot purpose</i> adalah untuk memperlihatkan cahaya hijau sebagai kekuatan supranatural yang digunakan untuk tujuan jahat.</p> <p>Berbeda dengan tabel sebelah kiri, warna hijau muda dengan highlight putih digunakan disini. Walau lingkungan background mengaplikasikan warna gelap, namun warna objek terlihat terang.</p> <p>Ketidak-seimbangan warna objek dengan lingkungan tersebut membuat suasana terlihat tidak konsisten dalam menyampaikan pesan dari <i>shoot purpose</i>.</p>
 <p>Menceritakan musuh yang terkalahkan dan menghilang menjadi asap dan debu</p>	 <p>Menceritakan musuh yang terkalahkan dan menghilang menjadi asap dan debu</p>

 <p>Palet warna yang muncul memiliki variasi warna. Warna hitam, dan coklat tua yang berasal dari lingkungan sekitar objek, warna abu-abu dari asap, dan warna- warna lain seperti merah dan biru yang berasal dari wardrobe objek <i>cat creatures</i>.</p> <p>Penggunaan warna gelap masih konsisten dari awal sampai adegan ini. Warna yang diaplikasikan membuat objek menyatu dengan lingkungan sekitar sehingga suasana seram pada film plot horror-misteri tersampaikan dengan baik secara visual</p>	 <p>Palet warna yang muncul memiliki variasi warna. Perbedaan mencolok ada pada asap yang warnanya diubah menjadi warna hijau terang.</p> <p>Pengaplikasian banyak ragam warna yang terang dan vibrant pada adegan ini membuat adegan ini kehilangan fokus untuk menyampaikan suasana yang seharusnya menyeramkan pada film dengan plot horror- misteri.</p>
---	--

Hasil komparasi yang dilakukan antara Scooby-Doo on Zombie Island dan Scooby-Doo! Return to Zombie Island, Scooby-Doo on Zombie Island memiliki warna gelap yang dominan.



Teori *color value scale* memiliki prinsip yaitu suatu warna mendekati ke arah hitam, maka akan terbentuk warna gelap (*low value*). Bagan skala warna, warna-warna gelap pada cuplikan adegan terbentuk karena konsistensi pengaplikasian warna pada skala area dari *middle*, bergeser ke kiri sampai ke arah *low value*.

Relasi Terhadap Warna yang Mempengaruhi Persepsi

Sebagai *hidden language*, warna menyiratkan makna atau pesan tertentu untuk dikomunikasikan dengan pendekatan visual. Ketepatan pemilihan warna pada suatu karya visual sangat penting dilakukan dan tidak serta merta ditentukan tanpa mempertimbangkan tujuan, dan target. Warna mempengaruhi persepsi audiens. Menurut Suranto Aw (2010) persepsi adalah proses yang terjadi pada individu ketika merespon suatu stimuli dari luar. Stimuli ditangkap oleh indra lalu diproses lalu menghasilkan suatu pesan. Maka warna berperan sebagai stimuli yang ditangkap mata (secara visual) yang akan diproses untuk menghasilkan suatu pesan.

Wawancara dilakukan dengan seorang mahasiswa film major produksi dari Institut Kesenian Jakarta, untuk mengetahui pemahamannya terhadap pengaruh warna gelap pada tontonan.

Hasil wawancara mengatakan bahwa pengaplikasian warna gelap

“menambah ketakutan yang dirasakan oleh audiens secara psikis karena manusia takut akan keterbatasan maka semakin terbatas sumber cahaya yang ada manusia akan bertanya-tanya apa yang ada di balik kegelapan.

Sehingga pengaplikasian warna gelap dalam film dengan plot horror misteri memiliki tujuan untuk membangun persepsi audiens terhadap suasana yang dibentuk dalam film untuk memunculkan rasa cemas, takut, dan seram. Warna gelap berperan dalam menciptakan *look* (nuansa) dan *mood* (suasana) seram pada film animasi *Scooby-Doo on Zombie Island*.

STORC merupakan komponen-komponen yang mempengaruhi mood, dikemukakan oleh Devin et al (2010). Singkatan dari *Situation, Thoughts, Organ, Consequences*. STORC yang terbentuk pada film animasi *Scooby-Doo on Zombie Island* adalah sebagai berikut:

- *Situation* dipengaruhi sekeliling suatu individu. Pengalaman visual warna gelap dari film *Zombie Island* memunculkan mood (suasana) seram yang dirasakan audiens
- *Thoughts* dipengaruhi interpretasi, dan pemahaman yang muncul dari situasi yang mengelilingi. Persepsi atau interpretasi berbeda dapat menimbulkan perasaan yang berbeda pula. Dari fenomena kali ini ini intrepertasi dan persepsi berbeda muncul dari perbedaan pengalaman visual yang diperoleh audiens antara *zombie island* dan rebootnya sehingga menimbulkan perasaan dan respon yang berbeda bagi masing- masing judul
- *Organ* dipengaruhi sesuatu yang muncul dari apa yang terjadi dari internal tubuh audiens. Misal suasana seram dapat

menimbulkan afek merinding

- *Resoponse* muncul dari cara seseorang bereaksi dari situasi yang dilihat atau dirasakan. Reaksi muncul berbeda-beda pada setiap orang. *Zombie Island* menyuguhkan situasi lingkungan dengan warna gelap menimbulkan reaksi persepsi audiens yang merasakan suasana seram.
- *Concequences* dipengaruhi cara respon seseorang atas suatu situasi lingkungan yang menimbulkan konsekuensi yang mempengaruhi seseorang. Misalnya lingkungan yang sepi dan gelap cenderung menimbulkan konsekuensi rasa takut, ngeri dan seram.

HASIL PENELITIAN

Dari komparasi *color palette* menunjukkan hasil warna dominan gelap dengan pendekatan Color Value Scale / low value pada *Scooby-Doo on Zombie Island*. Maka, warna mempengaruhi perbedaan suasana yang dihasilkan antara dua film yaitu *Scooby-Doo on Zombie Island* dan *Scooby-Doo! Return to Zombie Island*

Relevansi antara pengaplikasian warna dengan makna cerita adegan dan *shoot purpose* menunjukkan suasana seram *Scooby-Doo on Zombie Island* yang dirasakan audiens merupakan wujud peran warna dalam menerjemahkan makna adegan menggunakan elemen visual

Dari teori warna sebagai *hidden language*, wawancara mengenai pengaruh warna gelap hingga pengaruhnya pada STORC, warna gelap membentuk suasana seram pada film animasi *Scooby Doo on Zombie Island*.

KESIMPULAN

Scooby-Doo on Zombie Island dan *Scooby-Doo! Return to Zombie Island* menunjukkan perbedaan warna mempengaruhi perbedaan suasana yang dihasilkan antara dua film. Palet warna yang muncul pada *Scooby-Doo on Zombie Island* didominasi warna gelap. Warna-warna gelap tersebut terbentuk karena penggunaan warna pada area *low value* yang konsisten yang diidentifikasi melalui bagan skala *Color Value Scale*.

Dalam korelasinya terhadap komponen-komponen yang mempengaruhi mood yaitu STORC. Pengaplikasian warna gelap mempengaruhi persepsi audiens sehingga audiens merasakan suasana seram timbul pada *Scooby-Doo on Zombie Island*. Dengan begitu film *Scooby-Doo on Zombie Island* dengan plot horror-misteri berhasil menyampaikan pesan dan tujuannya dengan pendekatan secara visual.

DAFTAR PUSAKA

- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2005). Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana), Yogyakarta : Arti Bumi Intaran
- Suranto. A. W. (2011). Komunikasi Interpersonal. Jakarta : Graha Ilmu
- Purnama, Sigit (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. Indonesia : Jurnal Al-Bidayah
- Linschoten, J. Mansyur (1983),. Pengantar Ilmu Jiwa : Fenomenologi, Bandung : Jemmars Devine, Eric G et al. (2010) *Mood Management*

Comprehensive Addiction Treatment. Boston

: Boston Center for Treatment Development and Training.

Fadlilah, Nurul. (2018). Hubungan Antara Mood Dengan Altruisme Pada Remaja, Surabaya : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Setyanto, Daniar Wikan. Adiwibawa, Bernardus Andang Prasetya. (2018). Membaca Warna Pada Karakter Superhero Marvel, Semarang

Scooby-Doo on Zombie Island. Directed by Jim Stenstrum. Performances by Frank Walker, Scott Innes, B.J. Ward. Hanna-Barbera Cartoon, 1998.

Scooby-Doo! Return to Zombie Island. Directed by Cecilia Aranovich Hamilton, Ethan Spaulding. Performances by Frank Walker, Matthew Lillard, Grey Griffin. Warner Bros. Animation, 2019.

Savage Books (2020),
https://www.youtube.com/watch?v=xzr4cb1d_7s Diakses 20 Oktober 2020

Leigh Cotnoir's Art And Design Courses,
<http://learn.leighcotnoir.com/arts/peak/elements-color/hue-value-saturation/> Diakses 5 November 2020