



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

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Motion Comic

Menurut *Macmillan Dictionary Comic*, atau *comic book* adalah majalah untuk anak-anak yang berisikan cerita yang diceritakan melalui serangkaian gambar berseri. Pada kenyataannya *comic* bukanlah hanya ditujukan untuk anak-anak saja, remaja bahkan orang dewasa pun membaca dan menyukai *comic*.

Menurut Le (2012) *motion comic* bukanlah komik digital (dipublikasikan secara *online*), melainkan digerakan secara animasi. *Motion comic* juga tidak terbatas pada animasi, hal ini dikarenakan tidak hanya animator saja yang bisa membuat *motion comic*. *Motion comic* biasanya menggunakan gambar-gambar dari ilustrator *comic* dan digerakan untuk menambah efek bergerak dan "hidup". Efek tersebut meliputi rambut yang tertiuip angin, pecahan kaca yang terpelempar, dan lain-lain. Selain efek-efek visual bergerak tersebut, *motion comic* juga biasanya disertai dengan dialog, yang menggantikan panel-panel bicara yang ada pada komik (meskipun beberapa *motion comic* tetap mencantumkan panel tersebut). Biasanya *crew* produksi menambah efek melalui *adobe after effect* dan program-program sejenisnya.

Menurut Smith (2015) estetika pada *motion comic* diatur oleh kombinasi dari berbagai variabel sebagai berikut:

1. Panel

Ada 3 cara dalam penggunaan panel dalam *motion comic*, setiap cara tersebut memiliki kegunaannya masing-masing. Pertama adalah banyak panel yang bermunculan pada layar. Kedua adalah banyak panel yang muncul pada layar tersebut kemudian setiap panelnya dianimasikan secara sendiri-sendiri. Terakhir adalah panel-panel tersebut diadaptasikan kedalam satu layar seperti sebuah film.

2. Motion

Dalam menggerakkan karakter atau obyek maupun *background*, *motion comic* memiliki 3 cara yang berbeda-beda. Pertama adalah dengan menggerakkan karakter layaknya sebuah boneka, dengan karakter atau obyek yang digerakan dipisahkan dari *layer background*. Kedua adalah dengan menggerakkan kamera ke seluruh bagian dari panel yang ditampilkan, penggunaan *pans* dan *zoom* sangat efektif untuk menunjukkan karakteristik pada adegan dari waktu ke waktu. Terakhir adalah kombinasi dari kedua gerakan sebelumnya yaitu pergerakan pada karakter atau obyek disertai dengan pergerakan kamera pada panel yang ditampilkan.

3. Audio/Speech balloon

Penyampaian dialog pada *motion comic* dapat dilakukan melalui *voiceover* maupun penambahan *speech balloons*. Ada 3 cara dalam penambahan audio tersebut. Pertama, menggunakan *speech balloons* dan *voiceover* dapat ditambahkan secara opsional. Kedua adalah tanpa menggunakan *speech balloons*

dan semua dialog menggunakan *voiceover*. Terakhir adalah *soundtrack* dapat di kombinasikan dengan *speech balloons*, *voiceover*, ataupun keduanya.

4. Narrative fidelity

Bisa juga disebut kesetiaan pada cerita. Karena kebanyakan *motion comic* berasal dari komik, ada 3 bentuk dalam menentukan naratif pada *motion comic* tersebut. Pertama adalah langsung mengambil cerita keseluruhan dari sebuah komik dan menjadikannya *motion comic*. Kedua adalah dengan mengambil cerita singkat dari sebuah komik dan mengadaptasikan cerita tersebut dalam *motion comic*. Terakhir adalah membentuk sebuah cerita baru yang memang diciptakan untuk keperluan *motion comic* tersebut.

5. Spatial depth

Dalam membuat *motion comic*, ada beberapa bentuk yang bisa kita lakukan dalam menentukan kedalaman ruang suatu layar/adegan. Pertama adalah dengan memisahkan dari sebuah layar menjadi beberapa *layer* yang memberikan ilusi kedalaman. Kedua adalah tidak memisahkan *layer* tersebut dan membiarkannya terlihat datar. Ketiga adalah dengan memberikan *blur* dan *special effect* di beberapa tempat untuk memberikan kesan kedalaman.

6. Adaptation

Ada beberapa cara pendekatan dalam melakukan adaptasi pembuatan *motion comic* tersebut. Pertama pendekatan *cinematic*, dalam pendekatan ini panel yang

digunakan adalah 1 buah panel besar, penghilangan *speech balloons*, dan mengganti bahasa buku dengan bahasa *cinematic*. Kedua adalah menggunakan pendekatan komik, dengan menggunakan panel-panel dan *speech balloons*. Terakhir adalah pendekatan interaktif, yaitu dengan membuat *motion comic* membutuhkan partisipasi dari penonton untuk menjalankan ceritanya.

7. Genre

Umumnya dalam *motion comic* sebagian besar didominasi oleh genre *superhero*, namun selain genre *superhero* tersebut, ada juga yang menggunakan karakter yang berbeda atau independen dan bukan termasuk genre *superhero*. Genre lainnya adalah biasanya memiliki keterikatan dengan game ataupun film, biasanya digunakan sebagai sarana promosi untuk film atau game yang akan dirilis.

8. Distribution and formats

Dalam pendistribusiannya *motion comic* bisa didistribusikan lewat beberapa media. Pertama melalui media layar komputer, *motion comic* akan dapat di unduh ataupun *streamed* lewat internet. Kedua lewat layar *mobile devices*, *motion comic* dapat di unduh ataupun langsung di *streamed* lewat internet. Terakhir adalah melalui layar televisi, *motion comic* disaksikan lewat *dvd player* ataupun siaran dari jaringan televisi.

2.2. Pencahayaan

2.2.1. Teknik Pencahayaan

Menurut Brooker (2008) mengenai pencahayaan, tidak ada alat lain yang lebih efektif dalam memperkuat mood dari sebuah adegan selain dari penggunaan pencahayaan. Dalam upaya mempelajari pencahayaan, ada baiknya kita lebih memikirkan mengapa kita ingin memberikan pencahayaan pada adegan tertentu daripada memfokuskan bagaimana cara memberikan pencahayaan itu. Berikut beberapa teknik pencahayaan menurut Brooker:

1. Basic three-point lighting

Salah satu alasan mendasar untuk menggunakan teknik pencahayaan ini adalah untuk menekankan bentuk 3 dimensi melalui pencahayaan. Teknik *Three-point lighting* secara mendasar memperlakukan pencahayaan sebagai alat *modelling*. Dengan menggunakan teknik ini gambar yang dihasilkan akan nampak memiliki kedalaman dan definisi.

2. Key light

Key light merupakan salah satu pencahayaan dari teknik *three-point lighting* dan merupakan cahaya yang paling dominan. Biasanya di representasikan oleh cahaya matahari pada siang hari, dan lampu yang sangat terang pada malam hari.

3. Fill light

Fill light adalah cahaya tidak langsung yang direpresentasikan dari pantulan *key light* terhadap benda-benda dan *environment* sekitarnya. *Fill light* berfungsi untuk mengisi bayangan yang dihasilkan oleh *key light* sehingga mengurangi intensitas bayangan yang dihasilkan.

4. Backlight

Backlight adalah cahaya yang diarahkan ke belakang subyek sehingga menciptakan efek menyala pada pinggiran subyek tersebut. Hal ini dilakukan untuk memisahkan subyek dengan background sehingga tercipta kesan kedalaman.

5. Key-to-fill ratios

Key-to-fill ratios adalah perbandingan antara *key light* terhadap *fill light*. Perbandingan *key-to-fill* yang tinggi akan menciptakan kontras yang lebih tinggi dan menciptakan pencahayaan yang lebih gelap dan *mood* yang lebih intens, sedangkan perbandingan *key-to-fill* yang rendah akan menciptakan kontras yang rendah karena bayangan yang dihasilkan lebih ringan dan memberikan *mood* yang lebih menyenangkan.

2.2.2. Tujuan Pencahayaan

Brooker (2008) juga mengatakan pencahayaan merupakan dasar dari visual storytelling. Hal yang menjadi inti pencahayaan yang baik adalah kemampuan

untuk memberikan bentuk visual dari ide mengenai bagaimana suatu adegan akan terlihat. Pencahayaan harus bisa memfokuskan perhatian dari audens pada area tertentu sambil memberikan kesan kedalaman dan bentuk 3 dimensi dari obyek disekitarnya.

Birn (2014) mengenai tujuan pencahayaan mengatakan bahwa memberikan pencahayaan pada suatu adegan bukanlah hanya sekedar simulasi dari dunia nyata saja. Pencahayaan diberikan untuk memberikan tujuan visual tertentu yang membantu audiens untuk lebih menghargai suatu adegan. Pencahayaan juga membantu sesuatu dapat dimengerti dengan mudah. Dimengerti yang dimaksud adalah audiens dapat mengenali bentuk dan keberadaan obyek dalam suatu adegan.

Selain itu Birn (2014) juga mengatakan, terlepas dari gaya visual yang kita gunakan, sebuah pencahayaan tetaplah harus bisa dipercaya dan masuk akal bagi audiensnya. Bila pencahayaan yang diterapkan masuk akal maka gambar dan adegan yang dihasilkan akan terlihat lebih konsisten dan natural. Kunci dari membuat pencahayaan yang bisa dipercaya adalah dengan mempelajarinya dari dunia nyata. Sebelum memulai proyek sebaiknya kita mempelajari dulu tentang bagaimana suatu pencahayaan berlaku pada adegan yang sesuai dengan gambar pada adegan yang akan kita kerjakan. Referensi-referensi yang ada bisa dikumpulkan dari website fotografi, maupun potongan-potongan gambar adegan dari film.

Pencahayaan yang baik harus bisa mengarahkan pandangan audiens kepada area yang penting bagi cerita, animasi, maupun adegan kunci dari sebuah shot. Selain itu pencahayaan yang baik juga mencegah mengalihkan audiens kepada hal lain. Pencahayaan yang baik bisa memberikan banyak manfaat pada suatu film, namun yang paling utama adalah kita tidak boleh mengganggu pengalaman audiens dalam menyaksikan karya tersebut.

Selain itu dalam menyaksikan sebuah film atau animasi, kebanyakan dari audiens tidak pernah secara sadar melihat pencahayaan, melainkan mereka merasakannya. Membantu menciptakan mood atau suasana yang meningkatkan pengalaman emosional audiens adalah tujuan visual terpenting dalam mendesain pencahayaan.

2.3. Warna

Warna merupakan suatu aspek mendasar yang dilihat oleh manusia. Fraser dan Banks (2004) mengatakan bahwa dunia penuh dengan warna, namun sebenarnya warna tersebut berada di otak kita. Warna hanya bisa dilihat melalui salah satu indra yang kita miliki yaitu penglihatan. Kita bisa melihat sesuatu hal yang basah, juga bisa mendengar dan merasakannya, namun warna hanya bisa dilihat sebagai warna tersebut. Contohnya warna kuning hanya bisa dilihat sebagai kuning, kita tidak bisa mendengar warna kuning, tidak juga meraba ataupun merasakannya. Hal ini berarti warna tidaklah terikat pada suatu benda, melainkan suatu *event* yang terjadi kepada si pengamat (hlm. 10).

Karena warna merupakan pengalaman personal yang terjadi pada pengamatnya, setiap orang bisa memiliki pemahaman warna yang berbeda antara satu sama lain. Perbedaan ini dipengaruhi oleh asal-usul dan lingkungan yang ditinggali oleh orang tersebut. Namun meskipun warna merupakan sebuah pengalaman yang personal, para ilmuwan berpendapat bahwa terlepas dari perbedaan budaya dan asal-usul warna tetap dapat memberikan pemahaman tertentu. Mereka mengatakan menurut seorang psikoanalist bernama Carl Jung (1875-1961) warna adalah bahasa ibu dari alam bawah sadar. Hal ini menekankan bahwa warna memiliki pengertian tertentu yang bisa dipahami oleh semua orang di seluruh dunia (hlm. 20).

Kemudian Schumer (2008) juga mengatakan Warna mengatur "warna lokal" yang berarti deskripsi dan identitas asli dari suatu objek, tempat, maupun karakter. Warna lokal adalah warna yang muncul pada pencahayaan natural tanpa terpengaruh oleh warna lain, seperti rumput yang hijau, langit yang biru, lantai kayu yang coklat, serta masih banyak lagi. Selain itu dia juga mengatakan bahwa warna juga digunakan untuk menciptakan emosi melalui perasaan, psikologi, maupun secara budaya yang terasosiasi dengan warna tersebut. Seperti contohnya hijau dapat diasosiasikan dengan alam, pertumbuhan, dan juga kelahiran kembali. Tetapi juga dapat berarti kurang pengalaman, ketamakan, iri hati, kecemburuan dan juga penyakit.

2.3.1. Teori warna

Menurut Holdsworth (2005) ada 5 dasar dari teori warna yang dapat kita ikuti sebagai berikut:

1. Chevreul - Theory of Opposites

Ketika Newton mendemonstrasikan bahwa cahaya putih mengandung semua warna yang ada didalam spektrum dan meletakkannya pada sebuah lingkaran, dia telah melahirkan teori warna modern. Teori tersebut kemudian memperoleh implikasi praktis ketika seniman bernama Michel Eugene Chevreul, menemukan bahwa pewarna yang kuat memunculkan warna pada daerah sekitarnya yang berwarna hitam, abu-abu, putih, ataupun warna yang lebih lemah. Warna yang muncul tersebut hampir sama dengan warna yang berada di seberangnya pada roda warna Newton.

Pelukis dari Perancis, Eugene Delacroix adalah orang pertama yang menyadari dengan teknik ini bahwa ada kemungkinan untuk menghasilkan karya yang lebih meyakinkan untuk menggambarkan pencahayaan luar ruangan. Teori tersebut memungkinkan dia untuk menggambar observasinya seperti kulit kuning memiliki bayangan yang keunguan, kain merah memiliki bayangan yang kehijauan, dan lain-lain. Dengan demikian ia mampu dengan cerdas memperkenalkan warna kedalam bayangan sehingga berhasil meningkatkan intensitas *chromatic* dari seluruh lukisan tersebut.

2. Seurat - Harmonics of the Color Circle

Pelukis Impresionis Seurat kemudian mengaplikasikan prinsip Chevreul secara intuitif. Seurat menerapkan prinsip ini dengan penuh semangat. Dia menciptakan pointilisme yang saat itu merupakan pergerakan modern yang paling radikal pada masanya. Seurat menerapkan energi yang sama untuk harmoni dan aplikasi dari warna. Prinsip harmoni warna berasal dari Chevreul yang mengemukakan harmoni warna sebagai berikut:

- 1) Harmoni warna yang berdekatan (Analogus).
- 2) Harmoni warna yang berseberangan (Komplementer).
- 3) Harmoni *split complements*.
- 4) Harmoni *triads*.
- 5) Harmoni warna dominan.

Setiap harmoni warna tersebut memiliki warna yang berbeda. Harmoni warna yang berdekatan memiliki kesan tenang dan natural. Harmoni yang berseberangan dan *split complement* lebih memberikan kesan dramatik, seolah-olah sedikit sulit untuk diselesaikan. Chevreul menganggap harmoni tersebut merupakan harmoni yang paling pas. Harmoni warna pada triad memberikan 4 buah kemungkinan sebagai berikut:

- 1) warna primer yang terdiri dari merah, kuning, dan biru.
- 2) warna sekunder yang terdiri dari oranye, hijau, dan ungu.

- 3) warna diantara yang terdiri dari merah keoranyean, kuning kehijauan, dan biru keunguan.
- 4) warna diantara lainnya yang terdiri dari kuning keoranyean, biru kehijauan, dan merah keunguan.

Harmoni pada warna dominan mengacu pada mencampurkan semua warna yang akan digunakan menjadi sebuah warna dominan yang akan memberikan kesan pencahayaan yang sesuai. Seurat terkenal dari bagaimana cara dia menerapkan warna. titik-titik warna yang di goreskan akan tergabung sendiri ketika dipandang oleh mata.

3. The Three Dimensions of Color

Cezanne lebih menyukai kontras antara panas dan dinginnya suatu warna dan juga kontras pada kemurnian saturasi pada suatu warna daripada terhadap warna yang berseberangan. Untuk mengerti apa yang dilakukan oleh Cezanne, penting untuk mengingat 3 dimensi warna dan 4 bentuk kontras yang dapat dihasilkan. 3 dimensi warna tersebut adalah:

- 1) Value (gelap-terang).
- 2) Hue (warna yang dihasilkan, hijau, merah, kuning, dan lain-lain).
- 3) Saturation (kemurnian suatu warna).

Dimensi-dimensi ini dapat ditempatkan menjadi model tiga dimensi dan setiap dari dimensi ini memberikan suatu bentuk kontras seperti:

- 1) Untuk value adalah terang melawan gelap.
- 2) Untuk Hue adalah warna melawan seberangnya.
- 3) Untuk Saturation adalah warna netral melawan warna murni (saturasi tinggi).

Setiap dimensi ini baik dipisahkan ataupun bersama, dapat digunakan untuk membangun ruang dan bentuk yang dapat memperkuat efek pencahayaan. Kontras terakhir adalah kontras panas dan dingin.

4. Van Gogh - Color and Meaning

Van Gogh mempelajari teori-teori Chevreul dan Seurat, namun dia melanjutkan menjadi apa yang disebut *arbitrary colorist*. Dia mencari pemahaman emosional dan filosofis dari warna. Biru gelap merupakan warna peristirahatan spiritual. Jika digabungkan dengan lawannya, warna kuning yang cerah, dia merasa dia bisa merepresentasikan aspirasi religius yang mendalam. Sebaliknya untuk warna merah dan hijau, melambangkan hal buruk/nafsu manusia. Bila diperhatikan pada roda warna, biasanya warna kuning berada diatas, biru dibawah, dan merah darah serta hijau daun, yang menggambarkan warna kehidupan, sel darah merah dan klorofil, berada pada tempat yang berseberangan dan berjarak sama.

Sejak jaman Van Gogh, para ilmuwan menetapkan bahwa reseptor warna pada mata kita sensitif pada warna merah, biru, dan hijau. Kuning, warna yang

lebih terang dari warna lain dalam roda warna, baru dapat ditangkap ketika reseptor warna hijau dan merah mendapatkan rangsangan secara bersamaan.

5. Birren's System of Harmony

Fauvisme menandakan runtuhnya experimentasi dari warna sensitif. Para seniman fauvisme mengadopsi teori impresionis tetapi mereka menerapkan warna yang mentah, dimana para impresionis biasanya mengolah warna tersebut terlebih dahulu dengan mencampurnya pada abu-abu atau putih. Hasilnya mengagetkan pada awalnya, namun pergerakan ini tidak memiliki pengaruh sampai ketika Matisse, memperkenalkan kembali penggunaan abu-abu, coklat, dan hitam kedalam karya-karyanya. Pergerakan seni modern menekankan kebebasan yang dianut oleh impresionis dan post impresionis, namun bergantung pada intuisi untuk mengatur penggunaan warna.

Banyak dari ahli teori menentang hal ini, salah satu diantara mereka adalah Faber Birren yang mengubah sistem baru pada harmoni-harmoni warna. Teori ini berdasarkan pada metode mencampurkan warna. Warna yang murni ketika dicampur dengan putih disebut sebagai Tint, Sedangkan bila dicampur dengan abu-abu disebut sebagai Tone. Bila warna murni dicampur dengan warna hitam dapat disebut sebagai Shade.

2.3.2. Psikologi warna

Suatu warna dapat memiliki banyak definisi. Hal ini biasanya terkait dengan *value* atau saturasi dari warna tersebut. Hijau kekuningan berarti penyakit, hijau tua

berarti ambisi, hijau murni melambangkan penyembuhan, keamanan, dan juga alam. Namun walaupun banyak definisi yang dimiliki oleh suatu warna, bukan berarti hal tersebut tidak terbatas. Merah dan kuning merepresentasikan kehangatan. Biru dan hijau berbicara tentang kesejukan. Seperti yang dikatakan oleh Schumer, Sullivan, dan Alexander (2008) Desain yang baik membutuhkan pengertian terhadap emosi yang dapat diciptakan oleh warna, sehingga dapat diaplikasikan secara tepat.

Wissler (2013) juga mengatakan bahwa ada simbolisasi atau mood tertentu yang terkait pada warna-warna tertentu. Sebagai contoh, warna merah dan kuning memberikan perasaan kegembiraan, sedangkan hijau dan biru menenangkan. Asosiasi pada warna-warna tersebut banyak digunakan dalam iklan dan juga banyak hal lain. Penjara diberi warna pink untuk mengurangi agresi, kandang binatang diberi warna biru untuk menenangkan hewan-hewan yang ditangkap, dan restoran menggunakan warna merah untuk mengstimulasi rasa lapar. Berikut adalah beberapa warna yang diasosiasikan pada perasaan tertentu:

1. Merah

Merah bisa berarti dramatis, melambangkan darah, panas, nafsu, bahaya, dan kekuatan. Warna merah yang hangat bila dikombinasikan dengan emas dapat memberikan kesan nyaman dan menenangkan, sedangkan warna pink hasil pencampuran merah dan putih memiliki konotasi yang berbeda (biasanya pink di asosiasikan dengan anak perempuan).

2. Oranye

Oranye dianggap sebagai warna yang merangsang. Kebanyakan orang sangat suka atau sangat tidak suka dengan warna oranye, namun kebanyakan orang merasa bahwa cahaya yang berwarna hangat sangatlah nyaman dan menyenangkan seperti ketika melihat matahari terbenam, ataupun cahaya perapian. Sehingga walaupun warna hijau dikatakan menenangkan dan oranye merangsang, kebanyakan dari kita merasa cahaya yang berwarna oranye lebih menyenangkan dan santai daripada cahaya hijau.

3. Kuning

Kuning biasanya dianggap sebagai warna yang bahagia, terutama kuning murni, dan juga kuning muda. Kuning adalah warna dari bunga aster dan matahari. Namun warna kuning yang lebih gelap dapat memberikan kesan suram dan membosankan. Warna kuning murni merupakan warna yang paling menyala dari seluruh warna yang ada, tetapi bisa berlebihan bila saturasinya terlalu kuat. Berbeda dengan kuning pucat yang menunjukkan kelembutan.

4. Hijau

Hijau merupakan warna yang di hubungkan dengan pertumbuhan dan alam, melambangkan kesehatan jiwa dan juga relaksasi. Banyak dari gambar-gambar pedesaan dan penggembala menggunakan warna hijau yang kaya. Namun ketika diaplikasikan sebagai warna kulit, cahaya hijau dapat menghasilkan perasaan yang berlawanan, seperti kegelisahan dan penyakit.

5. Cyan

Cyan adalah warna yang cerah dan penuh semangat. Awalnya lebih dikenal sebagai biru cyan, cyan adalah sepupu dari warna biru yang lebih cerah yang bisa ditemukan diantara biru dan hijau pada roda warna. Seperti warna hijau, cyanpun bisa memberikan kesan teduh maupun kegelisahan. Warna cyan terang dapat memberikan kesan pucat pada kulit.

6. Biru

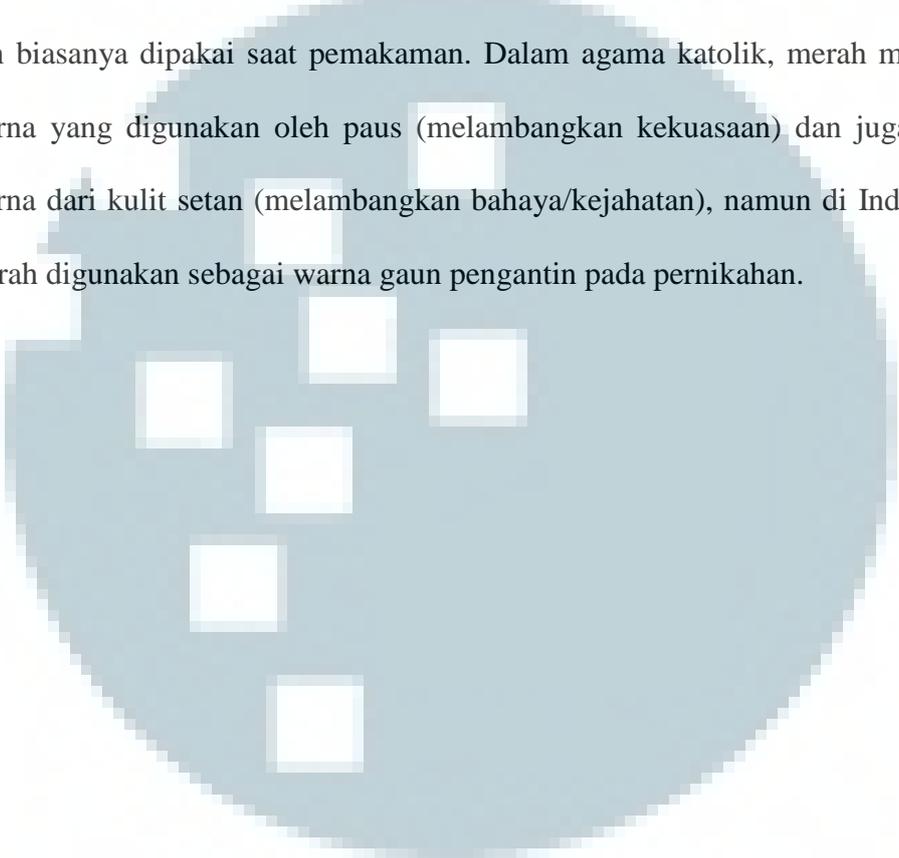
Biru biasanya dihubungkan dengan kedamaian dan ketenangan. Biru merupakan warna favorit dari kebanyakan orang, namun juga bisa menyedihkan, dingin, bahkan mengancam. Para penjahat di film biasanya digambarkan dengan cahaya biru. Cahaya biru biasanya digunakan untuk menggambarkan suasana malam.

7. Ungu

Ungu adalah warna yang misterius. Pada jaman dahulu, ungu biasanya dihubungkan dengan warna bangsawan, karena pewarna warna ungu sangat mahal untuk diproduksi. Ungu juga biasa di kaitkan dengan kreativitas, sihir, kebijaksanaan, dan spiritualisme. Ungu merupakan warna favorit dari banyak seniman.

Walaupun berguna, Wissler (2013) juga menekankan bahwa kumpulan warna tersebut bisa dibilang umum dan sudah disederhanakan. Hal tersebut tidak memperhitungkan saturasi dan gelap atau terangnya suatu warna, bagaimana

warna berubah bila digabungkan dengan warna lain, dan juga konteks kebudayaan. Sebagai contoh, dalam budaya barat warna putih merepresentasikan kemurnian, namun dalam budaya timur warna putih dikaitkan dengan kematian dan biasanya dipakai saat pemakaman. Dalam agama katolik, merah merupakan warna yang digunakan oleh paus (melambangkan kekuasaan) dan juga sebagai warna dari kulit setan (melambangkan bahaya/kejahatan), namun di India, warna merah digunakan sebagai warna gaun pengantin pada pernikahan.



U
M
N