



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Stop-Motion

Stop-motion adalah animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan kerajinan tangan. Menurut Purves (2008), stop-motion dapat diaplikasikan ke dalam segala bentuk animasi. Stop-motion dapat digerakkan menggunakan tangan dan direkam oleh kamera. Stop-motion terbuat dari *puppet*, maupun alat-alat yang ada disekitar, seperti kertas, *clay*, bahkan manusia.

Sama seperti animasi pada umumnya, stop-motion juga diambil dengan menggunakan teknik *frame by frame*. Priebe (2011) mengatakan bahwa stop-motion tidak hanya diambil dari satu foto saja, namun terbuat dari rangkaian foto yang membentuk sebuah gerakan ketika disusun bersama-sama. Sebagai sebuah animasi yang dibuat dengan konsep *crafting*, cara menggerakkan *puppet* tersebut adalah dengan menggerakannya langsung dengan tangan animator sendiri, lalu menggerakkan sesuai *frame by frame*.

Walaupun stop-motion menjadi salah satu animasi tertua, namun masih banyak yang menggunakan stop-motion sebagai media untuk membuat animasi. Keistimewaan stop-motion adalah dapat mempertahankan kerealisan dari sebuah animasi tanpa menghilangkan kesan imajinatif dan fantasi. Selain itu, stop-motion juga membawa animator untuk masuk kedalam karakter dan menciptakan suatu keajaiban melalui tokoh yang digerakkan.

2.1.1. Teknik Stop-Motion

Purves (2008, hlm. 131) membagi teknik dalam stop-motion menjadi 7:

1. Replacement Puppets

Teknik ini banyak digunakan oleh film-film stop-motion yang mempunyai skala besar. Teknik ini digunakan untuk mengganti bagian-bagian dari *puppet* dengan *puppet* baru. Biasanya teknik ini digunakan untuk mengganti ekspresi dari *puppet*. Kekurangan dari teknik ini adalah terbatasnya kreativitas karena hanya menggunakan teknik *sculpted* untuk membuatnya.



Gambar 2.1. Replacement Puppets dalam film Coraline
(<https://www.youtube.com/watch?v=jXqqd0ZBEMA>)

2. Pixilation

Pixilation adalah stop-motion dengan tidak menggunakan set maupun *puppet*, tapi menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar, salah satunya adalah dengan menggunakan manusia. Teknik ini dapat membuat sebuah gerakan yang tidak mungkin dilakukan oleh manusia, dapat dilakukan seperti berpindah tempat tanpa berjalan.



Gambar 2.2. Video Netizen Tercinta - Aulion
(<https://www.youtube.com/watch?v=heaUWNHEW2I>)

3. Cross-over Techniques

Cross-over Techniques adalah menggabungkan dua teknik dari stop-motion, seperti menggabungkan *claymotion* dengan *painting*.

4. Cut-outs

Cut-outs (juga biasa disebut dengan *Paper cut*) terbuat dari kertas yang dibentuk menjadi beberapa bentuk dan digerakkan menjadi sebuah animasi.



Gambar 2.3. Coco – Paper Cut Out Animation
(<https://www.youtube.com/watch?v=Wo6-6ENT17o>)

5. Sand

Sand animation merupakan animasi stop-motion yang menggunakan pasir maupun bubuk halus sebagai alat peraga. Walau hasil dari *sand animation* sangat bagus dan memuaskan, namun pembuatannya adalah salah satu yang tersulit. Ketika berusaha menyingkirkan pasir, terkadang bukan hanya pasir yang tidak diperlukan saja yang tersingkirkan, namun juga objek dari animasi. Karena itu, butuh konsentrasi dan ketelitian lebih dalam mengerjakan *sand animation*.



Gambar 2.4. Sand Animation

(<https://www.youtube.com/watch?v=86trDZGdPts>)

6. Claymotion

Seperti namanya, teknik ini dibuat dengan menggunakan *clay*. Banyak studio stop-motion yang masih menggunakan teknik ini, seperti Aardman Studio, karena *clay* lebih mudah dibentuk. Selain membutuhkan skill untuk menganimasikan *puppet*, animator *claymotion* juga harus memiliki skill dalam men-*sculpting*.



Gambar 2.5. Aardman adalah salah satu studio besar yang menggunakan teknik Claymotion

([https://www.aardman.com/wp/wp-](https://www.aardman.com/wp/wp-content/uploads/2014/12/YEAR_OF_THE_SHEEP_1008-660x371.jpg)

[content/uploads/2014/12/YEAR_OF_THE_SHEEP_1008-660x371.jpg](https://www.aardman.com/wp/wp-content/uploads/2014/12/YEAR_OF_THE_SHEEP_1008-660x371.jpg))

7. Personal Approaches

Teknik ini digunakan untuk membuat kreasi baru pada stop-motion. Pembuat stop-motion yang menggunakan teknik ini akan menggabungkan beberapa teknik maupun membuat teknik baru dengan barang-barang disekitar.

2.2. Lighting

Ketika menempatkan *lighting* dalam sebuah *scene*, banyak hal yang harus diperhatikan daripada membuat *lighting* tersebut terlihat indah. Katatikarn dan Tanzillo dalam bukunya yang berjudul *Lighting for Animation: The Art of Visual Storytelling* (2017), mengatakan bahwa *lighting* seperti membuat sebuah dunia baru kepada penonton dan penonton dapat masuk dan menikmati dunia baru tersebut. Tugas *lighting* adalah untuk membuat dunia dalam cerita menjadi indah dan dapat membangun cerita melaluinya (hlm. 13). Penggunaan kontras dapat membangun

cerita. Ketika sebuah shot menggunakan lighting pada sebuah tempat yang gelap, maka akan menciptakan sebuah kontras dan membuat penonton akan fokus kedalam kontras yang diciptakan.



Gambar 2.6. Film Song of The Sea memperlihatkan kontras antara tempat terang dan gelap.

(<https://www.youtube.com/watch?v=CCvR5YBcpR8>)

Kontras pada warna adalah salah satu cara untuk menonjolkan objek pada cerita. Dengan menggunakan warna yang kontras (*complimentary*) dapat membantu mengarahkan mata penonton menuju satu titik fokus dalam scene. (Katatikarn dan Tanzillo, 2017)



Gambar 2.7. Film The Incredibile yang memperlihatkan *complimentary color*.

(<http://photos1.blogger.com/blogger/5801/681/320/Incredihug.0.jpg>)

2.2.1. Fungsi Cahaya

Brown (2012, hlmn.104) menyatakan bahwa lighting mempunyai banyak fungsi, diantaranya:

1. Mood dan Tone

Lighting dapat membantu untuk membentuk sebuah arti, emosi, *tone* dan *mood* yang akan ditampilkan ke dalam konten. Apakah akan membuat sebuah ‘konten’ yang indah, ataupun seram, aneh, dan apapun yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Brown (2012) menegaskan bahwa dalam penerapan kepada sebuah iklan, *lighting* dapat menegaskan sebuah ‘sifat’ yang akan ditampilkan dalam sebuah gambar. Bagaimana penampilan dari barang yang akan ditampilkan, ataupun *tone* dan bayangan yang akan jatuh dan sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

2. Penuh dengan Tone: Gradiasi dalam Tone

Setiap gambar yang diambil, tentu akan mempunyai *tone*. Gambar yang mempunyai *tones* dengan jarak (*range*) yang lebih luas, lebih nyaman dimata dan memberikan kesan realistik ke dalam gambar.

3. Color Control dan Color Balance

Brown (2008) menyatakan bahwa *color control* dan *color balance* merupakan salah satu aspek penting dari *lighting*. Sangat penting dalam *lighting* untuk mempunyai *color balanced* untuk menetralkan warna yang dihasilkan oleh *lighting* yang telah ada sebelum gambar dibuat, seperti pada lampu neon. Pada saat sekarang, film telah disetting untuk menggunakan gabungan banyak warna dalam satu *scene*.

4. Menambahkan Bentuk, Kedalaman, dan Dimensi pada Sebuah Scene

Dalam membentuk sebuah bentuk, *lighting* jangan dibuat menjadi *flat* atau terlalu biasa, karena akan menimbulkan kesan dua-dimensi. Brown (2008) menegaskan bahwa *lighting* sangat penting untuk keseluruhan kedalaman pada sebuah shot. *Lighting* dapat membantu untuk membuat sebuah bentuk menjadi menonjol dan memperlihatkan hal-hal yang penting dalam sebuah cerita.

Untuk membuat sebuah bentuk menjadi menonjol, benda tersebut harus dipisahkan dari *background*. *Lighting* bertugas untuk memisahkan sebuah benda dari background. *Lighting* yang biasa digunakan untuk memisahkan benda dari *background* adalah *backlight*, juga menempatkan benda pada daerah yang paling terang atau paling gelap.

Dalam membuat kedalaman pada sebuah shot, *lighting* harus dimainkan untuk membuat sebuah bentuk dua-dimensi berubah menjadi tiga-dimensi. Brown (2008) menyatakan bahwa *flat lighting* merupakan salah satu musuh terbesar karena dapat membuat benda tiga-dimensi berubah menjadi dua-dimensi. Untuk menghindari *flat lighting*, Brown (2008) menyarankan untuk memainkan beberapa lensa film, bloking, perpindahan kamera, desain set, warna, juga *lighting* sebagai kunci utama.

5. Texture

Lighting menggunakan bayangan untuk membentuk sebuah *texture*. Bayangan dapat didapatkan melalui jarak yang dihasilkan dari letak cahaya ke benda. Semakin dekat dengan benda, maka semakin pudar *texture* yang dihasilkan oleh cahaya.

6. Exposure

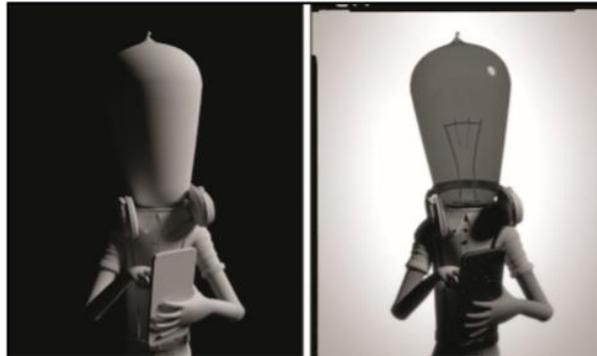
Pengaturan *exposure* yang tidak tepat akan merusak keseluruhan *scene*, maka sangatlah penting ketika membuat *lighting* harus mendapatkan *exposure* yang tepat. *Exposure* adalah salah satu aspek *lighting* yang sangat menonjol ketika dikaitkan dalam pembuatan *mood* dan *tone* film. Brown (2008) menyatakan bahwa selain berperan penting dalam pembuatan *mood* dan *tone*, *exposure* dapat mempengaruhi saturasi dan *grayscale* dalam film.

2.2.2. Jenis-jenis Cahaya

Katatikarn dan Tanzillo (2017, hlm. 72) mengatakan bahwa setiap *lighting* mempunyai kegunaan yang berbeda-beda. Penting bagi penata cahaya untuk memahami setiap fungsi *lighting* untuk mendapatkan visual yang diinginkan.

1. Key Light

Key light merupakan cahaya utama dan mendominasi dalam sebuah *scene* film. Ketika membuat *scene outdoor*, *key light* akan berperan sebagai cahaya matahari atau bulan yang mendominasi *scene* tersebut. Untuk *scene* didalam ruangan, *key light* berperan sebagai cahaya utama didalam ruangan tersebut, seperti cahaya lampu utama maupun cahaya yang berasal dari luar jendela. Katatikarn dan Tanzillo (2017) menekankan bahwa warna dari *key light* merupakan salah satu yang terpenting. Jika warna *key light* tidak sesuai dengan *scene* yang akan dibuat, maka kecil kemungkinan *lighting* lain dapat menolong visual dari *scene* tersebut. Brown (2012) juga berpendapat bahwa *key light* adalah *lighting* yang membuat bayangan serta membuat bentuk dan *form* dari subjek.

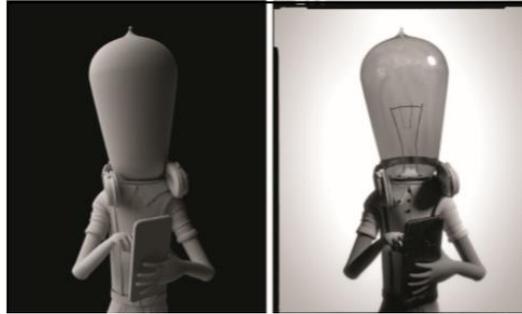


Gambar 2.8. Key light berfungsi sebagai cahaya utama dalam film.

(Katatikarn & Tanzillo, 2017)

2. Fill Light

Fill light adalah *lighting* untuk melengkapi *key light*. *Fill light* digunakan untuk menambahkan cahaya dari sisi gelap/ bayangan yang dibuat oleh *key light*. Warna dan intensitas dari *fill light* akan menyesuaikan dari scene, dan akan berbeda-beda menyesuaikan scene yang akan dibuat. Katatikarn dan Tanzillo (2017) menyatakan bahwa warna dari *fill light* menyesuaikan dengan *environment* yang ada, untuk menyesuaikan dengan keadaan disekitar, seperti warna langit dalam cerita. Brown (2012) menyatakan bahwa *fill light* biasanya ditaruh didekat kamera, berseberangan dengan posisi dari *key light*, untuk mengurangi intensitas bayangan yang ditimbulkan oleh *key light*.

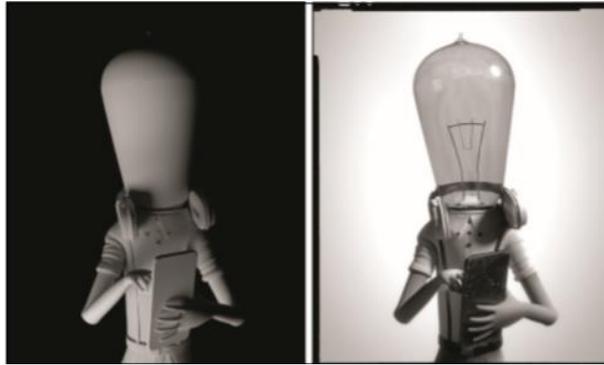


Gambar 2.9. Fill light berfungsi sebagai pengurang bayangan agar tidak terlalu tajam bayangan yang dihasilkan oleh key light.

(Katatikarn & Tanzillo, 2017)

3. Bounce Light

Key light, sebagai cahaya yang mendominasi, biasanya akan menyesuaikan letak dari cahaya matahari dan bulan yang datang dari arah atas. Ketika key light jatuh ke tanah dan memantul mengenai sisi gelap dari sebuah objek, cahaya pantulan tersebut disebut sebagai bounce light. Katatikarn dan Tanzillo (2017) menekankan bahwa intensitas dan warna dari bounce light akan menyesuaikan dengan permukaan benda dan intensitas dari key light. Semakin terang key light dan semakin reflektif permukaan benda, maka akan semakin terang bounce light yang akan dihasilkan.



Gambar 2.10. Bounce light merupakan cahaya dari key light yang dipantulkan oleh suatu permukaan.

(Katatikarn & Tanzillo, 2017)

4. Rim/ Kick

Rim light adalah lighting untuk menegaskan outline pada objek. Rim light bertujuan untuk membedakan antara *background* dengan objek. Katatikarn dan Tanzillo (2017) berpendapat bahwa peletakan rim light terkadang tidak ada maksud khusus, ataupun menambahkan arti melalui lighting ini, tetapi hanya untuk membuat agar outline dapat terlihat dengan baik.

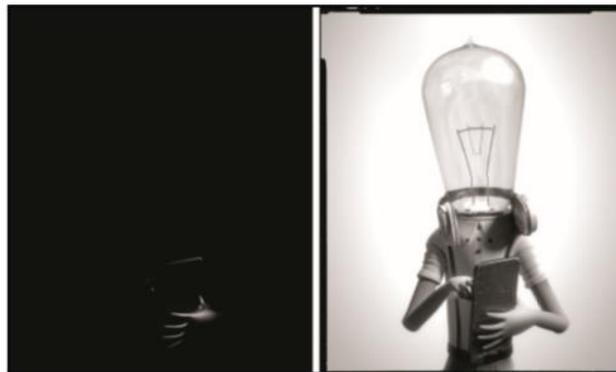
Rim light digunakan untuk memperjelas objek yang kecil, sehingga penonton dapat melihat kejadian yang terjadi dengan baik. Brown (2008) berpendapat bahwa rim light tidak selalu diletakkan bersebelahan dengan subyek, namun rim light biasanya diletakkan untuk maksud memberi bentuk kepada subyek.

Kick light dapat disebut hampir mirip dengan rim light. Katatikarn dan Tanzillo (2017) menyatakan kick light biasanya ditaroh disisi bawah sehingga dapat memberikan variasi pada suatu titik. Jika fill light membantu agar bayangan dari cahaya key light tidak terlalu keras, kick light membantu agar dampak dari fill light tidak terlalu menyebar dan menjadi datar pada suatu daerah.



Gambar 2.11 Rim Light digunakan untuk memperjelas obyek yang kecil sehingga penonton dapat melihatnya.

(Katatikarn & Tanzillo, 2017)



Gambar 2.12. Kick light membantu agar dampak dari fill light tidak terlalu menyebar dan membuat subyek menjadi rata.

(Katatikarn & Tanzillo, 2017)

5. Utility

Utility light adalah cahaya tambahan yang dipakai untuk menunjukkan sebuah cerita dalam scene. Katatikarn dan Tanzillo (2017) berpendapat bahwa pada umumnya utility light digunakan pada cahaya lilin, *cellphone*, maupun cahaya-cahaya tambahan lainnya, sehingga utility membantu untuk menunjukkan interaksi antara cahaya tersebut dengan objek.



Gambar 2.13. Utiliy light diterapkan dalam film Blade Runner 2049, dalam bentuk hologram.

(https://cdn.theatlantic.com/assets/media/img/mt/2017/10/br/lead_720_405.jpg?mod=1533691908)

2.2.3. Penempatan *Lighting* untuk Menghasilkan *Mood*

Kataticarn dan Tanzillo (2017) menyatakan bahwa penempatan *lighting* sangat mempengaruhi *mood* yang akan dihasilkan dalam sebuah film. *Lighting* dapat membuat karakter terlihat indah maupun aneh sesuai dengan kebutuhan cerita. Kontras cahaya yang tinggi juga mempunyai penyampaian *mood* yang berbeda dengan kontras cahaya yang rendah, sehingga penempatan *lighting* menjadi penting untuk dipikirkan dalam membuat sebuah film (hlmn. 102).

1. *High Key*

High key lighting banyak ditemukan dalam film klasik Hollywood maupun film komedi. Dalam *high key lighting*, gambaran yang ingin disampaikan adalah *mood* yang tenang dan halus. Intensitas *key light* dan *fill light* harus sama agar tidak menciptakan bayangan yang keras. *High key* lebih memfokuskan kepada detail yang besar, termasuk karakter dan obyek disekitarnya.



Gambar 2.14. Gambaran *high key* pada film *El Vendedor de Humo*.
(Katatikarn & Tanzillo, 2017)

2. *Low Key*

Tentu *low key* mempunyai karakteristik yang sangat berbeda dengan *high key*. Penempatan *low key* akan menghasilkan bayangan yang lebih keras dan memberikan kesan yang dramatik. *Low key* banyak digunakan untuk memperlihatkan penjahat serta *scene* yang menggambarkan misteri dan ketegangan.



Gambar 2.15. Gambaran *low key* pada film *Leucotopia*.
(Katatikarn & Tanzillo, 2017)

3. *Under-Lighting*

Under-lighting juga biasa digunakan untuk menggambarkan *scene* dan katakter yang jahat. *Lighting* ini dihasilkan ketika posisi *key light* berada tepat dibawah

karakter dan menghasilkan bayangan yang panjang keatas. Dapat dibilang bahwa *under-lighting* merupakan *lighting* yang paling tidak natural karena sangat jarang, atau bahkan tidak pernah, terjadi dikenyataan.



Gambar 2.16. Gambaran *under-lighting* pada film *Little Freak*.
(Katatikarn & Tanzillo, 2017)

4. *Rim Light*

Rim Light merupakan *key light* yang cukup kuat yang berada dibelakang karakter. Katatikarn dan Tanzillo (2017) mengungkit bahwa ada tiga situasi dimana *rim light* biasa digunakan.

Yang pertama, ketika karakter berdiri diantara kamera dan sumber cahaya. Biasanya posisi ini menggambarkan karakter yang menyatu dengan sekitarnya. Yang kedua, ketika ukuran karakter dalam sebuah *scene* film sangat kecil. *Rim light* membantu penonton untuk mengetahui posisi dari katakter dalam *scene* tersebut. Yang ketiga, ketika siluet dari katakter mempunyai gerakan yang spesifik sehingga perlu untuk dinotis oleh penonton. *Rim light* membantu untuk memperlihatkan gerakan tersebut.



Gambar 2.17. Gambaran *rim light* pada *Marilyn Myller*.
(Katatikarn & Tanzillo, 2017)

5. Bayangan

Mungkin bayangan bukanlah bagian dari penempatan *lighting*, namun keberadaan bayangan dapat menceritakan kejadian disekitar katakter. Penempatan bayangan biasanya dihindari ketika ingin membuat gambar karakter yang indah, tetapi penempatan bayangan yang cukup keras dapat dipakai dalam suasana yang menegangkan.

Katatikarn dan Tanzillo (2017) menekankan bahwa waktu penempatan bayangan sangat penting untuk diperhitungkan, ketika karakter melewati sebuah ruang. Penempatan waktu dalam memperlihatkan *mood* yang akan dihasilkan dalam sebuah *scene*. Ketika waktu bayangan cepat, maka *mood* yang ingin disampaikan dapat menjadi menegangkan dan horror. Namun jika waktu bayangan lama, *mood* yang dihasilkan merupakan *mood* yang damai dan tenang.



Gambar 2.18. Gambaran penempatan bayangan pada film *Shave It*.
(Katatikarn & Tanzillo, 2017)

2.2.4. *Hard light* dan *Soft light*

Menurut Brown (2012), ada banyak sekali variasi dalam membuat *lighting* pada sebuah film. Bahkan gaya serta teknik yang digunakan, sudah tidak terhitung jumlahnya. Tetapi, pada intinya hanya ada dua jenis *lighting* yang akan dipakai didalam setiap film, yaitu *hard light* dan *soft light*.

1. *Hard light*

Brown (2012) menyatakan bahwa *hard light* membuat sebuah bayangan yang jelas. Sumber cahaya yang digunakan dalam membuat *hard light* ini mempunyai ukuran yang kecil, karena semakin kecil sumber, maka cahaya yang akan dihasilkan akan semakin keras. Brown memberikan catatan bahwa seberapa keras (*hard light*) maupun halus (*soft light*) cahaya yang diinginkan, akan dipengaruhi oleh besar dari sumber yang mengeluarkan cahaya. Brown (2012) memberikan contoh, cahaya matahari yang menghasilkan bayangan yang cukup keras. Walaupun matahari merupakan sebuah bintang yang besar, namun ukuran matahari di langit cukup kecil, sehingga dapat menghasilkan bayangan yang cukup keras.



Gambar 2.19. Contoh penggunaan *hard light*.
(Brown, 2012)

2. *Soft Light*

Soft light tentu merupakan kebalikan dari *hard light*. *Soft light* memiliki bayangan yang cukup halus, bahkan terkadang tidak ada bayangan sama sekali. Seperti yang sudah dikatakan oleh Brown (2012), jika *hard light* terbentuk oleh sumber cahaya yang kecil, maka *soft light* terbentuk oleh sumber cahaya yang besar.

Untuk membuat *soft light* pada set, Brown (2012) memberikan beberapa tips, dengan menggunakan obyek yang mempunyai warna yang terang untuk memantulkan cahaya, maupun menggunakan *diffusion*.



Gambar 2.20. Contoh penggunaan *soft light*.
(Brown, 2012)

2.2.5. *Lighting* Malam pada Film

Brown (2012) mengatakan bahwa cahaya bulan adalah warna biru. Hal ini dikarenakan Johannes von Purkinje menemukan fakta bahwa ketika berjalan saat malam, warna biru akan terlihat lebih terang dibandingkan dengan warna merah, sehingga otak akan merespon bahwa warna biru merupakan warna dari cahaya malam hari. Menurut Brown, banyak teknik yang digunakan oleh DP (*Director of Photography*) untuk mendapatkan warna biru sebagai cahaya bulan. Banyak yang menggunakan *1/2 CTB (Color Temperature Blue)*, *full CTB*, maupun *double CTB*. Selain itu, banyak juga yang menambahkan warna-warna lain untuk memberikan keterangan *mood*, seperti warna *lavender* sebagai penanda *mood* romantis, atau warna *cyan* sebagai penegas *lighting*.

Cahaya yang bulan hasilkan biasanya lebih redup dibandingkan dengan cahaya lainnya yang ada dimalam hari (Birn, 2014). Birn (2014) mengatakan bahwa langit malam biasanya berwarna biru lembut dan tidak terlalu terang. Dengan penambahan cahaya dari cahaya lampu jalanan, lampu dari kendaraan, maupun lampu dari bangunan juga dapat membantu menghasilkan suasana malam pada film. Birn (2014) juga menegaskan bahwa untuk menciptakan suasana malam, jangan membuat *scene* yang *underexpose*, melainkan gunakan banyak kontras pada cahaya. Untuk menghindari banyaknya bayangan yang muncul pada sebuah *scene*, Birn (2014) menyarankan untuk menggunakan *rim light* maupun *highlight*.



Gambar 2.21. Birn (2014) menambahkan beberapa *practical lighting* untuk mengurangi intensitas bayangan yang muncul pada *scene* malam hari.

(Birn, 2014)

2.3. Warna

Brown (2012), dalam bukunya yang berjudul *Cinematography: Theory and Practice*, menyatakan bahwa warna merupakan salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi penonton seperti lagu dan gerakan dalam film, dan dapat menyampaikan emosi kepada penonton.

2.3.1. Teori Warna

Teori warna adalah bagaimana membuat keseimbangan warna didalam sebuah seni (Gurney, 2018). Jika membahas mengenai teori warna, maka *Color Wheel* menjadi acuan untuk belajar mengenai teori warna. Isaac Newton, yang dikutip dalam buku *Color and Light: A Guide for Realist Painter* oleh Gurney (2018), membagi warna atas 7 bagian, yaitu ROYGBIV (*Red, Orange, Yellow, Green, Blue, Indigo, dan Violet*). Warna-warna ini juga dikenal sebagai warna-warna pelangi. Merah,

kuning, biru disebut sebagai warna primer, atau warna yang tidak dapat dibuat melalui pencampuran warna. Violet, hijau dan oranye dapat disebut sebagai warna sekunder. Warna sekunder ini terbentuk ketika mencampurkan dua warna primer.



Gambar 2.22. *Color Wheel*

(<http://presentitude.com/wp-content/uploads/2015/09/10901ColorWheel.png>)

2.3.2. Warna dan Emosi

Setiap warna memiliki arti simbolik yang berbeda-beda. Warna dapat menciptakan sebuah emosi. Warna *cool* atau dingin menggambarkan karakter atau scene yang tenang. Warna *warm* atau hangat menggambarkan sebuah kejadian yang menegangkan atau mendorong sebuah karakter atau scene.

Edwards (2004) menyampaikan simbol dari setiap warna:

1. Merah.

Ilmuan mengatakan warna merah mempunyai keterkaitan dengan kekuatan, stimulasi, bahaya, dan rangsangan seksual. Merah adalah warna dari darah, api, semangat, dan sebuah penyerangan/ agresi. Warna ini menimbulkan kesan yang hebat dan menggembirakan.

2. Putih

Putih mempunyai arti yang berbeda-beda disetiap budaya. Di Barat, putih menjadi lambang polos dan murni, tetapi untuk budaya Cina, Jepang dan beberapa negara di Afrika, putih menjadi simbol dari kematian.

3. Hitam

Di dunia Barat, hitam melambangkan kematian, duka, dan kejahatan. Hampir semua mengartikan warna hitam sebagai pertanda buruk, neraka, dan kutukan.

4. Hijau

Ahli warna umumnya setuju bahwa hijau adalah warna yang menyeimbangkan dan simbol dari musim semi dan masa muda, harapan, dan sukacita.

5. Kuning

Kuning merupakan salah satu warna yang sangat ambigu. Kuning dapat menggambarkan cahaya matahari, emas, dan kebahagiaan, kecerdasan, dan pencerahan, namun kuning juga dapat diartikan sebagai kecemburuan, aib, penipuan, pengkhianatan, dan pengecut.

6. Biru

Biru merupakan warna yang melambangkan perasaan tenang dan damai. Biru pucat dapat melambangkan kebahagiaan, namun seperti warna lainnya, biru merupakan salah satu warna yang ambigu dan menimbulkan kesan misterius. Biru dapat melambangkan impian, kesedihan, dan

melankolis. Stone, Adams, dan Morioka (2006) menambahkan bahwa warna biru juga melambangkan depresi tetapi juga kesetiaan.

7. Oranye

Menurut Stone, Morioka, dan Adams (2006), warna oranye melambangkan kreativitas, kesegaran, keunikan, energi, semangat, dan kehangatan. Edward (2004) mengatakan bahwa oranye umumnya digunakan sebagai warna untuk tim olahraga. Oranye melambangkan panas dan api, namun tanpa rasa intens seperti warna merah. Selain itu, oranye memiliki makna negatif, kekerasan.

8. Coklat

Merupakan warna dari tanah bumi. Coklat sering dianggap sebagai warna yang suram karena memiliki arti penderitaan dan suram.

9. Ungu dan Violet

Ungu merupakan warna yang terkait dengan perasaan yang mendalam. Ungu umumnya menggambarkan perasaan duka yang mendalam karena kematian seseorang yang dicintai. Ungu juga dapat diartikan sebagai kehormatan, martabat, kekuatan, serta

10. Merah Muda

Warna yang terbuat dari campuran warna merah dan putih, umumnya melambangkan mood yang ringan. Merah muda berhubungan erat dengan bayi perempuan, feminim, dan cinta. Ketika merah muda dibuat menjadi *hot pink*, akan melambangkan agresif dan sensual.

11. Abu-abu

Abu-abu adalah warna dari suram dan depresi. Abu-abu juga melambangkan perasaan kesepian, ketidakpastian dan netral.

2.3.3. Harmoni Warna

Stone, Adams, dan Morioka (2006) membagi harmoni warna atas 6 jenis dan dapat dikombinasikan dengan banyak sekali warna:

1. *Complimentary*

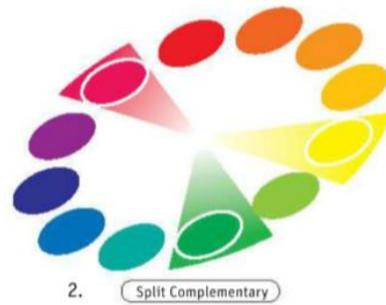
Complimentary atau biasa dikenal dengan Komplimenter merupakan dua warna yang terletak berseberangan di *color wheel*. Warna ini merepresentasikan kontras pada warna.



Gambar 2.23. Warna Komplimenter.
(Stone, Adams, dan Morioka, 2006)

2. *Split Complimentary*

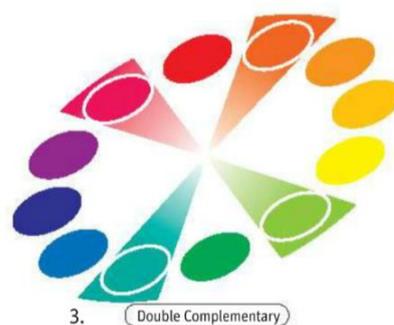
Split Complimentary ini mempunyai tiga warna, dimana dua warna terletak disebelah satu warna. Pada harmoni ini, kontras pada warna sedikit diturunkan.



Gambar 2.24. *Split Complimentary*.
(Stone, Adams, Morioka, 2006)

3. *Double Complimentary*

Hampir sama dengan *split complimentary*, *double complimentary* memiliki empat warna, dimana 2 pasang warna tersebut terletak berseberangan dalam *color wheel*. Penggunaan harmoni warna ini cukup dihindari, terutama ketika keempat warna tersebut mempunyai ukuran (*ratio*) yang sama, karena dapat menimbulkan kontras warna yang cukup keras.



Gambar 2.25. *Double Complimentary*.
(Stone, Adams, Morioka, 2006)

4. *Analogous*

Analogous adalah kombinasi antara dua warna atau lebih yang terletak bersebelahan pada *color wheel*. Harmoni warna ini memiliki panjang gelombang

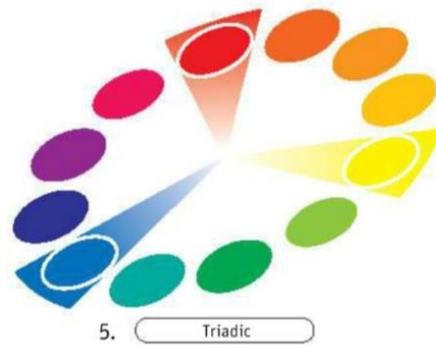
cahaya yang sama, sehingga dapat diterima dengan baik oleh warna. Harmoni warna ini banyak dipakai di beberapa film karena mudah dibuat dan cocok untuk banyak situasi.



Gambar 2.26. *Analogous*.
(Stone, Adams, Morioka, 2006)

5. *Triadic*

Triadic merupakan tiga jenis warna yang tersebar diseluruh *color wheel*. Salah satu warna dalam *triadic* memiliki warna yang menyolok, sedangkan dua warna lainnya memiliki warna yang lembut. Stone, Adams, dan Morioka (2006) menyarankan agar warna *triadic* yang dipakai memiliki dua warna yang berasal dari gabungan dua warna utama, sehingga dapat terlihat lebih harmonis. Stone, Adams, dan Morioka (2006) memberikan contoh warna ungu, oranye, dan merah. Oranye dan merah berasal dari warna utama yang sama, yaitu merah.

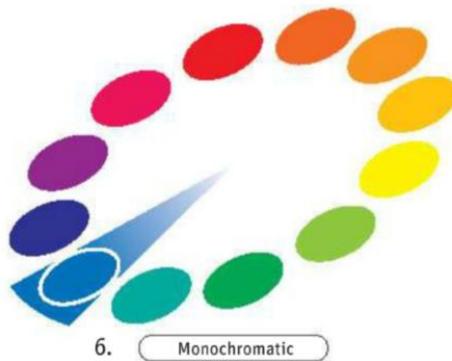


Gambar 2.27. *Triadic*.

(Stone, Adams, Morioka, 2006)

6. *Monochromatic*

Seperti artinya, *monochromatic* berasal hanya dari satu warna saja. Pada harmoni warna ini, biasa menggunakan *hue* dan eksplorasi saturasi dan *brightness* untuk menentukan warna yang akan dipakai.



Gambar 2.28. *Monochromatic*.

(Stone, Adams, Morioka, 2006)

2.4. Mood

Didalam pembuatan sebuah film, *mood* merupakan yang terpenting (Smith, 2003).

Menurut Wolf dan Block (2008), *mood* dapat dideskripsikan sebagai suasana yang

dibentuk dan dapat menghasilkan pikiran dan emosi dari penonton. *Mood* dapat diekspresikan dalam bentuk kata-kata hangat, mistik, *gloomy*, dan lainnya. Tragedi, komedi dan lelucon (*farce*) merujuk lebih kearah *genre*, namun dapat digunakan juga untuk mendeskripsikan atmosfer dan *mood* dalam sebuah film. Smith (2003) juga berpendapat bahwa *mood* dapat dibangun dari lingkungan sekitar dan membangun sebuah emosi. *Mood* juga dapat membawa penonton untuk merasakan *mood* yang akan ditampilkan selanjutnya.

Untuk membuat *mood*, penting sekali untuk memperhatikan hal-hal seperti ekspresi wajah, pergerakan karakter (aktor dan aktris), dialog, notasi suara, kostum, music, *lighting*, *mise-en-scene*, desain set, *editing*, teknik kamera, *depth of field*, latar belakang karakter, dan situasi dalam cerita (hlmn. 42). Brown (2012) berpendapat bahwa salah satu berhasilnya penataan cahaya dalam sebuah film adalah dapat menyampaikan *mood* dan *tone* dalam cerita.