

# Penerapan Semiotika dan Psikologi Warna dalam Film (Studi Kasus: Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck)

**Nathalie Suhendi**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan  
cnathalieh@gmail.com

**Naldo Yanuar Heryanto**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan  
naldo.heryanto@uph.edu

## ABSTRAK

Makalah ini akan membahas bagaimana sebuah *concept art* memiliki sebuah realitas yang bisa dimaknai secara implisit dan eksplisit. *concept art* adalah sebuah sistematika simbolis yang dirancang untuk membangun visual secara keseluruhan. Dalam proses perancangan ini, penulis melakukan studi pustaka mengenai definisi dari *concept art*, dilanjutkan dengan penjabaran teori warna serta adanya implementasi konteks dan teori dalam rupa analisis semiotika. Analisis ini bertujuan untuk memberikan pandangan baru kepada pembaca mengenai dunia *concept art*. Dimulai dengan pemahaman dalam melihat secara lebih detail bahwa visual bisa dimaknai secara representatif. Kemudian, pemahaman bahwa elemen yang membangun suatu visual mampu menciptakan kata kunci. Kata kunci ini yang pada akhirnya dapat dijadikan sebagai rujukan eksplorasi visual terkhususnya dalam bidang warna dan pencahayaan.

Kata Kunci: *Concept Art*, Semiotika, Psikologi Warna

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

*Concept art*, pada dasarnya adalah sebuah pergerakan seni dari tahun 1960 hingga 1970. Pergerakan tersebut mementingkan makna yang ada dibalik karya bukan hasil atau nilai estetika yang dibawanya. Meskipun *concept art* dikenal berdasarkan karya seperti *Fountain, 1917* oleh Marcel Duchamp. Ia tidak terbatas dengan itu saja, melainkan maupun itu seni, musik atau seni pertunjukan, semuanya dapat dianggap sebagai *concept art*. Tujuan dari pergerakan itu sendiri adalah untuk menyinggung eksklusivitas *modernist movement*, yang lebih mementingkan nilai estetika dibandingkan makna dan proses pembuatan karya tersebut (Tate.org).

Beda dari pergerakan sebelumnya, seniman konseptual menggunakan bahan dan bentuk apa pun yang paling sesuai untuk menyampaikan ide-ide mereka. Ini menghasilkan jenis karya seni yang sangat berbeda dan dapat dilihat sebagai apapun. Maupun itu dari pertunjukan hingga tulisan atau objek sehari-hari. Para seniman mengeksplorasi kemungkinan seni sebagai sebuah ide dan pengetahuan,

menggunakan proses yang tidak terlihat untuk seni mereka. Seperti dimensi pemikiran linguistik, matematika, atau orientasi proses serta sistem dan struktur.

Menurut Marcel Danesi dalam presentasi yang diadakan oleh Ted Talk, *Communication Comes Full Circle*, manusia sebagai makhluk sosial cenderung mengasosiasikan objek dan kejadian dengan makna atau emosi. Dari situlah asal usulnya sebuah simbol. Bahkan sebelum adanya bahasa, manusia sudah mulai berkomunikasi melalui gambar, maupun itu yang tadinya berasal dari sekedar lukisan gua, lalu berevolusi ke *hieroglyphics* yang menggunakan gambar yang tersusun dalam sebuah urutan sistematis. Kecerdasan, keinginan untuk berpikir dan berevolusi melalui komunikasi dan observasi. Itulah yang membedakan kami dari makhluk lainnya, meskipun tentunya memang tetap ada peran naluri dalam kehidupan kami sehari-hari. Oleh karena itu, tak hanya dapat kami merasakan sebuah karya *concept art* dengan perasaan, tetapi juga dapat memasuk akali makna dan tujuan dibalik karya tersebut.

Maka oleh karena itu, sulit untuk membicarakan persepsi manusia atas karya seni tanpa membicarakan mengenai psikologi kognitif dan skema manusia yang memiliki ikatan penting dengan semiotika. Seperti yang dibicarakan sebelumnya, manusia adalah makhluk sosial, kami memiliki sebuah skema tertentu, yaitu sebuah dasar persepsi diri yang berbeda untuk setiap individu. Dasar tersebut dibangun sejak kecil melalui aspek eksternal, seperti lingkungan dan budaya, atau internal, seperti pengalaman dan sifat individu. Menurut *War of ghosts* (Bartlett 1932) kecenderungan manusia untuk secara tidak sadar menyesuaikan informasi kognitif dengan skema mereka sendiri, ini juga membuatnya lebih mudah untuk diingat.

Tentunya sebuah pesan dan makna semiotika tidak dibatasi oleh gambar saja. Melainkan ini dapat dicapai melalui warna dan pencahayaan. Riley Johnson's *psychology of color* membicarakan mengenai bagaimana warna dapat mengubah persepsi orang, melalui pengaruh simbol dan perasaan yang disebabkan oleh objek atau situasi yang biasanya diasosiasikan dengan warna tersebut. Warna pada dasarnya dapat diaplikasikan sebagai *color theory* atau *color association*. *Color theory* adalah penggunaan warna yang didasari oleh makna yang dibawa oleh warna tersebut, seperti bagaimana warna merah seringkali diasosiasikan dengan bahaya, sedangkan warna kuning untuk kebahagiaan. Selain itu terdapat juga *color association* dimana faktor eksternal dapat mempengaruhi bagaimana kami mempersepsikan warna tersebut. Ini bisa berasal dari lingkungan, objek, budaya atau kejadian tertentu, maupun secara negatif atau positif. Misalnya seorang ibu dapat mengasosiasikan warna kuning dengan sebuah tragedi karena anaknya ditabrak mobil berwarna kuning.

Salah satu cara untuk mengaplikasikan semiotics dan color psychology, adalah melalui pembuatan *concept art* dari sebuah *live-action*. Secara lebih spesifik, ini akan menggunakan color semiotics yang jatuh kedalam kategori visual di bidang semiotika yang didukung oleh *schema theory* dari studi kasus warna oleh Riley Johnson dan *color association* menurut Michiyo Yasuda. Melalui pembuatan *concept art* yang didasarkan dari cerita Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck oleh Hamka, dapat diangkat isu dan budaya lokal yang disampaikan melalui hambatan yang dialami Zainuddin dalam hubungannya dengan Hayati. Kisah tersebut menceritakan

tentang Zainuddin yang berdarah campuran Minang-Bugis, orang Minang tulen keturunan pemuka suku di Batipuh, Padangpanjang, di negeri Minangkabau. Ia berusaha mengawini cintanya Hayati, akan tetapi gagal dikarenakan diskriminasi budaya dan adat. Hayati akhirnya menikah dengan Aziz yang memiliki keturunan dan kekayaan, meskipun dikenal sebagai pemain judi dan wanita. Oleh karena itu, mereka berpisah dan Zainuddin mencapai kekayaan dan kemasyuran, sedangkan Hayati dan suaminya telah jatuh miskin dalam pengangguran. Pada akhirnya, Hayati dan Aziz dibantu oleh Zainuddin, dan tak lama setelah itu, karena merasa bersalah. Aziz bunuh diri dan menyerahkan istrinya ke cinta pertamanya. Hayati yang akhirnya ditolak oleh Zainuddin disuruh pulang ke kampungnya, akan tetapi kapal yang ia naiki tenggelam dan meninggal karena lukanya.

Dalam cerita tersebut, *setting* maupun karakter berperan untuk menggambarkan berbagai pesan yang berbeda. Melalui cerita yang diinspirasi oleh kejadian nyata pada hari 20 Oktober 1936, terdapat juga beberapa isu yang diangkat melalui konteks dan konten cerita tersebut. Sehingga lebih mudah dihubungkan dengan masyarakat, melalui isu dan budaya yang diangkat.

## **KAJIAN TEORI**

### **Michiyo Yasuda's Color Associations and Meaning**

Michiyo Yasuda adalah direktur warna di studio ghibli sejak studio tersebut didirikan pada tahun 1985. Salah satu karya terkenalnya termasuk *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* dan *My Neighbor Totoro*.

"Color has a meaning and it makes the film more easily understood." (Michiyo, 2014) Untuk Michiyo warna berperan penting dalam *tone*, *mood* dan *narrative* sementara membantu menyampaikan informasi mengenai karakter dan lokasi tersebut. Sesuatu yang dianggap sebagai sekedar kenikmatan visual, sebenarnya dapat mengubah cerita ke hal yang lain sepenuhnya.

Riley Johnson menjelaskan bahwa makna dibalik warna itu seringkali terkait erat dengan semiotika visual dalam bidang psikologi. Bidang tersebut yang didasarkan lebih terhadap studi kognitif mengenai pengaruh eksternal, seperti budaya, lingkungan, pengalaman dan pengaruhnya terhadap persepsi dan perilaku manusia. Ini dapat merujuk kepada berbagai cabang psikologis, yaitu stereotip, skema dan konformitas. Maupun itu dari bagaimana manusia mengasosiasikan perasaan tertentu dengan objek, simbol dan situasi. Atau bagaimana sesuatu hal yang baik tidak selalu dipersepsikan secara yang sama di tempat atau kepercayaan lain. Apakah sesuatu yang baik itu dilihat dari kebahagiaan diri sendiri atau orang sekitarnya? Hal tersebut menjadi sebuah dasar dalam bidang psikologis, terutama dalam psikologi kognitif dan semiotika yang masih tidak pasti koneksinya. Meskipun begitu terdapat beberapa dasar yang memang sudah dianggap sebagai norma. Oleh karena itu, sampai tingkat tertentu terdapat beberapa makna dan asosiasi yang sesuai diantara komunitas.

Warna memiliki makna, ini membuat sebuah film atau gambar lebih mudah untuk dimengerti. Warna dan gambar dapat memperkuat sebuah adegan atau situasi, maupun itu melalui *color theory* atau *color association*. Seperti yang dikatakan sebelumnya mengenai kecenderungan manusia sebagai *social creatures* untuk

mengasosiasikan satu hal dengan yang lain, warna pun sama. Meskipun warna tidak berarti satu hal sepenuhnya, kami cenderung mengasosiasikannya dengan perasaan tertentu. Oleh karena itu warna yang digunakan olehnya cenderung mengeksploitasikan sifat tersebut, sementara juga membimbing cerita tersebut.

Misalkan dalam film *Nausicaa: Valley of The Wind*, penggunaan warna digunakan untuk mengasosiasikan karakter dengan tempat yang dianggapnya nyaman. Disini *Nausicaa* yang menggunakan baju berwarna biru, terlihat asing di antara padang gurun yang kuning, dengan warnanya yang kontras, penonton juga dibimbing ke karakter tersebut yang berjalan kepada hutan yang lebat berwarna hijau. Ketika kedalam karakter tersebut menyatu dengan lingkungannya, dengan warna biru dan hijau yang serupa, dapat diketahui bahwa ia kebanyakan menghabiskan waktu disini. Sebuah tempat dimana karakter tersebut merasa nyaman dan bahagia.



**Gambar 1 Potongan Gambar dari Adegan Film *Nausicaa: Valley of The Wind*.  
(Sumber: Miyazaki, 1984)**

Selain itu, pemilihan warna tersebut juga berperan penting dalam penyampaian sifat dan situasi yang dibawa oleh lokasi tersebut. Warna biru yang menyatu dengan kehidupan tanaman yang hijau juga digunakan sebagai kamuflase, menggambarkan bahwa tempat tersebut berbahaya. Dalam film *Ponyo* dapat dilihat juga hubungan antara karakter dan lokasi, akan tetapi dalam film tersebut warna digunakan untuk tak hanya menunjukkan sifat *Ponyo* yang berasal dari dunia fantasi. Melalui penggunaan warna pink dan biru yang kontras tetapi harmonis, penonton dibimbing kepada *Ponyo* yang berlari diatas arus ikan.



**Gambar 2 Potongan Gambar dari Adegan Film *Ponyo*. (Sumber: Miyazaki, 2008)**

Teknik tersebut juga dapat digunakan antara karakter, seperti yang dapat dilihat dari pilihan warna yang digunakan untuk *Sosuke* dan *Ponyo*. Warna-warna hangat yang bertetangga satu sama lain membuatnya enak dilihat oleh penonton. Seperti warna kuning yang digunakan oleh *Sosuke* dan pink untuk *Ponyo*, ini menyatakan bahwa kedua karakter itu memiliki hubungan yang spesial dan dekat.

Beda dari ketika Sousuke bermain dengan teman sekolahnya. Asosiasi tersebut juga dapat dilihat dari bagaimana hubungan antara karakter digambarkan melalui penggunaan warna yang sama atau mirip.



Gambar 3 Potongan Gambar dari Adegan Film *The Wind Rises*.  
(Sumber: Miyazaki, 2013)



Gambar 4 Potongan Gambar dari Adegan Film *Grave of The Fireflies*.  
(Sumber: Miyazaki, 1988)

Di sisi yang lebih polos, saturasi warna juga digunakan untuk menggambarkan suasana, dari penggunaan warna terang untuk momen yang bahagia, dan warna yang pucat untuk tragedi dan suasana yang sedih. Sebaliknya ini juga dapat digunakan untuk menggambarkan kontradiksi dan sarkasme, seperti bagaimana suatu adegan yang sedih diiringi oleh warna yang terang.

Oleh karena itu, yang dikatakan oleh Riley Johnson dan Yasuda mengenai adanya dua macam teori warna, color theory dan color association. Dapat disimpulkan bahwa meskipun warna memiliki maknanya sendiri, makna tersebut dapat ditanggapi melalui persepsi yang berbeda tergantung dengan apa yang diasosiasikan oleh warna tersebut.

## **METODOLOGI**

Perancangan concept art dari live-action akan berfokus kepada analisa semiotika berdasarkan Roland Barthes, dan teori warna oleh Michiyo Yasuda. Metode tersebut akan didasari oleh analisis semiotika dan warna yang dibawa oleh *live action* Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. Tahap pertama akan diawali oleh analisis konteks, cerita, budaya, sejarah dan isu-isu yang diangkat berdasarkan

Roland Barthes's *Semiotics Theory*. Lalu dilanjutkan kepada analisa *live action* dari segi komposisi visual dan warna menurut Michiyo Yasuda dan berbagai studi kasus psikologi mengenai faktor kognitif mengenai pengaruh warna terhadap *information processing*.

Metode tersebut terdiri dari analisis konten dan konteks dalam *live action* tersebut. Ini terdiri dari tiga tahap analisis, yaitu analisis karakter dan cerita, visual (asosiasi benda, pakaian dan lokasi berdasarkan karakter) dan akhirnya elemen visual. Terutama menurut analisis *color association*, *color meaning* dan *semiotics*.

Di sini *semiotics* dan teori warna didasarkan oleh pengaruh kognitif dari bidang psikologi, sesuatu yang memiliki hubungan yang kuat dengan bidang skema dan konformitas. Bidang tersebut membicarakan mengenai pembuatan dan perbedaan antara apa itu yang benar dan salah, menurut persepsi manusia, budaya dan tempat. Ini berperan dalam penggambaran stereotip, simbol dan makna dalam berbagai objek, perilaku dan situasi.

Setelah tahap analisis, kemudian dilanjutkan dengan pemilihan adegan dan isu utama yang ingin disampaikan melalui hasil akhirnya. Lalu lanjut ke pencarian referensi visual, komposisi dan budaya yang nanti akan digunakan sebagai dasar *layout* dan *style*. Pada tahap terakhir akan dibuat beberapa alternatif sketsa bertahap sebelum finalisasi karya.

## **PEMBAHASAN**

### **Analisis Semiotika dan warna untuk Menemukan Kata Kunci**

Dalam film *live-action* Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck, terdapat tiga karakter penting. Meskipun secara keseluruhan diwakili oleh Zainuddin dan Hayati, Aziz pun berperan penting dalam kisah tersebut. Dengan setiap tokoh membawa sisi dan perspektif yang berbeda mengenai isu dan budaya Indonesia.

Menurut Roland Barthes's *Semiotics Theory*, dapat dianalisis makna yang dibawa dari plot dan pemilihan pakaian dan lingkungan berubah seiringnya waktu. Film *live action* tersebut telah mengangkat tak hanya budaya dan sejarah pada zaman itu, tetapi juga mengungkit beberapa isu tanah air yang dapat dilihat melalui hubungan antara karakter tersebut. Dengan Hayati yang dikontrol oleh pamannya yang sangat terpaku oleh budaya dan strata, dan Zainuddin yang dihalangi oleh keturunan dan strata sosial. Dapat dilihat isu budaya yang seringkali dihadapi masyarakat terutama dalam negeri Indonesia yang multikultural. Lalu ada juga karakter Aziz yang suka main judi dan wanita. Melalui ketiga karakter tersebut, tergambaran isu diskriminasi budaya, adat dan stereotip peran wanita dan lelaki. Dari segi budaya dan lokasi, dapat dilihat bahwa Hayati berasal dari keluarga yang kaya dan beradab. Melalui pakaian dan rumah adatnya yang mewah dibandingkan biasanya. Ini lebih lanjut diperkuat dengan kepentingan budaya dalam suku Minangkabau, dimana mayoritas taat pada aturan budaya. Sesuatu yang seringkali diungkit melalui interaksi kedua tokoh utama dengan tokoh pendukung lainnya.

Pakaian yang dikenakan juga berubah setelah Hayati menikah dengan Aziz, dan Zainuddin mencapai kekayaan dan kemasyuran. Kedua karakter tersebut tidak lagi

mengenakan pakaian adat masing-masing. Ini juga digunakan untuk menunjukkan kesenjangan antara Hayati dan Aziz pada awal pernikahannya. Terutama dikarenakan masyarakat suku Minang yang termasuk kalangan tertinggal atau menengah kebawah. Hayati yang “tidak percaya diri” dan mudah diperbudak oleh budaya dan pendapat orang lain, juga mencerminkan bagaimana seorang wanita dilihat dalam budaya Minang. Wanita yang “anggun”, “murni” dan tidak boleh berpendapat.

Sifat dan pengaruh budaya Eropa dan lokal juga dapat dilihat dari bagaimana Aziz menghabiskan waktunya sehari, dengan sifat yang “sombong”, “egois”, dan “kasar”. Ia sangat berkontradiksi dengan sifat Zainuddin yang “tragis” dan “sabar”. Sifat tersebut juga mungkin disebabkan oleh rendahnya peran religi antar-budaya. Meskipun *live action* lebih sering menggunakan layout dan pakaian untuk membantu membimbing penonton ke titik fokus, warna tetap digunakan dalam berbagai aspek lainnya. Misalkan dari bagaimana warna memiliki sebuah peran dalam perasaan dan makna yang ingin disampaikan dalam film tersebut.



**Gambar 5** Potongan Gambar dari Adegan Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck.  
(Sumber: Soraya Intercine Films, 2013)

Pertama, Hayati sebuah wanita beradat yang murni dan baik hati selalu diasosiasikan dengan warna putih, dan pucat. Ini dilakukan untuk menyatakan sifat hayati yang tulus dan tidak suka menarik perhatian, beda dari temannya yang memang percaya diri. Ini juga dapat dilihat dalam pakaian yang dikenakan oleh Zainuddin, yang cenderung berganti dari warna pucat kuning, merah dan hijau.

*Color theory* yang dapat ditemukan dalam film tersebut, dengan warna kuning atau emas untuk kemasyuran dan kekayaan, merah untuk cinta dan amarah, biru untuk kesedihan dan masalah, putih untuk kemurnian dan kesederhanaan dan akhirnya hijau untuk ketenangan, iri, racun dan kekayaan.

Penggunaan *color theory* juga dapat terlihat dalam pemilihan warna pencahayaan. Pada awalnya saat hubungan antara Hayati dan Zainuddin masih baik, keduanya selalu diiringi oleh warna yang terang akan tetapi ketika terjadinya pernikahan antara Hayati dan Aziz, suasana cenderung menggunakan pencahayaan berwarna biru, untuk melambangkan kesedihan atas pernikahan yang dilakukan atas nama budaya dan harta. Lalu pada saat Aziz menjelang hubungan dengan wanita lain, suasana yang disampaikan melalui kaca berwarna hijau dan merah sangat mengganggu, ini melambangkan sebuah hubungan cinta yang tidak benar atau salah.

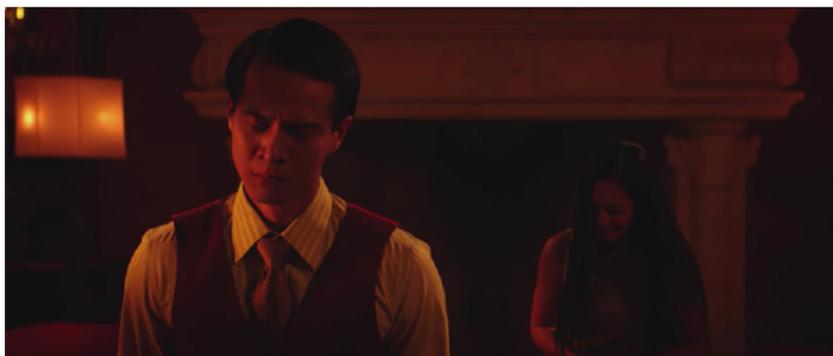


**Gambar 6** Potongan Gambar dari Adegan Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck.  
(Sumber: Soraya Intercine Films, 2013)

Selain itu terdapat juga penggunaan tergantung dari tokoh yang hadir dalam adegan tersebut. *Color Association* dapat dilihat dari bagaimana Zainuddin selalu diasosiasikan dengan warna kuning atau emas, bahkan sebelum dia mencapai kesuksesannya. Asosiasi warna juga dapat dilihat setelah hubungan antara Zainuddin dan Hayati sudah tidak baik, setiap kali mereka berada di dalam satu adegan, adegan tersebut selalu cenderung menggunakan warna merah.

Sesuatu yang dipertahankan adalah penggunaan warna merah, hijau, kuning dan jingga. maupun itu dari *setting*, objek atau benda dan *furniture*. Ini memuat film tersebut terkesan antik dan mewah. Maka oleh karena itu, penggunaan ketiga warna tersebut hanya mulai sering terlihat ketika sudah di Padang Panjang.

Di antara *live action* tersebut terdapat tiga adegan penting yang menggunakan semiotika visual, yaitu adegan berpisahnya Hayati dan Zainuddin di Minangkabau, dimana warna yang digunakan selalu terkesan kusam dan netral biru, ini bertulang belakang dengan warna jingga yang berat di padang panjang. Ini melambangkan ketenangan sebelum badai, dimana transisi mulai tampak di adegan pertemuan pertama Hayati dan Azis, sesuatu yang diiringi dengan warna-warna putih dan Hayati yang mulai berpakaian belanda.



**Gambar 7** Potongan Gambar dari Adegan Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck.  
(Sumber: Soraya Intercine Films, 2013)

Salah satu adegan yang paling kuat dalam *live action* tersebut adalah adegan penolakan Zainuddin kepada Hayati, dimana seringkali terlihat penggunaan warna merah yang terkesan tidak nyata. Warna tersebut yang melamangkan

ketidaknyamanan antara kedua tokoh utama, dan kasih dan amarah yang dibawa dibaliknya. Hal tersebut diperkuat dengan Zainuddin yang sudah terbiasa dengan konflik perasaan tersebut.

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

Jurnal ini membahas metode untuk pencarian keyword yang paling benar menggambarkan kisah dan identitas karakter dalam *live action* tersebut. Melalui teori warna, semiotika dan psikologi yang digunakan untuk menganalisis karya tersebut dari segi budaya, sejarah dan visual. Dapat ditemukan 8 kata kunci yang sesuai untuk ketiga tokoh utama, Zainuddin yang “sabar” dan “tragis”, Hayati yang “anggun”, “murni” dan “polos”. Lalu Aziz yang “kasar”, “sombong” dan “egois”.

Kata-kata tersebut akan dipakai sebagai rujukan visual dalam pembuatan *concept art*. Rujukan ini akan dipakai dalam pembuatan karakter, komposisi, latar tempat, warna dan pencahayaan. Namun proyek tersebut akan cenderung memberikan emphasis kepada penggunaan warna dan pencahayaan.

Untuk proyek selanjutnya, analisis aspek internal karakter dan faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kisah tersebut sebaiknya diteliti lebih lanjut untuk mendapatkan kata kunci yang lebih banyak dan tidak dibatasi dengan karakter saja. Wawancara dengan penulis cerita, dan observasi mengenai budaya dalam *live action* dapat dilakukan lebih dalam supaya dapat mengenal lebih baik mengenai karakter dan konteks dalam *setting* yang digunakan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

Danesi, M. (2004). *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory* (3rd ed.). Toronto, Ontario: Canadian Scholars' Press. *Tenggelamnya Kapal van der Wijck*. Soraya Intercine Films, 2013.

Law, Alan, et al. *Pearson Baccalaureate: Psychology for the IB Diploma*. ser. 9780435032883, Prentice Hall, 2010.

Gurney, James. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter (Volume 2) (James Gurney Art)*. Vol. 2, ser. 978-0740797712, Andrews McMeel Publishing; 13642nd Edition (November 30, 2010), 2010.

### **Jurnal dan Situs Web**

Baggs, Michael. “You May Not Have Heard of Michiyo Yasuda, but You Know Her Work.” BBC News. October 12, 2016. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://www.bbc.com/news/newsbeat-37629894>.

Fandorific. YouTube. July 09, 2017. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://www.youtube.com/watch?v=iqJA5ETKND0>.

Handoko, Doddy. “Kisah Kapal Van Der Wijck Yang Tenggelam Di Perairan Brondong, Lamongan Laut Jawa : Okezone Nasional.” OkeNews. April 26, 2021. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://nasional.okezone.com/read/2021/04/26/337/2400668/kisah-kapal-van-der-wijck-yang-tenggelam-di-perairan-brondong-lamongan-laut-jawa>.

Harususilo, Yohanes Enggar. “3 Hal Ini Jadi Penyebab Rendahnya Minat Baca Anak Indonesia Halaman All.” KOMPAS.com. September 10, 2019. Diakses pada 10

September 2021, dari <https://edukasi.kompas.com/read/2019/09/10/15225581/3-hal-ini-jadi-penyebab-rendahnya-minat-baca-anak-indonesia?page=all>.

“Indonesia – A Wealth of Diversity and Wonders.” The Brussels Times. September 15, 2018. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://www.brusselstimes.com/news/world-all-news/51421/indonesia-a-wealth-of-diversity-and-wonders/>.

Kurt, Sevinc, and Kelechi Kingsley Osueke. “The Effects of Color on the Moods of College Students - Sevinc Kurt, Kelechi Kingsley Osueke, 2014.” SAGE Journals. February 28, 2014. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2158244014525423>.

Lorraine V., Aragon. “Multiculturalism: Some Lessons from Indonesia.” Cultural Survival June 01, 1994. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://www.culturalsurvival.org/publications/cultural-survival-quarterly/multiculturalism-some-lessons-indonesia>.

“Psychology - Bartlett's War of the Ghosts.” Psychology - Bartlett's War of the Ghosts. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://sites.google.com/view/gcsepsychology/cognition-and-behaviour/bartletts-war-of-the-ghosts>.

Renée, V. “How Hayao Miyazaki Uses Color to Tell His Whimsical Stories.” No Film School. July 16, 2017. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://nofilmschool.com/2017/07/how-hayao-miyazaki-uses-color-tell-stories>.

“Social Influence.” Psychology. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://sites.google.com/view/gcsepsychology/social-context-and-behaviour/social-influence>.

Tan, Ed S. “A Psychology of the Film.” Nature News. July 03, 2018. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://www.nature.com/articles/s41599-018-0111-y>.

Tan, Poedjiati. “Minat Baca Orang Indonesia Paling Rendah Di Dunia, Karena Tak Ada Akses Dan Kesempatan.” Konde.co. March 14, 2020. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://www.konde.co/2020/03/minat-baca-orang-indonesia-paling.html/>.

Tate. “Conceptual Art – Art Term.” Tate. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/conceptual-art>.

TEDxTalks. YouTube. December 13, 2016. Diakses pada 10 September 2021, dari [https://www.youtube.com/watch?v=0\\_QyICztfk&t=11s](https://www.youtube.com/watch?v=0_QyICztfk&t=11s).

TEDxTalks. YouTube. May 17, 2017. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://www.youtube.com/watch?v=B7c0W5FZw64&t=205s>.

The Jakarta Post. “Indonesia Ranks Second-last in Reading Interest: Study.” The Jakarta Post. August 29, 2016. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://www.thejakartapost.com/life/2016/08/29/indonesia-ranks-second-last-in-reading-interest-study.html>.

Yuniarni, Sarah. “Unity in Diversity: Indonesia's Six Largest Ethnic Groups.” Jakarta Globe. July 16, 2016. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://jakartaglobe.id/culture/unity-diversity-indonesias-six-largest-ethnic-groups/>.