



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

TELAAH LITERATUR

2.1. Animasi

2.1.1. Definisi Animasi

Animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti hidup atau *animare* yang berarti meniupkan hidup ke dalam. Kemudian istilah tersebut berubah menjadi istilah dalam bahasa Inggris, *animation*, yang merupakan singkatan dari kata *animal* dan *motion*, berarti hewan yang bergerak. Namun, ada pendapat lain yang mengatakan bahwa *animation* berasal dari kata *to animate* yang berarti menghidupkan.

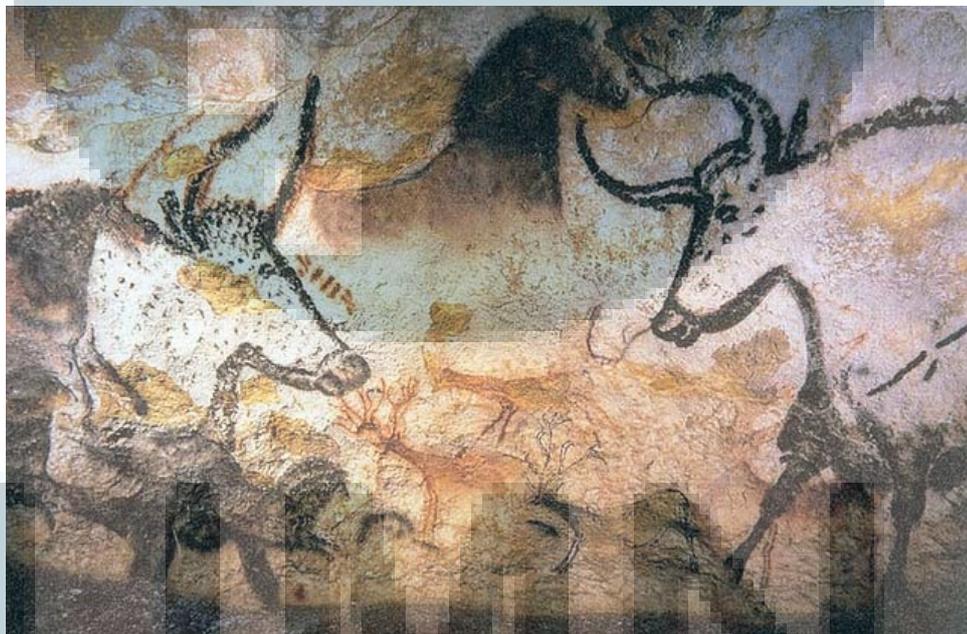
Secara umum, animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda-benda mati dengan diberi kekuatan, dorongan, semangat, dan emosi. Di Jepang, animasi disebut dengan *anime*, dan digambar dengan gaya *manga*. Animasi membuat sesuatu yang terlihat tak mungkin dan sulit untuk divisualisasikan menjadi hal yang mungkin. Imajinasi manusia yang tidak dapat terjadi di dunia nyata dapat diwujudkan lewat animasi (Kompas *Kampus*, 2011).

Bila membahas tentang teknik film animasi, kita akan mengenal istilah *frame per second* (fps). Ini merupakan hitungan gambar per detik. Umumnya, sebuah film memiliki kecepatan 18 – 24 gambar per detiknya. Jadi, ada sekitar 18 sampai 24 urutan gambar yang ditangkap oleh kamera. Lalu ada juga istilah *persistence of vision*, sebuah fenomena yang terjadi ketika indera penglihatan kita, yaitu mata, menangkap perubahan kecil pada suatu gambar ke gambar lain.

Fenomena inilah yang mengakibatkan gambar yang kita lihat seolah-olah bergerak pada saat gambar diproyeksikan ke layar (Beck, 2004).

2.1.2. Sejarah Animasi

Sejak dulu, manusia selalu berusaha untuk menampilkan gerakan-gerakan dalam setiap karya mereka sebagai alat untuk mengkomunikasikan sesuatu. Hal ini dapat kita lihat dari lukisan-lukisan pada dinding gua yang dibuat oleh manusia prasejarah dahulu kala, serta dari urutan-urutan gambar yang ada di dalam dinding ruang penguburan piramid Mesir. Urutan-urutan gambar tersebut yang sekarang ini kita kenal sebagai animasi.

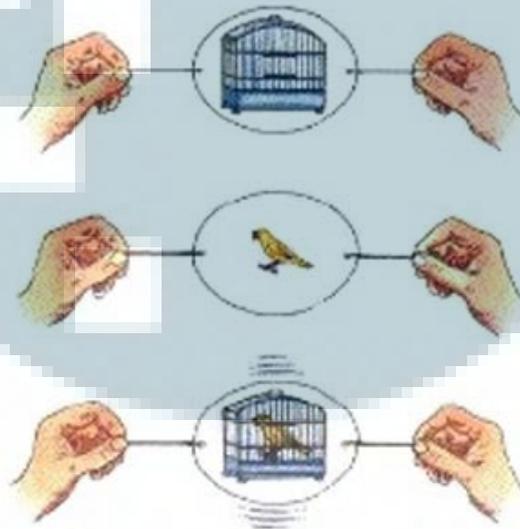


Gambar 2.1. Lukisan di Gua *Lascaux*
(<http://www.free-hdwallpapers.com/wallpapers/architecture/4609.jpg>)

Salah satu karya manusia purba jaman dahulu dapat dilihat di salah satu gua terkenal di Spanyol, gua *Lascaux* (Gambar 2.1). Diperkirakan lukisan dalam gua ini sudah berumur sekitar 200.000 tahun. Mereka menggambar gerakan dari

berbagai hewan cepat seperti bison dan kuda. Setiap hewan ini diberi 8 kaki, yang digambarkan dengan posisi yang berbeda-beda dan bertumpuk (Hallas & Manvell, 1973, hal. 23).

Sekitar abad ke-19 di Eropa, muncul sebuah mainan yang diberi nama *Thaumatrope*, berupa lembaran cakram karton tebal dengan gambar burung yang berada dalam sangkar (Laybourne, 1979, hal. 18). Kedua sisi cakram tersebut diikat dengan tali. Bila tali dipilin dengan tangan, cakram tersebut akan berputar dan gambar di dalamnya akan terlihat seperti bergerak.



Gambar 2.2. Thaumatrope

(http://www.artlex.com/ArtLex/p/images/persist_thaumatrope.jpg)

Pada tahun 1822, Emile Reynaud menciptakan sebuah mainan baru yang diberi nama *Praxinoscope*, berupa serangkaian ratusan gambar yang diputar dan diproyeksikan pada sebuah cermin, yang kemudian menimbulkan pergerakan pada gambar-gambar itu seperti film. Hal ini yang menjadi cikal bakal lahirnya proyektor pada bioskop (hal. 23).



Gambar 2.3. Praxinoscope

(http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/01565/praxiscope_1565741i.jpg)

Sejak saat itu animasi terus berkembang, tidak hanya di Amerika, tetapi juga di Eropa, Kanada, dan beberapa negara Asia, salah satunya Jepang yang dipelopori oleh Osamu Tezuka (Yamin, 2010) dengan gaya animasi yang khas dan unik. Salah satu produsen film animasi terbesar yang masih terkenal sampai saat ini adalah Walt Disney.

2.1.3. Animasi Tradisional dan Digital

Animasi yang digambar di atas kertas disebut sebagai animasi tradisional, sedangkan animasi yang dikerjakan dengan komputer disebut sebagai animasi digital atau CGI (Computer Generated Images) (Davis, 2006, hal. 19).

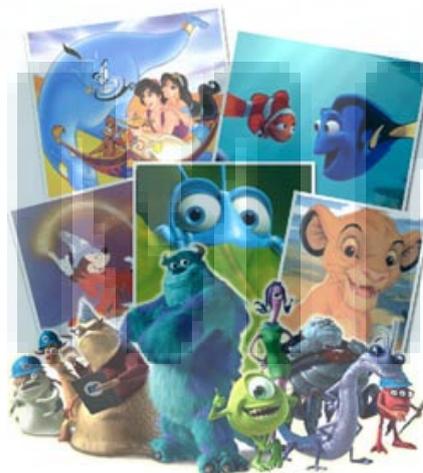
Dalam bukunya, Bill Davis memaparkan apa yang dimaksud dengan animasi tradisional dan animasi digital. Sebenarnya baik animasi tradisional maupun digital menggunakan cara kerja yang sama pada awal proses

pengerjaannya, yaitu menggambar di atas kertas. Perbedaan dari kedua metode animasi ini yaitu saat proses pengolahan gambar tersebut.

2.1.4 Animasi 2D dan 3D

Animasi 2D dan 3D adalah beberapa dari jenis animasi yang kita ketahui. Animasi 2D adalah animasi dua dimensi dan sering kita sebut dengan film kartun. Kartun berasal dari kata *cartoon*, yang berarti gambar sederhana yang menunjukkan ciri/sifat karakter dalam cara yang lucu/jenaka dan dlebih-lebihkan (Oxford Dictionaries of English, 2003). Kebanyakan film kartun yang sering kita lihat memang lucu dan menghibur, misalnya saja Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby Doo, dan masih banyak lagi.

Animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D. Karakter dalam animasi 3D terlihat lebih nyata dan mendekati wujud asli. Proses pengerjaan animasi 3D banyak menggunakan komputer dan perkembangan teknologi. Contoh film animasi 3D yaitu Bugs Life, Finding Nemo, Dinosaurs, dan lain-lain (Yamin, 2010).



Gambar 2.4. Animasi 2D dan 3D

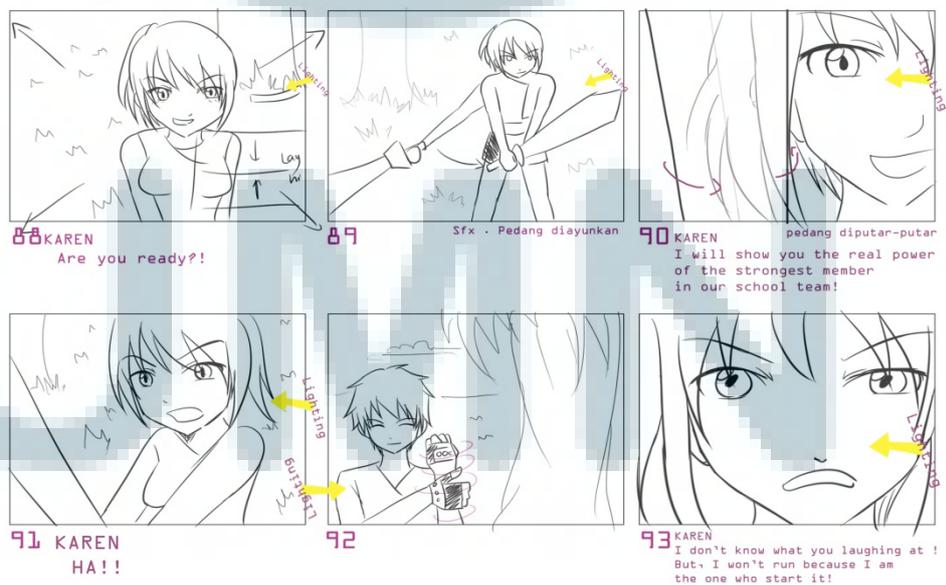
(<http://www.indirist.com/presim/r2d-3d-animator-programi-grafik-tasarim-programi.jpg>)

2.1.5. Elemen Animasi

Terlepas dari semua metode produksi apa yang akan digunakan, kita tetap membutuhkan sebuah konsep, sebuah ide, dan keinginan untuk membawa sesuatu ke dalam kehidupan (Davis, 2006, hal. 20). Berikut ini adalah beberapa elemen penting yang tidak bisa dilewatkan dalam pembuatan sebuah film animasi (Suyanto & Yuniawan, 2006, hal. 15), yaitu:

1. **Ide.** Hal paling mendasar dalam pembuatan sebuah film animasi adalah sebuah ide dan cerita. Sumber inspirasi dari sebuah ide dapat diperoleh melalui pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, dan sebagainya.
2. **Tema.** Setelah semua ide terkumpul, selanjutnya adalah menentukan tema dari film tersebut. Tema film bermacam-macam, ada yang bernuansa romantis, petualangan, *action*, *thriller*, fantasi, *science fiction*, dan lain-lain. Misalnya, pada film animasi “Coraline”, yang bertema *fantasy* dan *thriller* (hal. 16).
3. **Logline.** Logline adalah plot yang ditulis untuk memperjelas film animasi seperti apa yang kita buat. Logline biasanya diawali dengan dua kata ‘Bagaimana jika...’ dilanjutkan dengan ‘dan kemudian...’ untuk membangun cerita.
4. **Pengembangan cerita.** Ada 7 pertanyaan yang harus dijawab dalam proses mengembangkan cerita (hal. 17):
 1. Siapa yang diinginkan dalam film ini?
 2. Apa yang diinginkan oleh tokoh utama?

3. Siapa/Apa yang menghalangi tokoh utama untuk mendapatkan keinginannya?
 4. Bagaimana akhirnya tokoh utama berhasil mencapai apa yang diinginkannya dengan cara yang luar biasa, menarik, dan unik?
 5. Apa yang ingin disampaikan dengan mengakhiri cerita seperti itu?
 6. Bagaimana Anda mengisahkan cerita Anda?
 7. Bagaimana perubahan dalam film ini?
5. **Storyboard.** Storyboard sangat penting dalam membuat sebuah film animasi, karena animasi dibuat berdasarkan susunan storyboard (Zeemby, 2004, hal. 112). Script yang berupa tulisan dituangkan dalam bentuk gambar (storyboard) agar lebih mudah dipahami. Storyboard memperlihatkan setiap adegan/*scene* dalam berbagai angle kamera yang akan menjadi acuan untuk seluruh tim produksi film animasi.



Gambar 2.5. Contoh storyboard untuk *Break Zone*

2.1.6. Tim Produksi Animasi

Pembuatan sebuah film animasi tidak mungkin dilakukan sendirian, apalagi kalau film yang dibuat berdurasi panjang. Untuk membuat film animasi dibutuhkan tahapan proses mulai dari ide cerita sampai finishing, dan masing-masing bagian membutuhkan orang-orang yang memang ahli dalam bidangnya. Sangat mungkin dalam sebuah studio animasi, satu orang dapat mengerjakan beberapa bagian produksi (Davis, 2006, hal. 7-11).

Berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai *jobs description* dari masing-masing anggota tim dalam proses produksi film animasi, seperti yang dipaparkan oleh Bill Davis dalam bukunya yang berjudul “*Gardner’s Guide to Creating 2D Animation in a Small Studio*”:

1. **Producer.** Produser merupakan orang yang berada di posisi paling atas dalam hirarki tim. Tugas seorang produser adalah mengontrol dan mengkoordinasi semua hal, termasuk keuangan, klien, dan juga *talent*.
2. **Director.** Tugas dari seorang director adalah membimbing, mengawasi, mengarahkan, dan menetapkan waktu pada animasi untuk menentukan kecepatan dan arus dari sebuah adegan.
3. **Storyboard Artist.** Seseorang yang bertugas untuk menterjemahkan ide-ide tertulis dan mendeskripsikan *script* ke dalam visualisasi berupa urutan-urutan gambar yang menjadi acuan dalam produksi.
4. **Designer.** Bertugas mendesain karakter-karakter yang berperan dalam film, background, dan hal-hal visual penting lainnya.

5. **Layout Artist.** Seseorang yang bertugas menterjemahkan storyboard ke dalam gambar yang dipakai animator dan background artist sebagai acuan.
6. **Animator.** Bertanggung jawab dalam membuat gambaran / konsep dasar dari *timing* atau pengaturan waktu serta *motion* atau pergerakan dasar dari setiap scene.
7. **Assistant Animator.** Bertugas dalam menghasilkan gambar *inbetween* / gerakan antara suatu pose ke pose yang lain berdasarkan timing dan action.
8. **Ink & Paint Person.** Seseorang yang bertugas menambahkan warna ke dalam animasi gambar yang sudah jadi. *Animation painters* memberi warna pada gambar yang sudah dianimasikan dengan mengikuti warna dasar yang sudah ditentukan sebelumnya oleh designer.

Dalam tahap Ink & Paint ini, semua elemen desain disatukan dan diperiksa. Biasanya, background selesai sebelum semua animasi karakter selesai diwarnai. Hal ini bertujuan untuk memastikan apakah antara animasi karakter dan background sudah sesuai dan bisa berjalan dengan benar (hal. 29).

9. **Camera Person.** Bertugas merekam seluruh animasi dan background untuk difilmkan. Bisa dikatakan, dia yang bertugas untuk menentukan posisi dan perpindahan kamera.

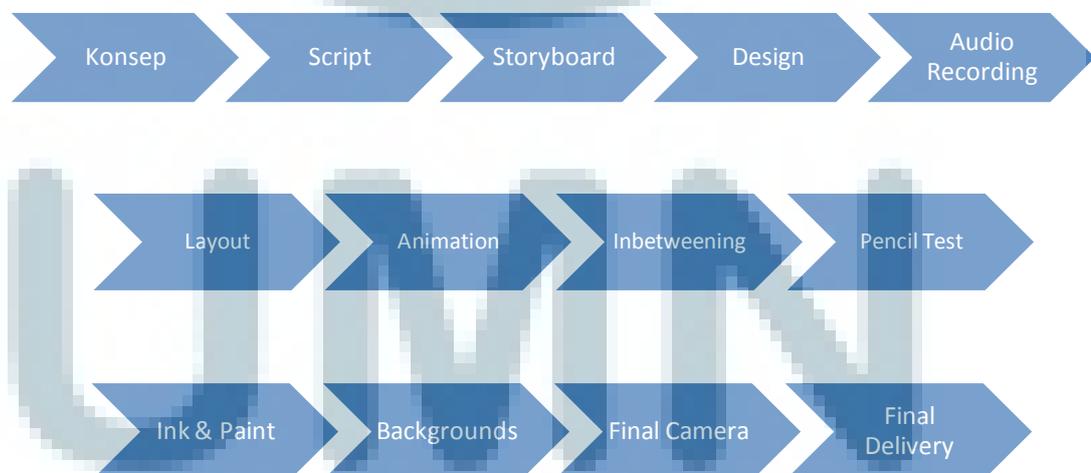
10. **Audio Person or Sound Designer.** Menunjuk pada seseorang yang fokus pada rekaman, suara, musik, *sound effects*, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan audio.

11. **Editor.** Bertanggung jawab dalam mengkoordinasi, mengorganisasi, dan menentukan potongan-potongan film atau video dan audio.

12. **Compositor.** Bertanggung jawab dalam mengkoordinasi, mengorganisasi, dan menggabungkan seluruh elemen animasi untuk menghasilkan hasil akhir yang dikerjakan dengan menggunakan proses digital.

2.1.7. Proses Produksi Animasi

Proses produksi sebuah film animasi secara singkat mulai dari konsep sampai hasil akhirnya adalah sebagai berikut (hal. 18):



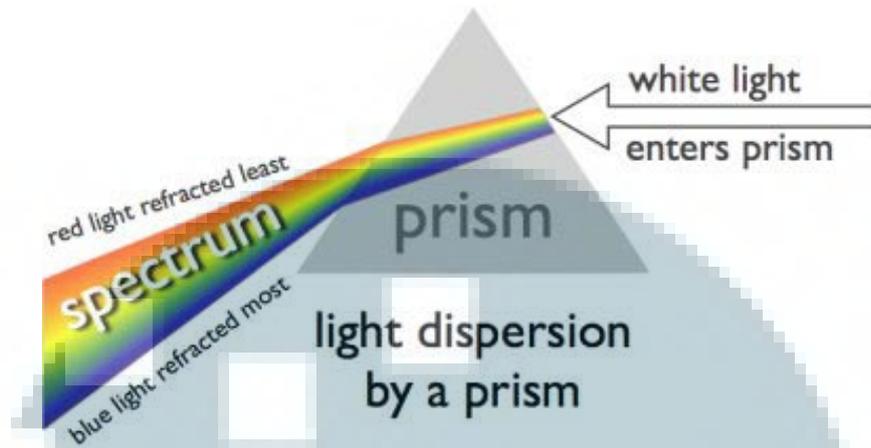
2.2. Warna

2.2.1. Terminologi Warna

Warna adalah salah satu dari sepuluh prinsip desain dan juga merupakan sarana komunikasi visual yang menjadi faktor penting dalam bidang desain visual, baik itu media cetak maupun digital. Warna tidak bisa lepas dari dunia seni terutama yang berhubungan dengan dunia visual, karena warna merupakan hal pertama yang pasti dilihat orang dalam suatu karya visual (Nugroho, 2008, hal. 1).

Warna memiliki banyak kegunaan. Selain untuk membangun rasa dan emosi, warna dapat mempengaruhi sudut pandang dan respon seseorang akan karya visual yang dilihatnya. Warna juga dapat menutupi kekurangan atau ketidaksempurnaan suatu karya, serta dapat membangun suasana dari karya tersebut. Ada banyak lapisan menuju persepsi warna. Faktor umur, budaya, faktor geografi, dan pandangan politik, masing-masing memainkan bagian dalam bagaimana kita menginterpretasikan warna-warna yang spesifik (Fagerholm, 2009, hal. 11).

Teori warna dipaparkan pertama kali oleh Alberti pada tahun 1435, yang kemudian diikuti oleh Leonardo Da Vinci pada tahun 1490. Awalnya, teori warna dikembangkan dengan warna dasar, yaitu merah, biru, dan kuning. Teori ini dikembangkan lagi oleh seorang ahli fisika terkenal, Sir Isaac Newton, lewat bukunya yang berjudul "Opticks" (1704). Tahun 1666, Newton menemukan fakta bahwa dengan menembakkan cahaya putih melalui balok prisma, cahaya tersebut dapat terpecah menjadi spektrum warna yang kita kenal sebagai warna pelangi: merah, jingga, kuning, hijau, biru, indigo, dan ungu (Carter, 2002, hal. 19).



Gambar 2.6. Teori Newton tentang warna
 (http://www.jinxiboo.com/storage/random/prism-dispersing-light1.jpg?__SQUARESPACE_CACHEVERSION=1260043011538)

Warna diartikan sebagai sebuah bahasa visual yang dapat digunakan seorang desainer untuk menarik perhatian orang lain terhadap pesan yang terkandung di dalam karya yang ia buat (Stone, Adams & Morioka, 2006, hal. 46). Warna dapat digunakan melalui berbagai cara dan untuk berbagai tujuan. Jika kita mengerti dan menggunakannya dengan benar, maka warna dapat menjadi alat komunikasi visual yang berguna.

2.2.2. Properti Warna

Rob Carter (2002), dalam bukunya yang berjudul *Digital Color and Type*, menjelaskan tentang empat properti warna:

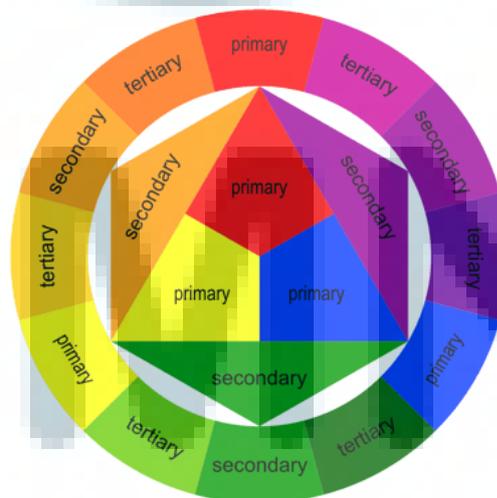
1. *Hue*

Hue adalah nama sederhana dari warna. Warna asli dikenali dengan nama-nama yang familiar, seperti merah, violet, hijau, ungu, dan kuning. Dalam dunia produk komersial dan *pigment*, *hue* memiliki ribuan nama, di antaranya Desert Rose, Winter, Woodland Green, Apache Red, and African Violet. Nama-nama ini

mungkin menimbulkan kesan romantis dan eksotis, tetapi dalam kenyataan, hanya memiliki sedikit hubungan dengan komposisi warna yang mereka wakili.

12 warna dasar dalam *color wheel* berisi warna-warna primer (warna utama), yaitu merah, kuning, dan biru; warna sekunder, yaitu oranye/jingga, hijau, dan ungu; dan warna tersier, yaitu merah-jingga, jingga-kuning, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, dan merah-ungu (Gambar 2.2). Warna sekunder didapat dengan mencampurkan 2 warna primer, sedangkan warna tersier merupakan percampuran dari sebuah warna primer dan sebuah warna sekunder yang berdekatan.

Warna komplementer adalah perpaduan warna-warna yang bertolak-belakang dalam *color wheel*, seperti merah dan hijau, ungu dan kuning. Warna primer dianggap sebagai warna yang absolut, tidak bisa dibuat dengan mencampurkan warna-warna lain. Percampuran warna-warna primer ke dalam berbagai kombinasi akan menciptakan jumlah warna yang tak terbatas (hal. 21).



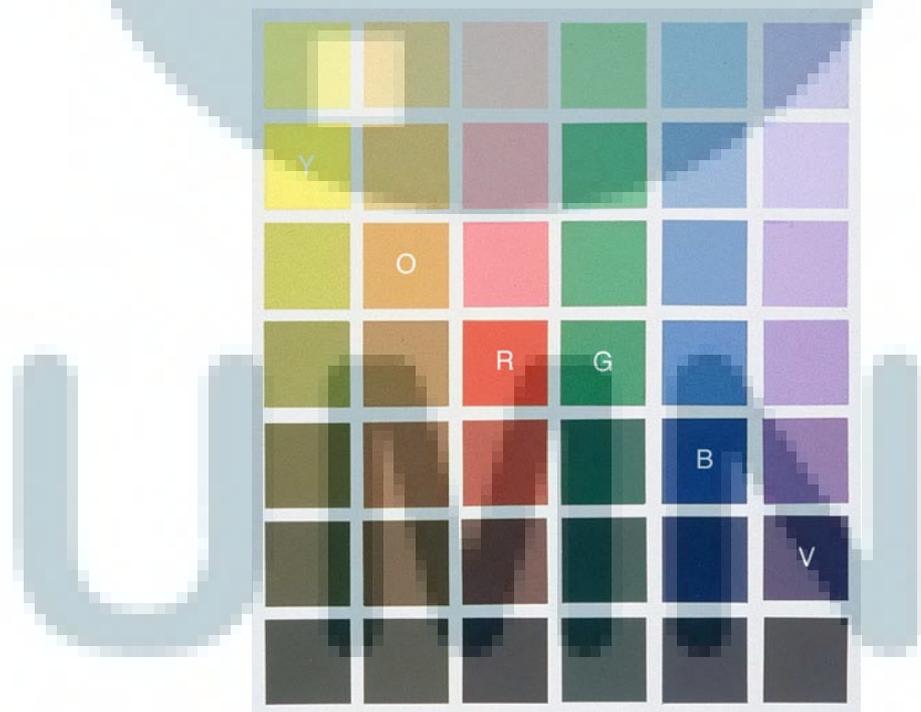
Gambar 2.7. *Color wheel*

(<http://www.interiordesignpedia.com/images/color-wheel.jpg>)

2. Value

Value mengarah pada tingkat terang dan gelap dari sebuah warna. Warna akan berubah nilainya ketika ditambahkan dengan warna putih atau hitam. Sebuah warna yang ditambah dengan warna putih disebut dengan istilah *tint*, yang menunjukkan kesan lebih terang, damai, dan terkesan feminin (Northington, 2012, para. 2); yang ditambah dengan warna hitam disebut *shade*, yang memberi kesan misterius, gelap, jahat atau bahaya (para. 3).

Secara umum, warna-warna yang memiliki nilai terang yang normal seperti kuning, jingga, dan hijau akan menghasilkan *tint* yang terbaik, sedangkan warna-warna yang memiliki nilai gelap yang normal seperti merah, biru, dan ungu, dapat menghasilkan *shade* yang diinginkan (Carter, 2002, hal. 22).

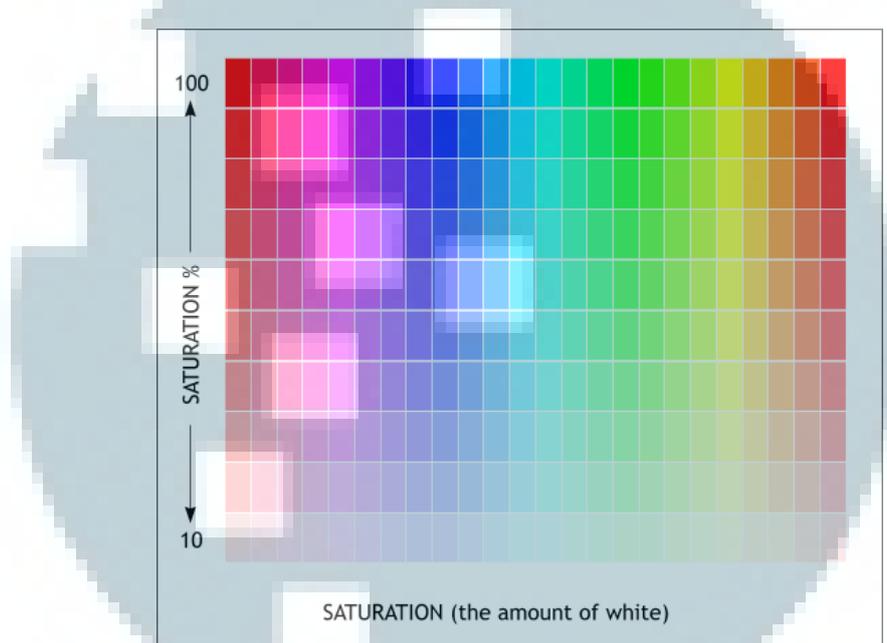


Gambar 2.8. Value of color

(<http://guidetooilpainting.com/images/basics-matchingColors/4color-values-yorgbv.jpg>)

3. *Saturation*

Disebut juga dengan *chroma* atau *intensity*, *saturation* menunjuk pada tingkat kecerahan dari sebuah warna. Saturasi yang tinggi dapat terjadi pada warna yang masih asli dan bukan hasil dari percampuran warna (hal. 24).



Gambar 2.9. *Saturation of color*

(<http://withfriendship.com/images/f/29979/Saturation-picture.jpg>)

4. *Color Temperature*

Istilah *warm* dan *cool* sering digunakan untuk mengekspresikan warna-warna yang mengandung arti kedua istilah ini. Umumnya, warna-warna yang menimbulkan kesan hangat adalah merah, jingga, dan kuning. Sedangkan warna-warna yang menimbulkan kesan sejuk adalah biru, hijau, dan ungu. Namun terkadang perbedaan antara warna hangat dan sejuk bisa saja tidak terlalu terlihat.



Gambar 2.10. *Cool and warm color*

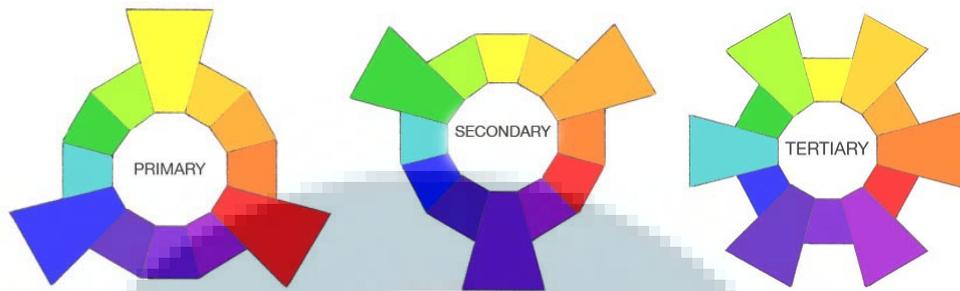
(<http://www.captainwatercolor.com/lessons-advanced/color-advanced/lesson-warm-cool.jpg>)

2.2.3. Pola Dasar Warna

Berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai pola/susunan warna-warna dasar

(Carter, 2002, hal. 28-29):

1. *Primary*: kombinasi dari warna-warna primer (merah, biru, kuning).
2. *Secondary*: kombinasi dari warna-warna sekunder (ungu, jingga, hijau).
3. *Tertiary*: kombinasi dari 6 warna tersier (merah-jingga, kuning-hijau, biru-ungu, biru-hijau, kuning-jingga, merah-ungu).



Gambar 2.11. Primary, secondary, tertiary colors
(<http://www.color-wheel-artist.com>)

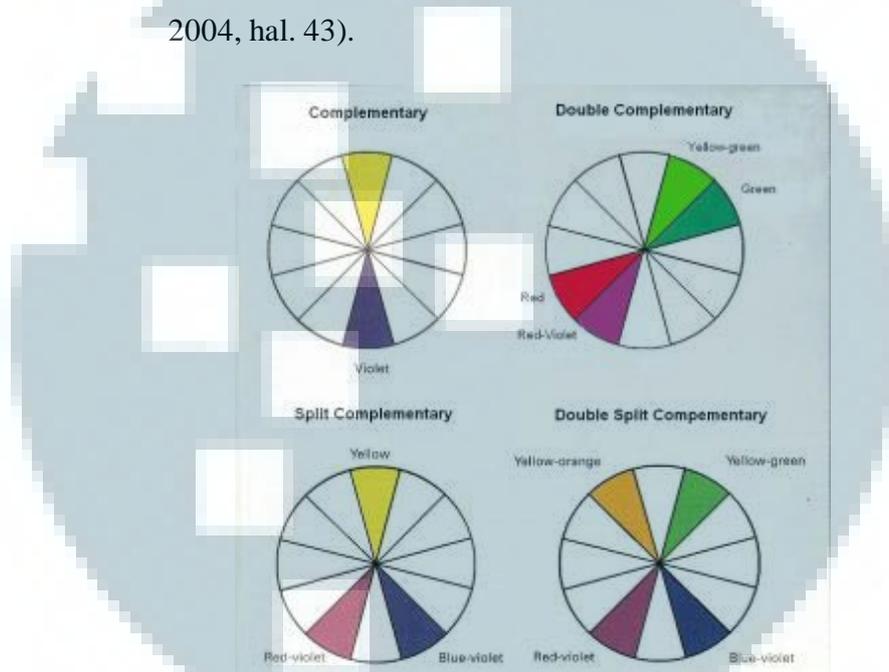
4. *Monochromatic*: berisi warna-warna tunggal beserta *tint* dan *shade*-nya. Sepia, merupakan salah satu warna *monochromatic* yang sering digunakan ketika adegan flashback dalam komik-komik berwarna (Gurney, 2010, hal. 110).
5. *Achromatic*: kombinasi dari warna hitam, putih, dan abu-abu.



Gambar 2.12. *Monochromatic* (kiri) dan *achromatic* (kanan)
(<http://a4.ec-images.myspacecdn.com/images01/67/9510fb76ebffc305d75b12e0e9f8acb5/l.jpg>)

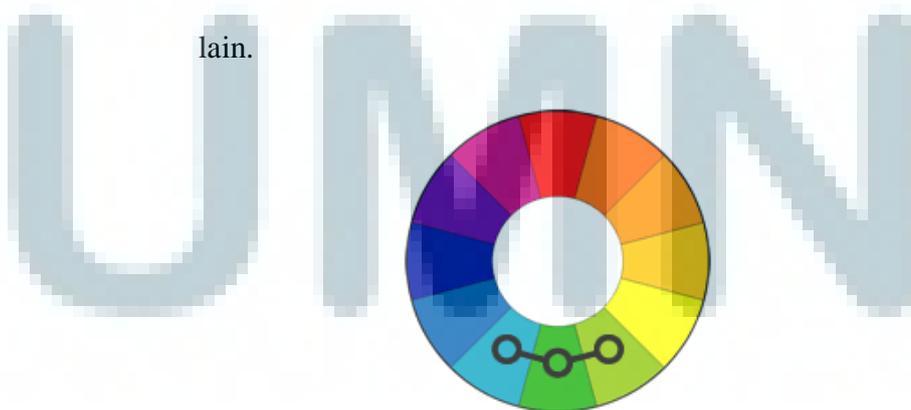
6. *Complementary*: komposisi yang terdiri dari 2 warna beserta *tint* dan *shade* mereka, yang saling berlawanan satu sama lain di dalam *color wheel*.

7. *Split Complementary*: penjajaran sebuah warna dan 2 warna lain yang terletak pada sisi warna komplemen dari warna tersebut.
8. *Double Complementary*: dua pasang warna komplemen saling berlawanan arah antara satu dengan yang lain (Fraser & Banks, 2004, hal. 43).



Gambar 2.13. *Complementary, Split Complementary, Double Complementary*
 (<http://lesliebailey.files.wordpress.com/2009/05/complementary-col-schemes.jpg>)

9. *Analogous*: kombinasi warna yang saling berdekatan satu sama lain.



Gambar 2.14. *Analogous colors*
 (<http://unix.temple.edu/~susanj/design/color/Analogous.jpg>)

10. *Neutral*: sebuah warna dikombinasikan dengan warna kplementennya atau warna hitam.

11. *Incongruous*: kombinasi warna yang saling mengalahkan, terdiri dari sebuah warna dan warna lain yang berada di sebelah kanan atau kiri dari warna kplementennya.



Gambar 2.15. *Neutral colors*

(http://farm4.staticflickr.com/3619/3451529661_82665c7470_b.jpg)



Gambar 2.16. *Incongruous colors*

(<http://www.farfrommoscow.com/wp-content/uploads/2012/08/slim%20bits456.jpg>)

2.2.4. Psikologi Warna

Warna dapat mempengaruhi emosi seseorang. Beberapa ahli menyebutkan bahwa baik respon emosional ataupun dari bawah sadar terhadap warna memiliki hubungan linguistik. Ada juga yang menegaskan bahwa arti dari warna-warna yang mempengaruhi kita tidak ada kaitannya dengan lingkungan sosial dan budaya. Carl Jung (1875 - 1961), seorang ahli kejiwaan, mengatakan bahwa “colors are the mother tongue of the subconscious”, warna adalah bahasa ibu dari alam bawah sadar (Fraser & Banks, 2004, hal. 20).

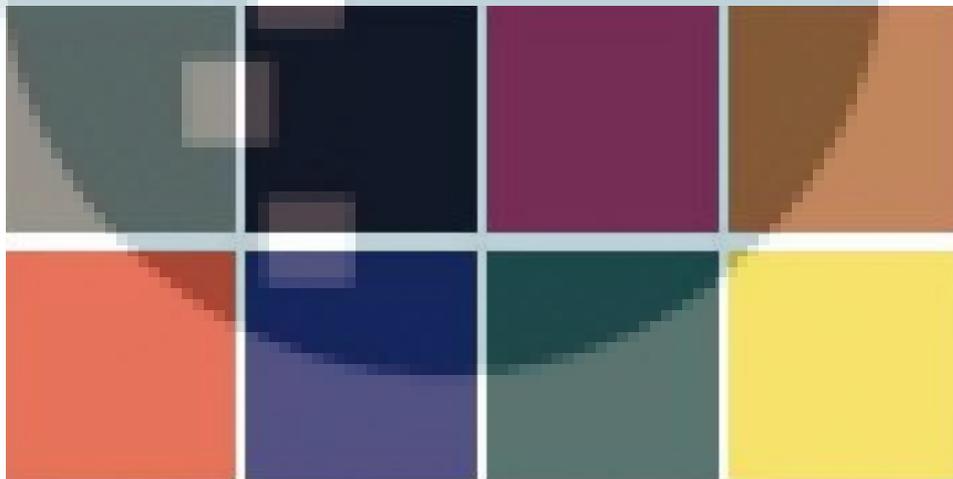
Banyak warna yang diperlakukan sama oleh budaya kuno yang berbeda. Warna merah diterima sebagai warna matahari, memberikan kehidupan tetapi juga bisa mengambilnya, dan juga warna darah. Di alam, warna merah sering diartikan sebagai tanda bahaya. Mungkin semiotika tidak diperlukan untuk menjelaskan mengapa warna ini dapat membuat orang merasa cemas, bergairah, atau marah. Warna biru yang merupakan warna laut dan langit, hamparan luas yang memberikan kesan perspektif dan bebas, juga dikatakan dapat membuat orang merasa tenang. Tetapi ada juga yang menghubungkan warna biru dengan suasana dingin dan kesendirian. Jadi, warna tidak memiliki makna yang pasti, semua tergantung dari cara kita melihatnya.

Dalam buku *Color and Meaning: Art, Science, and Symbolism*, Gage (1999) mencatat bahwa warna, baik secara ilmiah maupun psikologi, sekarang hanya dapat kita anggap sebagai hal yang berlawanan dan tidak dapat disatukan.

Angela Wright, pengarang buku *The Beginner's Guide to Colour Psychology* (Colour Affects Limited, 1998), menemukan sebuah sistem 4

kelompok warna yang disebut *Colour Affects*. Sistem Wright ini dihubungkan dengan berbagai teori mengenai tipe kepribadian, seperti pikiran, perasaan, intuisi, dan sensasi (*thought, feeling, intuition, and sensation*).

Prof. Max Luscher (1923), kepala *Institute of Psycho-Medical Diagnostic* dari Switzerland, pernah mengadakan sebuah tes menggunakan 8 kartu warna berbeda yang diletakkan di depan setiap orang. Tiap orang mengambil warna favoritnya, lalu kartu-kartu yang diambil dianalisis menurut aspek kepribadian orang tersebut. Dari hasil analisisnya, ditemukan makna positif dan negatif dari 8 kartu warna yang ia bagikan (Fraser & Banks, 2004, hal. 49):



Gambar 2.17. Tes warna oleh Luscher, menggunakan 8 kartu yang berbeda
(*The Complete Guide to Color Theory and Application, Fraser & Banks, 2004, 49*)

1. **Abu-abu.** Positif- netral; negatif- kurang percaya diri, depresi, kurang energi.
2. **Biru.** Positif- tenang, efisien, cerdas, bertanggung jawab, dapat dipercaya; negatif- kurang emosi, masa bodoh, dingin.

3. **Coklat.** Positif- serius, hangat, dapat diandalkan, menunjang, membumi; negatif- kurang rasa humor, kaku, kurang canggih,
4. **Merah.** Positif- kuat, hangat, energi, maskulin, gembira, rangsangan, berani; negatif- pertentangan, penyerangan, menegangkan.
5. **Ungu.** Positif- dapat dipercaya, berkualitas, kesadaran spiritual, kebenaran, kemewahan; negatif- introversi, kemunduran, penindasan.
6. **Hijau.** Positif- harmonis, seimbang, segar, damai, penghiburan, pemulihan; negatif- rasa bosan, tersendat-sendat, kelemahan.
7. **Hitam.** Positif- canggih, mempesona, keamanan, penjagaan emosial, efisien; negatif- dingin, kaku, penindasan, ancaman/bahaya.
8. **Kuning.** Positif- optimis, percaya diri, kekuatan emosional, bersahabat, kreatif, harga diri; negatif- depresi, bunuh diri, gelisah, cemas, tidak logis, rapuh.

2.2.5. *Color Mood / Suasana Warna*

Berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai sifat dan suasana yang ditimbulkan dari berbagai warna yang sering kita lihat:

1. **Merah.**

Merah adalah salah satu nama warna yang tertua, paling pertama terlihat dalam susunan warna pelangi, dan memiliki dampak emosional terbesar dari semua warna (Feisner, 2006, hal. 121). Warna merah menyebabkan reaksi kimia dalam tubuh, seperti mempercepat denyut nadi, meningkatkan tekanan darah, dan membuat orang yang melihatnya bernafas lebih cepat. Karena itu, warna ini disebut sebagai kekuatan

gairah. Merah bersifat agresif, menarik perhatian, dan menuntut aksi (Eiseman, 2000, hal. 20).

Dalam budaya Barat, warna merah jarang digunakan karena berhubungan dengan seks dan pelacuran. Sedangkan dalam budaya Timur, seperti di Cina, warna merah digunakan dalam pernikahan karena di sana warna ini dilambangkan sebagai warna kebahagiaan dan keberuntungan. Merah juga berkaitan dengan politik, sering dihubungkan dengan komunis, ini alasan mengapa harus digunakan dengan hati-hati. Kekuatan warna merah sebagai warna darah digunakan dalam film-film horor (Fagerholm, 2009, hal. 12).

2. **Pink.**

Warna pink bersifat muda dan feminin. Karena sifatnya yang seperti ini, warna pink paling disukai oleh industri kosmetik. Dalam pikiran kebanyakan orang, pink merupakan warna anak perempuan, dan sering dihubungkan dengan bayi perempuan. Warna pink jarang terlihat pada anak laki-laki, meskipun dalam beberapa tahun terakhir ini warna pink sudah lebih diterima sebagai warna untuk pria juga.

Ketika kadar warna merah dalam warna pink dinaikkan, maka sifatnya akan terlihat lebih hidup dan lebih muda, dan bila kadar warna merah diturunkan, maka akan terlihat lebih lembut dan matang (Ambrose & Harris, 2005, hal. 110).

3. **Oranye.**

Sebagai warna yang api, oranye dianggap sebagai salah satu warna terpanas. Warna oranye bersifat terbuka dan ceria, menarik perhatian, terutama untuk anak kecil dan kaum remaja (hal. 112). Bila diaplikasikan untuk grafik, oranye memberikan kesan tidak sungguh-sungguh/sembarangan, komedi, dan seperti kartun, sangat tidak cocok untuk menyampaikan pesan yang serius (Eiseman, 2000, hal. 28). Warna oranye sering terlihat dalam film-film bertema *action* yang biasanya menggunakan api dan ledakan sebagai elemen visual penunjang film tersebut.

4. **Kuning.**

Warna kuning dianggap sebagai warna yang bernuansa cerah dan gembira. Warna kuning cerah sifatnya lebih ceria, berenergi, dan *eye-catching* bila dibandingkan dengan kuning pucat (hal. 31). Kuning sering dipasangkan dengan warna hitam untuk menghasilkan kombinasi warna kontras yang paling tinggi (Ambrose & Harris, 2005, hal. 114). Warna kuning banyak digunakan sebagai tanda peringatan, yang menandakan kemungkinan adanya bahaya. Kuning merupakan warna serba guna yang dapat mewakili keadaan emosional. Sebagai contoh, kuning pucat mewakili rasa asam dari buah jeruk, sedangkan kuning hangat memberikan makna konotasi dari musim panas yang hangat. Warna kuning yang dicampur dengan coklat akan memberikan kesan yang buruk karena berhubungan dengan keadaan yang kotor, dan jika

dicampur dengan hijau hasilnya akan berhubungan dengan *nausea* (rasa mual).

5. **Coklat.**

Secara logis, warna coklat berhubungan dengan bumi. Warna ini dapat menjadi warna yang positif maupun negatif, tergantung dari sudut pandang dan pengalaman masing-masing orang terhadap warna ini. Untuk beberapa orang, warna coklat menunjukkan dan memberikan kesan akan kehangatan, kestabilan, dan kepadatan bumi. Di sisi lain, warna coklat dihubungkan dengan keadaan kotor dan bau. Ada pula yang mengaitkannya dengan suasana suram dan rasa bosan. Tetapi, warna coklat sampai saat ini sudah mendapatkan perhatian yang lebih besar dalam hal-hal yang *stylish*, seperti fashion ataupun interior (Eiseman, 2000, hal. 36).

6. **Biru.**

Biru melambangkan suasana yang teduh dan tenang. Menurut Eiseman (2000, hal. 39), warna biru terlihat seperti dapat diandalkan, dapat dipercaya, berpendirian teguh, dan berkomitmen. Warna biru juga dikaitkan dengan perasaan sedih dan depresi/tertekan. Tetapi ada juga yang mengatakan bahwa warna biru merupakan warna yang stabil. Seiring perkembangan teknologi yang bergitu cepat, dengan cepat warna biru juga menjadi warna yang dikaitkan dengan hal ini. Salah satu contoh penggunaan warna biru dalam teknologi yaitu laser biru. Blue-

Ray Disc, sebuah konsep disk terbaru yang namanya berasal dari laser biru, digunakan untuk menulis dan membaca disk tersebut (Fagerholm, 2009, hal. 15).

7. **Teal.**

Warna teal menyatukan ketenangan dari warna biru dan kemurnian dari warna hijau menjadi satu kombinasi warna. Tidak banyak teori yang menjelaskan tentang warna yang satu ini, tetapi secara visual, warna teal menggambarkan racun dan polusi. Dalam poster film, warna teal ini digunakan untuk memberikan kesan/suasana misteri dalam poster tersebut.

8. **Hijau.**

Warna hijau sering digunakan untuk mewakili suasana alam dan kemurnian, biasanya digambarkan dengan daun hijau dan hutan. Hijau merupakan warna yang damai dan dapat digunakan untuk membuat harmoni. Hijau gelap diartikan dengan uang dan martabat. Dengan melihat warna hijau, orang dapat merasa aman dan terjaga (Eiseman, 2000, hal. 44). Warna hijau juga dapat digunakan sebagai warna yang menunjukkan sisi negatif, misalnya untuk *nausea* (rasa mual) dan rasa iri.

9. **Ungu.**

Warna ungu sering dihubungkan dengan kemewahan dan kemakmuran. Warna ini juga sering dikatakan memiliki efek yang memberikan rasa

tenang, seperti dalam meditasi (Fagerholm, 2009, hal. 16). Warna ungu merupakan percampuran dari warna merah yang panas dan warna biru yang dingin . Selain digunakan untuk hal positif, warna ungu juga dapat digunakan untuk menunjukkan hal-hal yang negatif, seperti kekejaman dan kesombongan (Ambrose & Harris, 2005, hal. 112).

10. Putih.

Warna putih melambangkan kesucian dan kebersihan, karena itu sering dipakai oleh produk-produk yang melibatkan kesehatan dan kebersihan di dalamnya. Di Barat, para pengantin memakai gaun putih untuk menunjukkan kesan polos dan murni, sedangkan di Timur, warna putih sering dikaitkan dengan suasana duka dan kematian (hal. 126). Warna putih memberikan kontras yang baik untuk warna-warna yang kuat seperti hitam dan biru. Poin positif dari warna putih ini, yaitu dapat dipakai baik dalam jumlah sedikit maupun banyak tanpa perlu takut akan menyaingi warna lain. Poin negatifnya, warna putih dikaitkan dengan menyerah dan rasa takut, seperti bendera putih yang menjadi simbol dari menyerah.

11. Hitam.

Hitam menggambarkan konservatif, mutakhir, penuh dengan kekuatan, seksi, dramatis, elegan, dan terlihat mahal. Di negara-negara barat, warna hitam dihubungkan dengan suasana duka dan kematian. Banyak

film bertema horor atau *gothic* yang menggunakan warna hitam untuk mempromosikan tema dari film tersebut (Fagerholm, 2009, hal. 16).

12. Abu-abu.

Meskipun merupakan warna netral, abu-abu bukanlah warna yang tidak memiliki simbolisasi. Warna abu-abu jarang dipakai sebagai warna utama dalam poster-poster film. Warna ini lebih banyak digunakan sebagai warna dari obyek-obyek tertentu dalam sebuah film. Warna abu-abu tidak memiliki sisi positif maupun negatif, tetapi dapat menyiratkan kekalutan, hilangnya perbedaan (wilayah abu-abu), usia (debu, jaring laba-laba, warna rambut), tingkat kecerdasan, teknologi, bayangan, dan pekerjaan (setelan abu-abu) (Feisner, 2006, hal. 121).

2.2.6. Pengaruh Cahaya Terhadap Warna



Gambar 2.18. Perbedaan cahaya mempengaruhi warna
(*Color and Light: A Guide for the Realist Painter*, Gurney, 2010, 65)

Salah satu faktor yang menyebabkan seseorang sulit untuk melihat warna dengan jelas adalah arah datang cahaya yang berubah-ubah. Sebagai contoh, posisi

matahari yang selalu berubah-ubah selama siang hari akan merubah warna pada sebuah obyek.

Warna cahaya yang kekuningan pada pertengahan hari, merubah warna merah menjadi lebih oranye, sedangkan warna cahaya yang kebiruan saat malam hari, akan memberikan nuansa warna keunguan pada obyek berwarna merah (Edwards, 2004, hal. 10).



Gambar 2.19. Cahaya mempengaruhi warna

2.3. Film *Science Fiction* dan *Action*

2.3.1. Definisi *Film Science Fiction*

Tulisan-tulisan mengenai *science fiction* biasanya bercerita tentang dunia alternatif yang mungkin ada atau tentang masa depan (Del Rey, 1979, hal. 5).

Menurut Sobchack (1997, hal. 63), *film science fiction* adalah :

Science fiction film is a film genre which emphasizes actual, extrapolative, or speculative science and the empirical method, interacting in a social context with the lesser emphasized, but still

present, transcendentalism of magic and religion, in an attempt to reconcile man with the unknown.

Jika disimpulkan, film science fiction adalah sebuah tema film yang menekankan pada kebenaran, ilmu ekstrapolatif, atau spekulatif dan metode empiris, berinteraksi dalam konteks sosial dengan transendentalisme sihir dan agama yang kurang ditekankan, namun masih ada, dalam upaya untuk mendamaikan manusia dengan hal yang tidak diketahui. Salah satu tujuan dari science fiction ini adalah menyelidiki segala akibat yang timbul dari inovasi-inovasi yang berbau ilmiah (Gilks dkk, 2003).

2.3.2. Definisi Film Action

Action film adalah sebuah kategori film yang biasanya bercerita tentang para *superhero* atau pahlawan yang terdorong untuk menyelamatkan orang banyak serta mengalahkan musuh-musuhnya dengan satu atau beberapa cara. Tokoh-tokoh utama yang berperan dalam film action biasanya akan meraih ketenaran dan popularitas lewat penggambaran karakter pahlawan yang mereka mainkan (Fagerholm, 2009, hal. 9).

2.3.3. Penggunaan Warna Bertema Science Fiction

Dari hasil analisisnya mengenai penggunaan warna dalam poster film, Fagerholm menemukan bahwa warna-warna gelap sering digunakan dalam film-film bertema *science fiction*. Warna-warna paling gelap yang sering digunakan adalah warna-warna yang mendekati warna hitam. Warna gelap merupakan simbolisasi dari sesuatu yang tidak dikenal dan belum diselidiki, sesuatu yang selalu membuat manusia tertarik.

Biru adalah salah satu warna yang paling sering terlihat dalam tema ini, karena warna biru yang memiliki hubungan dekat dengan teknologi, salah satu elemen kunci dalam film *science fiction*. Warna-warna hangat jarang digunakan untuk menekankan/menonjolkan sesuatu. Ini untuk menarik perhatian penonton dan menjaga suasana yang kalem dalam film tersebut (Fagerholm, 2009, hal. 18-19).

Contoh penggunaan warna pada poster film bertema *science fiction*:

Transformers (2007)



Gambar 2.20. Poster dan palet warna untuk *Transformers*
(*The Use of Colour in Movie Poster Design*, Fagerholm, 2009, 21)

Warna-warna yang digunakan dalam poster film Transformer mengikuti warna bendera Amerika. Warna abu-abu dipakai dalam jumlah banyak karena film ini mengandung unsur metal dan robot. Warna biru dan merah menjadi warna yang menonjol. Di mata karakter, kita dapat melihat laser biru, yang merupakan salah satu elemen *science fiction* (hal. 21).

X-Man: The Last Stand (2006)

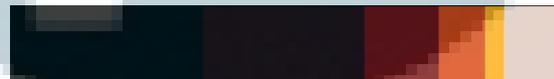
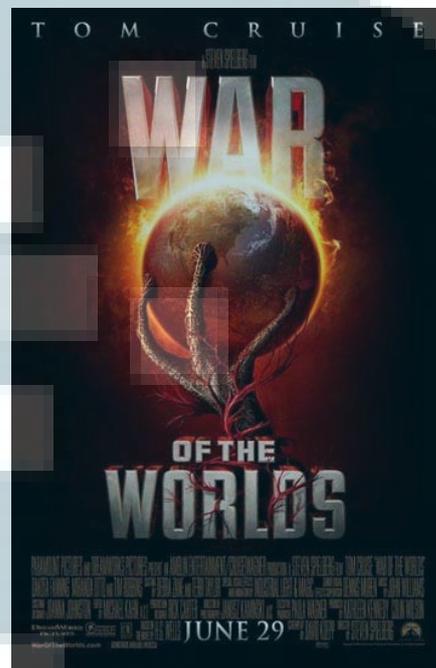


Gambar 2.21. Poster dan palet warna untuk *X-Men: The Last Stand*
(*The Use of Colour in Movie Poster Design*, Fagerholm, 2009, 22)

Warna yang banyak digunakan dalam poster film ini adalah abu-abu dan sedikit warna teal. Poster ini bernuansa futuristik dan tidak memiliki warna

yang menonjol sendiri. Warna utama dalam poster ini adalah abu-abu metalik (hal. 22).

War of the Worlds (2005)



Gambar 2.22. Poster dan palet warna untuk *War of the Worlds*
(*The Use of Colour in Movie Poster Design*, Fagerholm, 2009, 23)

Ini adalah salah satu poster film *science fiction* yang tidak menggunakan warna-warna dingin seperti pada kebanyakan film *science fiction*. Warna-warna yang digunakan merupakan warna yang berdasarkan panas dan api. Untuk poster bertema *science fiction*, ini adalah hal yang tidak biasa. Namun, meskipun elemen yang menonjol dalam poster ini adalah api, pemberian warna metalik pada judul film sangat sesuai dengan tema dan dapat menarik perhatian penonton (hal. 23).

2.3.4. Penggunaan Warna Bertema *Action*

Hampir mirip dengan *science fiction*, tema yang satu ini juga menggunakan warna-warna gelap seperti pada film *science fiction*, hanya saja jumlah pemakaian warna gelap dalam film *action* lebih sedikit bila dibandingkan dengan film *sci-fi* (Fagerholm, 2009, hal. 28-29). Semua poster yang dianalisis kebanyakan menggunakan warna hitam atau warna gelap yang mendekati warna hitam sebagai warna dasar. Api sering dipakai baik sebagai desain maupun sebagai elemen sinematik, terkecuali untuk kedua film ini: *Casino Royale* (2006), yang menggunakan warna biru yang tak biasa, dan *Bourne Ultimatum* (2007) yang menggunakan warna monokromatik/satu warna saja.

Contoh penggunaan warna pada poster film bertema *action*:

Bourne Ultimatum (2007)



Gambar 2.23. Poster dan palet warna untuk *The Bourne Ultimatum*
(*The Use of Colour in Movie Poster Design*, Fagerholm, 2009, 29)

Poster film ini hanya menggunakan warna hitam, abu-abu, dan putih, sesuatu yang juga tidak biasa. Warna abu-abu melambangkan kebingungan, kehilangan perbedaan, kecerdasan dan teknologi, sesuai dengan peran karakter utama yang mencari identitas dirinya saat bertarung dengan orang-orang yang terlihat seperti menentangnya. Penggunaan warna hitam dan putih menunjukkan sisi hitam dan putih dari film ini, seperti saat karakter utama mempersepsikan orang-orang tertentu sebagai orang baik atau jahat. Tetapi ada wilayah abu-abu juga di film ini, yang tidak dapat kita ketahui dengan pasti apakah itu baik atau buruk (hal. 29).

Live Free or Die Hard (2007)



Gambar 2.24. Poster dan palet warna untuk *Live Free or Die Hard* (*The Use of Colour in Movie Poster Design*, Fagerholm, 2009, 30)

Di bagian bawah dari poster film ini terdapat elemen api, menunjukkan ada sesuatu yang berlimpah dalam film ini. Poster ini dibagi menjadi dua sisi yang bertolak belakang, sisi kiri dengan warna-warna yang bernuansa hangat, dan sisi kanan yang bernuansa dingin, dengan warna-warna yang lebih gelap. Ini menggambarkan sisi gelap dan terang, baik dan buruk yang menjadi tema utama dari film *action* ini (hal. 30).

Man on Fire (2004)



Gambar 2.25. Poster dan palet warna untuk *Man on Fire*
(*The Use of Colour in Movie Poster Design*, Fagerholm, 2009, 33)

Ledakan yang terjadi di belakang tokoh utama memberikan warna oranye dan kuning yang sering terlihat dalam poster-poster film *action*. Warna yang mendekati warna teal di sisi sebaliknya, digunakan sebagai tanda untuk menenangkan ledakan tersebut. Dua sisi dengan warna yang berbeda sudah

biasa dalam sebuah poster film bertema *action*, yang menampilkan duel antara yang baik dan jahat, terang dan gelap (hal. 33).

2.4. Teknik Pewarnaan

2.4.1. *Color Script*

Dalam setiap film produksi Pixar, sebuah *color script* dibuat, yang merupakan kumpulan warna-warna yang digunakan dalam sebuah film. Lou Romano membuat *color script* untuk film animasi berjudul “Up”. *Color script* bisa dikatakan sebagai gambaran luas mengenai keseluruhan isi film (Lou Romano’s *Color Script for Pixar’s Up*, 2009).



Gambar 2.26. *Color script* untuk film animasi “Up”

(<http://www.slashfilm.com/wp/wp-content/images/zz379bff23.jpg>)

Dari *color script* dari film Up ini, dapat kita lihat bahwa di awal film, penggunaan saturasi warna cukup tinggi. Ketika tokoh Ellie memasuki kehidupan

si tokoh utama, Carl, Ellie membawa banyak warna. Saat Ellie meninggal, hidup Carl kembali menjadi biasa dan kehilangan warna. Tetapi warna-warna tersebut kembali, saat teringat kenangan-kenangan bersama Ellie yang penuh dengan petualangan, yaitu ketika Carl memulai perjalanannya bersama tokoh Russell. Setiap karakter baru selalu membawa level warna dan tingkat kecerahan yang baru pula. Disini kita juga bisa melihat, ketika sedang dalam adegan petualangan warna menjadi cerah, dan saat adegan bahaya warna menjadi lebih gelap.

Makoto Shinkai, *Japanese director* film animasi “5 Centimeters Per Second”, mengatakan bahwa sekarang ini semua yang berhubungan dengan digital akan terlihat canggih dengan permainan cahaya dan warna.



Gambar 2.27. *5 Centimeters Per Second*, Japanese anime by Makoto Shinkai
(*5 Centimeters Per Second*)

Ia berpikir bagaimana lingkungan dan pantulan cahaya diaplikasikan ke karakter, bagaimana mencocokkan cahaya dengan warna *background*, dan menciptakan gambar secara keseluruhan. Jika sebuah karakter ada di dalam hutan hijau di

bawah langit biru, warna bayangan pada karakter disesuaikan menjadi warna hijau atau biru (2D Animation in the Digital Era, 2012, para. 17).

2.4.2. Aspek Sumber Cahaya

1. **Direct Sunlight.** Cahaya dalam suasana siang hari yang cerah memiliki 3 sistem iluminasi yang berbeda: matahari, langit biru, dan pantulan cahaya dari obyek (Gurney, 2010, hal. 28). Ketika langit sedang cerah, langit biru mengelilingi matahari. Bila dibandingkan dengan cahaya matahari, cahaya langit merupakan cahaya lembut yang tersebar dari berbagai arah dalam satu waktu. Saat benar-benar sedang bersih, langit lebih terlihat berwarna biru-keunguan dari biasanya, bayangan pun akan menjadi lebih gelap dan biru. Semakin banyak awan di langit, maka warna langit akan menjadi lebih kelabu, dan jika asap kabut di langit semakin banyak, maka bayangan obyek akan mendekati warna matahari.

2. **Indoor Electric Light.** Sumber cahaya dalam ruangan yang paling banyak ditemui adalah *incandescent* (lampu pijar) dan *fluorescent* (lampu neon). Untuk menunjukkan efek dari kedua sumber cahaya ini, ada 3 hal yang perlu diperhatikan (hal. 36):

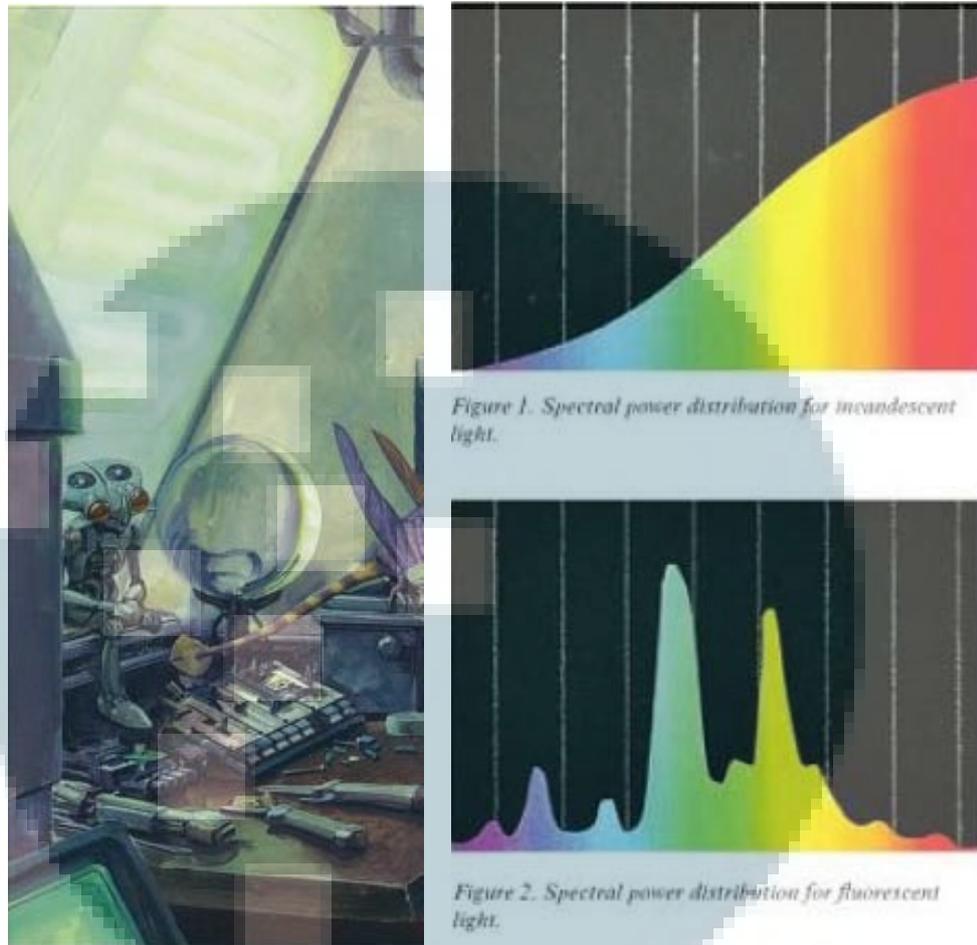
- **Brightness.** Tingkat kecerahan tergantung pada beberapa hal seperti watt, tipe lampu, seberapa dekat obyek terhadap lampu, dan seberapa besar tingkat kecerahan cahaya yang memancar dari sumber lain.
- **Hardness or Softness.** Kedua hal ini merujuk pada seberapa besar potongan cahaya dilihat dari sudut pandang obyek. *Hard light* datang dari titik yang kecil dan tajam, contohnya adalah matahari atau

spotlight. Cahaya ini lebih terarah dan dramatis, membentuk bayangan yg lebih jelas, serta lebih menonjolkan tekstur permukaan dan *highlight*.

Sedangkan *soft light* berasal dari area yang lebih luas, seperti pada panel besar dari lampu-lampu neon berbentuk tabung di atas meja kerja yang terlihat dalam gambar di bawah ini. Secara umum, *soft light* terkesan lebih menyenangkan dan menenteramkan. Sebuah *soft light* akan memberikan efek blur pada tepi bayangan, sebaliknya *hard light* memberikan efek tajam pada tepi bayangan.

- *Color Cast*. *Color cast* adalah panjang gelombang yang dominan dari sebuah sumber cahaya, dan sering diukur dalam derajat Kelvin. Panjang gelombang cahaya dari lampu pijar biasa paling kuat terletak pada warna oranye dan merah, dan lemah terhadap warna biru.

Itulah mengapa warna merah terlihat baik sedangkan warna biru tampak mati di bawah cahaya dari lampu pijar yang normal. Pada lampu neon berwarna putih, yang dipertegas adalah warna kuning-hijau, menghasilkan cahaya yang membuat mata manusia sangat sensitif.



Gambar 2.28. *Hardness and softness (kiri), color cast (kanan)*
(Color and Light: A Guide for the Realist Painter, Gurney, 2010, 36)

3. *Streetlight and Night Condition.* Sebelum lampu elektrik di ruangan terbuka dikembangkan pada akhir abad ke-19, ada dua warna cahaya pada malam hari: cahaya bulan, yang terlihat dengan warna biru atau abu-abu, dan sinar lampu yang berasal dari api berwarna oranye. Saat lampu listrik dikembangkan, warna-warna baru mulai memasuki nuansa pemandangan di malam hari (hal. 38).



Gambar 2.29. Suasana malam hari
(*Color and Light: A Guide for the Realist Painter*, Gurney, 2010, 38)

2.4.3. Bentuk Cahaya

1. *Three-Quarter Lighting.*

Dalam pencahayaan jenis ini, cahaya memberikan efek bayangan dari hidung ke pipi pada sisi yang jauh dari wajah, meninggalkan cahaya terang berbentuk segitiga di bayangan pipi tersebut (hal. 56). Ketika *short lighting* dipasang, bayangan hidung akan menyatu dengan bayangan pada sisi wajah. Ini dinamakan dengan *Rembrandt Lighting* (hal. 57).

2. *Reflected Light.*

Ada 5 fakta umum (hal. 67):

1. Bidang yang menghadap ke atas bayangannya terlihat sejuk, sedangkan yang menghadap ke bawah terlihat lebih hangat.

2. Pantulan cahaya akan jatuh lebih cepat jika kita menjauh dari sumber pantulan, kecuali sumber pantulan tersebut berukuran besar, seperti halaman rumput.
3. Efek dari pantulan cahaya akan terlihat lebih jelas bila kita membuang sumber pantulan dan pengisi cahaya yang lain.
4. Warna bayangan merupakan jumlah dari semua iluminasi sumber pantulan cahaya, yang dikombinasikan dengan warna asli dari obyek.
5. Saat suasana langit sedang cerah, permukaan vertikal pada bayangan menerima dua sumber iluminasi: cahaya permukaan yang berwarna hangat dan cahaya langit yang berwarna biru.

3. *Spotlighting.*

Spotlight hanya terpusat pada sebuah figur atau obyek, dan meninggalkan obyek yang lain dalam bayangan (hal. 68).



Gambar 2.30. *Three Quarter Lighting, Reflected Light, Spotlighting*
(*Color and Light: A Guide for the Realist Painter*, Gurney, 2010, 56; 66-68)

2.4.4. *Shadow, Midtone, dan Highlight*



Gambar 2.31. Digital Painting, *cell shading*

Highlights adalah wilayah yang paling terang pada sebuah gambar, bagian yang paling banyak terkena cahaya. Jika suatu gambar memiliki banyak *highlights*, dapat dikatakan bahwa gambar tersebut terlalu banyak terkena cahaya, menyebabkan detail dari gambar tersebut menjadi berkurang.

Midtones adalah warna tengah dari sebuah gambar, atau warna yang berada di tengah antara *highlights* dan *shadows*. Sebagai contoh, jika kita punya warna hitam dan putih, maka warna yang ada di tengah kedua warna tersebut adalah warna abu-abu.

Shadows adalah wilayah paling gelap pada sebuah gambar. Biasanya bagian ini berwarna hitam atau hanya terkena sedikit cahaya. Apabila suatu gambar memiliki banyak *shadows*, dapat dikatakan bahwa gambar tersebut kekurangan cahaya, menyebabkan detail dari gambar tersebut tidak terlalu terlihat (Understanding Photoshop, 2009, para. 2).