



### **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. Animasi

Menurut Wright (2005) animasi berasal dari kata latin yaitu *animare* yang berarti membuat hidup. Animasi dapat membuat sebuah gambar, tanah liat dan boneka menjadi nyata dan hidup (hlm. 1). Umam (2015) menjelaskan bahwa animasi dibagi menjadi animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi, dan animasi *stop motion*.

Menurut White (2006) dalam membuat film animasi, semuanya dimulai dengan pembentukan ide. White mengurutkan tahapan-tahapan keraja dalam proses pembuatan film animasi. Tahapannya yaitu dengan menciptakan ide, selain itu membuat alur pengembangan cerita, membuat skrip film, lalu setelah ide cerita dan skrip matang dilanjutkan dengan penciptaan karakter dan *environment* dan juga *storyboard* setelah itu diperlukan juga untuk membuat bagian *budgeting* untuk menentukan modal yang diperlukan dalam proses pengerjaan (hlm. 2).

Dalam animasi terdapat *pipeline* yang merupakan alur kerja dalam proses pembuatan animasi. Menurut Selby (2013) *pipeline* dalam animasi berupa:

1. *Preproduction* : pada tahap ini dilakukan dengan pencarian ide dengan membuat sebuah konsep animasi, selain itu pembuatan skrip juga masuk ke dalam tahap ini. Dan pada tahap ini ide-ide yang sudah ada dilakukan eksplorasi serta perekaman.

2. *Production*: Pada tahap ini diawali dengan pembuatan *keyframe* pada film animasi serta dilakukan juga ter pergerakan animasi tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan membuat background yang ada dalam film animasi serta membuat *in-between*.
3. *Post production*: Pada tahap ini dilakukan dengan membuat efek efek yang digunakan pada film.dilanjutkan dengan membuat *Title* dan *credits*, dan juga *me-release* hasil film dan mendistribusikannya (hlm. 13-17).

#### **2.1.1. Limited Animation**

Menurut Halas dan Whitaker (2009) *limited Animation* merupakan gambar dengan pengulangan dalam 24 *frame* per detik (hlm. 1). Menurut Stabile (2003) *Limited animation* muncul karena waktu yang dimiliki untuk produksi sangat terbatas dan juga dengan munculnya teknik ini, pembuat animasi dapat mengurangi biaya produksi dan menghemat waktu pengerjaan.

*Limited animation* ini sering digunakan pada seri film kartun dan penonton utamanya adalah anak-anak (hlm. 17). Menurut Selby (2013) *limited animation* memiliki keunggulan dalam proses pembuatan animasi yaitu menjadi lebih cepat, efisien dan juga lebih murah dari pada *full animation*. *Limited animation* banyak ditemukan pada serial TV Jepang (hlm. 94).

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 2.2. Warna

Dalam jurnalnya, Brunick dan Cutting menjelaskan bahwa warna dengan animasi tidak dapat dipisahkan karena warna dan animasi sudah berdampingan sejak awal. Warna sendiri menjadi sebuah tantangan dan juga ruang eksplorasi bagi para animator untuk penggunaannya dalam animasi. Warna menurut Reinhard dkk (2008) merupakan atribut persepsi visual yang terdiri dari kombinasi kromatik dan akromatik dengan nama warna kromatik itu seperti biru, kuning, oranye, coklat, merah muda dan lainnya, sedangkan akromatik seperti putih, abu-abu, dan hitam dan atribut ini dikualifikasikan dengan tingkat cerah, keredupan, terang dan gelap (hlm. 567).

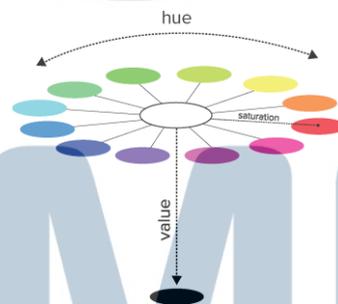
Menurut Holtzchue (2011) warna merupakan pengalaman visual dan sensasi cahaya yang tidak dapat diverifikasi oleh indera lain, seperti tidak dengan sentuhan, rasa, bau atau pendengaran. Warna dapat merangsang, menenangkan, ekspresif, mengganggu, berkesan, dan memberikan semangat. Warna juga tidak memiliki zat fisik. Warna dapat digunakan untuk mengeskpresikan *mood* atau emosi, dapat digunakan untuk memperingatkan atau mengingatkan. Warna dapat menjadi bahasa nonverbal (hlm. 15). Menurut Sullivan, dkk (2008) desain yang bagus mengharuskan memahami rentang emosi yang dapat dibuat oleh warna sehingga dapat menerapkannya dengan penuh pertimbangan (hlm. 117).

Brown (2008) menjelaskan persepsi warna menjadi 5 aspek:

1. *Abstract relationships* merupakan persepsi warna sesuai bayangan dan kepentingan sendiri.

2. *Representation* merupakan persepsi pada objek itu sendiri yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti langit yang berwarna biru dan apel yang berwarna merah.
3. *Material Concerns* merupakan persepsi berdasarkan tekstur, pantulan cahaya dari objek itu sendiri.
4. *Connotation & symbolism* merupakan persepsi berdasarkan memori, makna dari budaya dan asosiasi.
5. *Emotional Expression* merupakan persepsi dari emosi yang dirasakan seperti warna merah yang melambangkan semangat dari dalam diri.

### 2.3. Atribut Warna



Gambar 2.1. *Hue, Saturation, Value*  
(*Animated Storytelling*, 2016)

Terdapat tiga karakteristik warna menurut Blazer (2016) yaitu:

#### 1. *Hue*



Gambar 2.2. *Hue*  
(*Design elements: Color fundamentals*, 2012)

*Hue* merupakan nama lain dari warna atau sebutan warna seperti merah, hijau, biru (hlm.57). Menurut Holtzchue (2011) rata-rata orang dapat membedakan 150 warna atau *hue* dan menggambarkannya ke dalam 6 *hue* yaitu merah, oranye, kuning, hijau, biru, ungu (hlm.70). Sudut-sudut yang ditentukan untuk mendefinisikan *hue* berkisar antara 0° dan 360°.

## 2. *Saturation*



Gambar 2.3. *Saturation*

(*Design elements: Color fundamentals*, 2012)

*Saturation* merupakan intensitas atau kemurnian warna. Bleicher (2012) menjelaskan bahwa saturasi *hue* yang murni biasanya ditunjukkan pada warna-warna yang lebih terang dan lebih intens. Setiap *hue* dapat *desaturated* membuat *hue* tersebut lebih abu-abu, kusam dan juga suram. Pada roda warna, terlihat warna dengan saturasi paling jenuh dan saturasi paling murni dari *hue* itu sendiri. Apabila saturasi tersebut diubah secara drastis, maka akan membuat persepsi yang berbeda dan menjadi sulit untuk dilihat dalam waktu yang lama (hlm.65).

## 3. *Value*



Gambar 2.4. *Value*

(*Design elements: Color fundamentals*, 2012)

*Value* merupakan terang gelapnya warna. Ketika warna mendekati hitam, maka memiliki *value* yang rendah, dan ketika warna mendekati putih maka memiliki *value* yang tinggi (hlm.57).

Bacher (2008) menjelaskan bahwa terang gelap disebut dengan *value*. *Value* berperan penting untuk membedakan latar depan, tengah, dan belakang pada gambar. Apabila suatu objek terkena banyak cahaya maka menghasilkan *value* yang tinggi yaitu berwarna putih begitu pula sebaliknya maka akan menghasilkan *value* yang rendah yaitu hitam (hlm.136).

#### **2.4. Psikologi Warna**

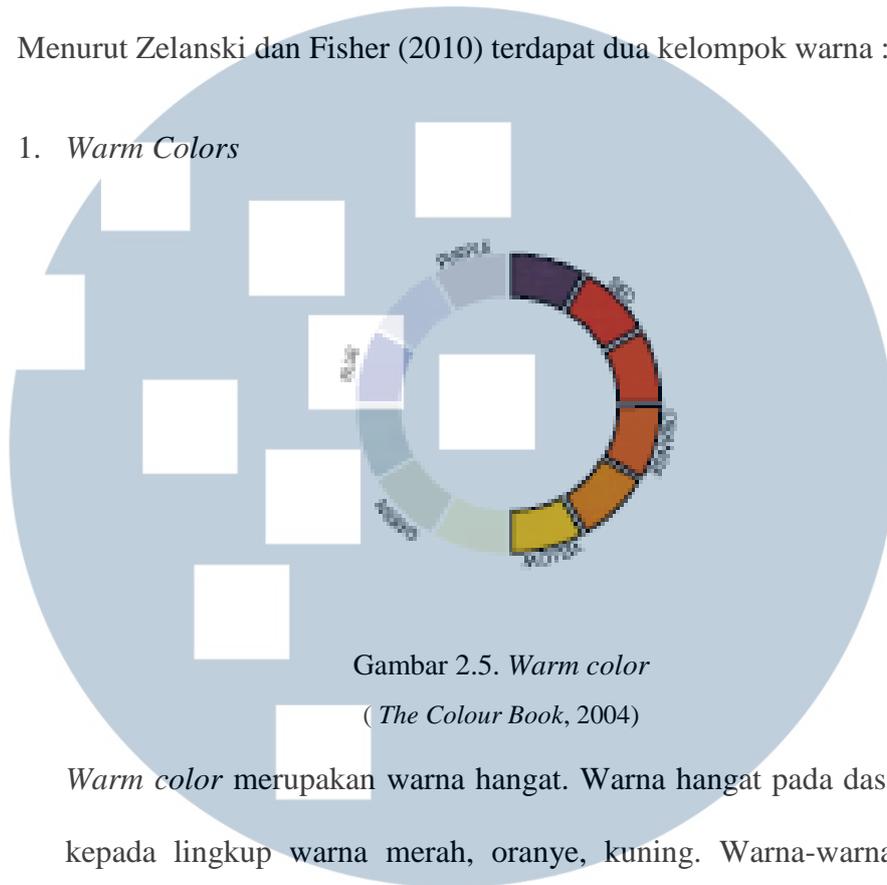
Menurut Unal (2015) dalam jurnal “*The Effect of Colour on Human Body and Psychology*” warna memiliki kekuatan besar pada psikologi manusia yang berbeda dengan harmoni warna, dan kekuatan ini digunakan untuk memberi efek kepada penonton (hlm. 126).

Menurut Mayer dan Bhika (2014) warna mencerminkan emosi, menginspirasi, memberikan energi, menciptakan rasa tenang, bahagia, kesedihan, ketidaknyamanan, kemarahan, peringatan sebuah bahaya, kekuatan, gaya, keanggunan dan dapat menggambarkan rasa ceria. Warna dapat mengubah kondisi mood dan pola perilaku (hlm. 9).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Menurut Zelanski dan Fisher (2010) terdapat dua kelompok warna :

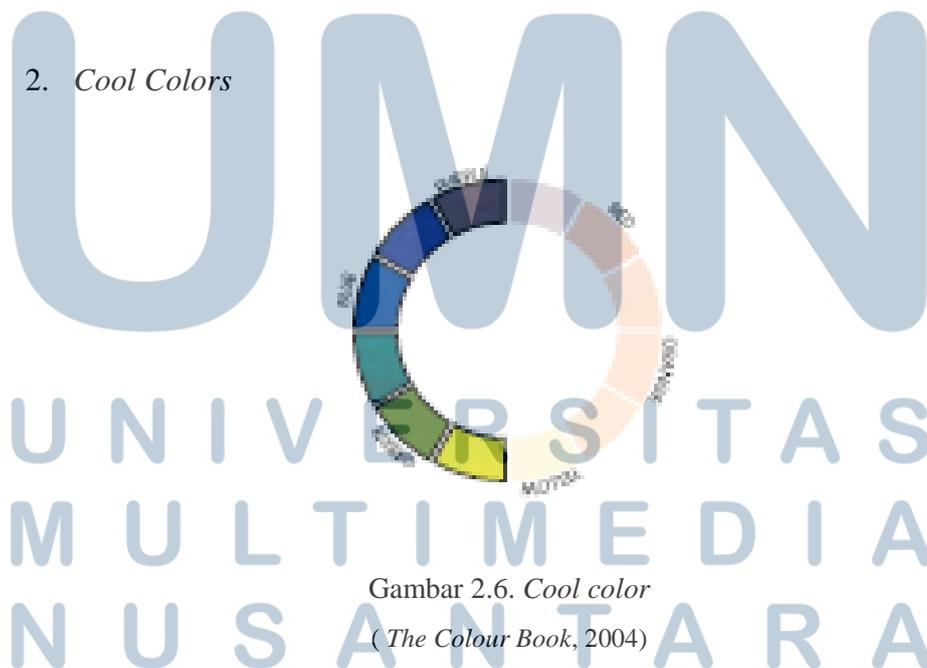
1. *Warm Colors*



Gambar 2.5. *Warm color*  
( *The Colour Book*, 2004)

*Warm color* merupakan warna hangat. Warna hangat pada dasarnya jatuh kepada lingkup warna merah, oranye, kuning. Warna-warna ini dapat memberikan kehangatan, kebahagiaan, dan semangat serta kekejaman, kemarahan dan kebencian.

2. *Cool Colors*



Gambar 2.6. *Cool color*  
( *The Colour Book*, 2004)

*Cool color* merupakan warna dingin. Warna dingin ini jatuh kepada lingkup warna biru, ungu, dan hijau. Warna-warna ini memberikan suasana damai, tenang serta dapat memberikan suasana sedih, gelisah, tidak pasti dan juga melankolis (hlm 39-47).

Berikut merupakan pengaruh warna menurut Sullivan, dkk (2008):

1. Merah



Gambar 2.7. Merah  
(dokumentasi pribadi)

Warna merah menimbulkan kehangatan, kekayaan, kegembiraan, erotisme, romansa, kecemasan, kemarahan. Menurut Studiobinder (2016) warna merah juga menimbulkan kesan bahaya, kekuasaan.

2. Oranye



Gambar 2.8. Oranye  
(dokumentasi pribadi)

Warna oranye menimbulkan panas, sehat, bersemangat, ambisius, terpesona, eksotis, *romantic*, racun. Menurut Bellantoni (2005) Oranye dapat memperluas medan emosi seseorang, selain itu warna oranye juga dapat menciptakan suasana dramatis (hlm. 112).

### 3. Kuning



Gambar 2.9. Kuning  
(dokumentasi pribadi)

Warna kuning menimbulkan senang, berenergi, gembira, tidak bersalah, hati-hati dan pengecut. Warna kuning menurut Studiobinder (2016) juga dapat menggambarkan kegilaan, penyakit, rasa tidak aman. Menurut Bellantoni (2005) warna kuning juga dapat memberikan efek kecemasan dan membuat menjadi stress serta takut (hlm. 42).

### 4. Hijau



Gambar 2.10. Hijau  
(dokumentasi pribadi)

Warna hijau menimbulkan bahaya, sukses, sehat, subur, aman, tidak berpengalaman, cemburu, tidak menyenangkan, beracun, korupsi.

### 5. Biru



Gambar 2.11. Biru  
(dokumentasi pribadi)

Warna biru menimbulkan stabil, tenang, dapat diandalkan, setia, tulus, pasif, melankolis, dingin.

6. Ungu



Gambar 2.12. Ungu  
(dokumentasi pribadi)

Warna ungu menimbulkan bijaksana, bermartabat, mandiri, misterius, mistis.

7. Putih



Gambar 2.13. Putih  
(dokumentasi pribadi)

Warna putih menimbulkan kepolosan, baik, murni, bersih, dingin.

8. Hitam



Gambar 2.14. Hitam  
(dokumentasi pribadi)

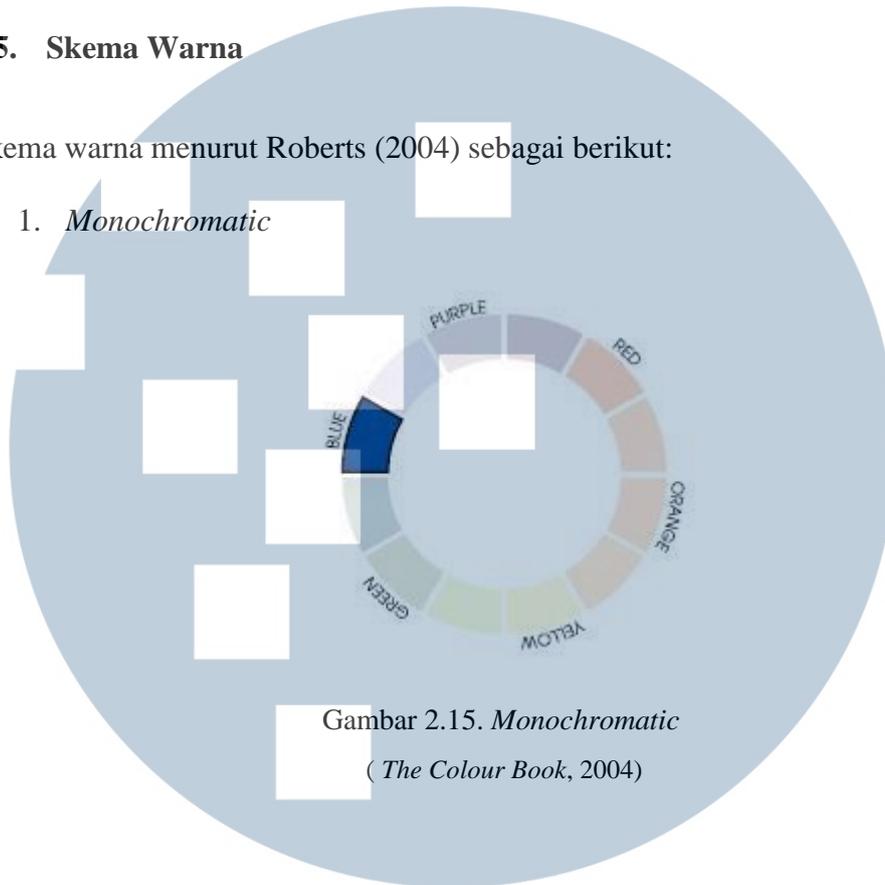
Warna hitam menimbulkan elegan, kuat, berwibawa, berbahaya, jahat, berduka cita, kematian (hlm. 117).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 2.5. Skema Warna

Skema warna menurut Roberts (2004) sebagai berikut:

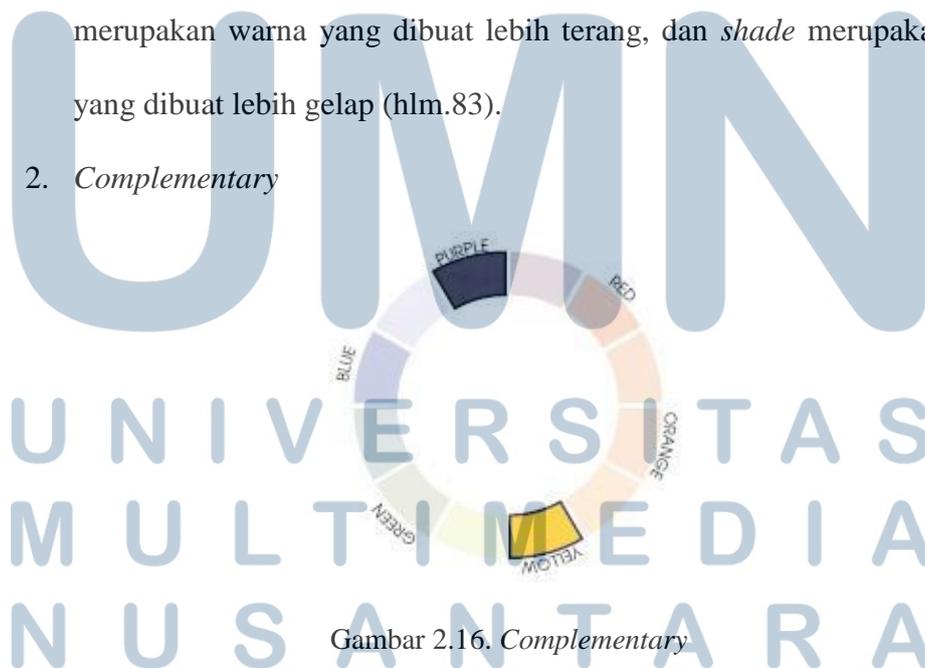
### 1. *Monochromatic*



Gambar 2.15. *Monochromatic*  
( *The Colour Book*, 2004)

*Monochromatic* merupakan skema warna dengan menggunakan satu warna dengan berbagai *shade* dan *tint*. Menurut Holtzchue (2011) *tint* merupakan warna yang dibuat lebih terang, dan *shade* merupakan warna yang dibuat lebih gelap (hlm.83).

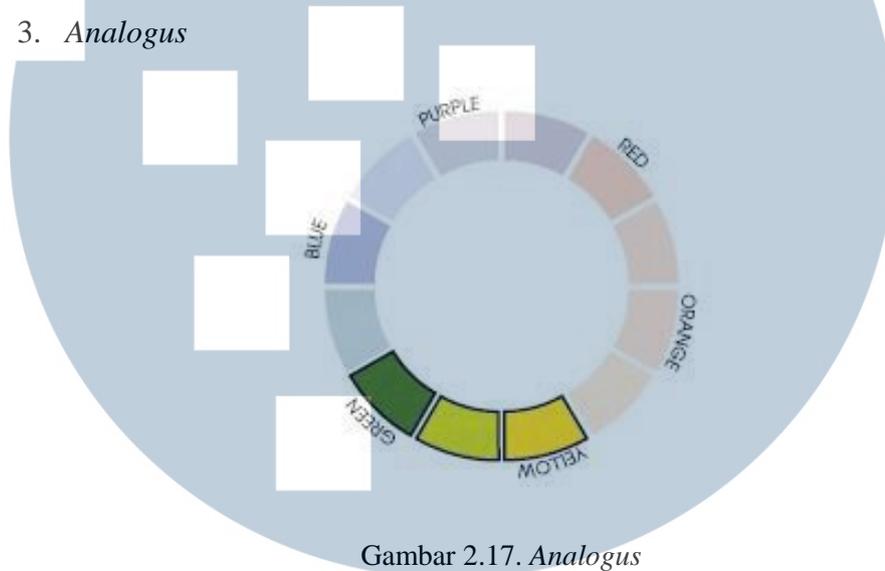
### 2. *Complementary*



Gambar 2.16. *Complementary*  
( *The Colour Book*, 2004)

*Complementary* merupakan skema warna yang menggunakan dua warna yang bersebrangan dalam roda warna. Menurut Studiobinder (2016) warna-warna komplementer memadukan warna hangat dan warna dingin untuk menghasilkan kontras dan ketegangan (hlm. 11).

### 3. *Analogus*

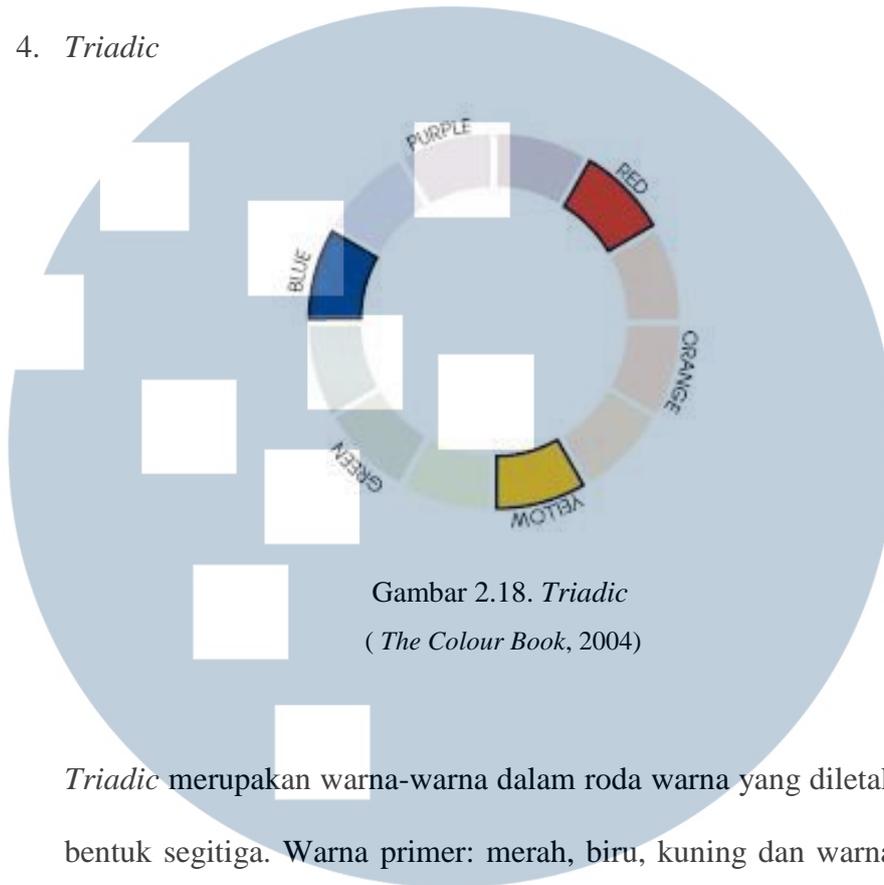


Gambar 2.17. *Analogus*  
( *The Colour Book*, 2004)

*Analogus* merupakan warna yang berdekatan atau bertetangga dalam roda warna. Menurut Studiobinder (2016) warna *analogus* tidak memiliki kontras dan ketegangan warna komplementer sehingga menciptakan suasana harmonis dan tenang. Warna *analogus* sering digunakan dalam lanskap, eksterior dan sering ditemukan di alam (hlm. 13).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

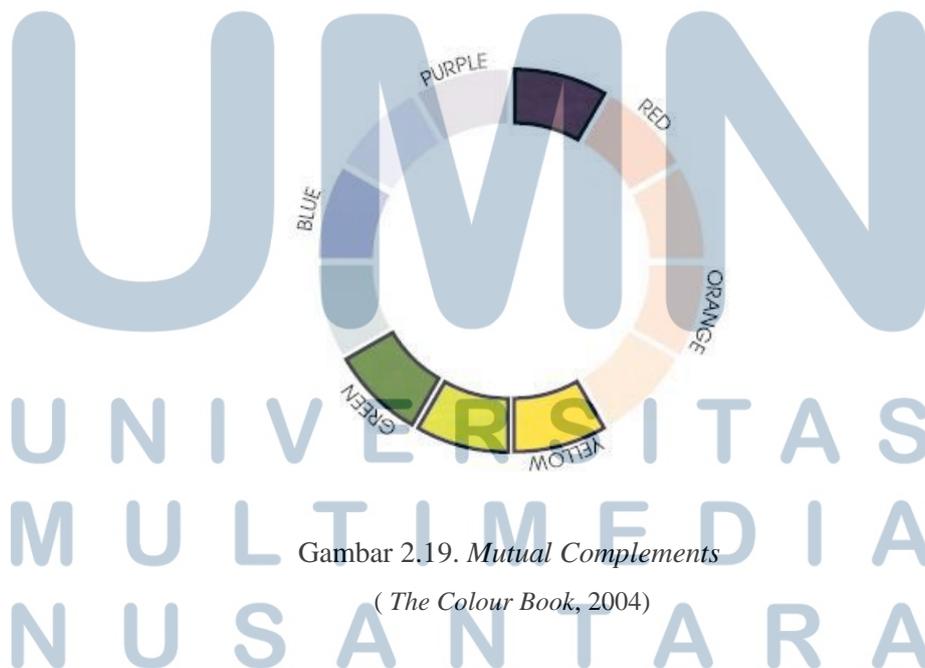
#### 4. *Triadic*



Gambar 2.18. *Triadic*  
( *The Colour Book*, 2004)

*Triadic* merupakan warna-warna dalam roda warna yang diletakkan dalam bentuk segitiga. Warna primer: merah, biru, kuning dan warna sekunder: oranye, ungu, hijau.

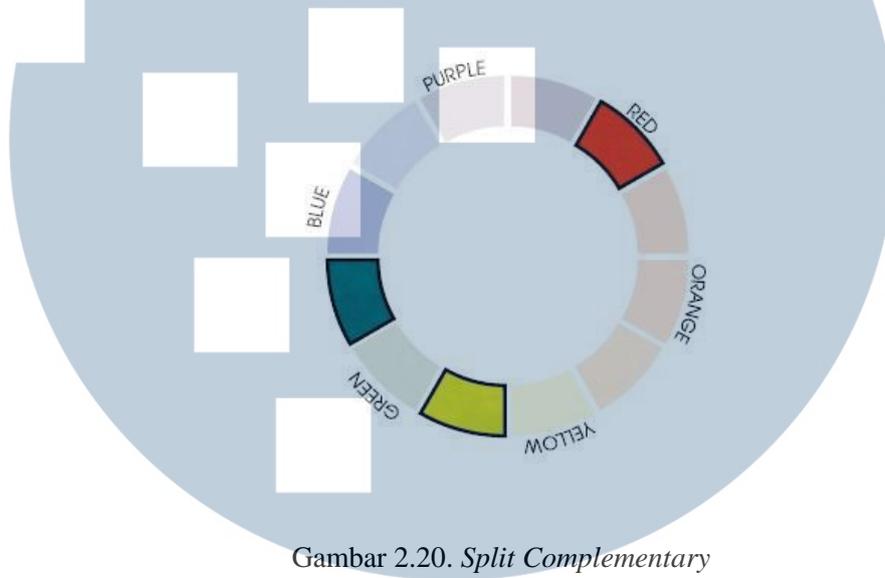
#### 5. *Mutual Complements*



Gambar 2.19. *Mutual Complements*  
( *The Colour Book*, 2004)

Merupakan kombinasi warna komplementer dan *analogus*. Caranya dengan memilih kelompok tiga warna *analogus* kemudian memilih warna komplementer dari warna tengah *analogus* tersebut.

6. *Split Complementary*

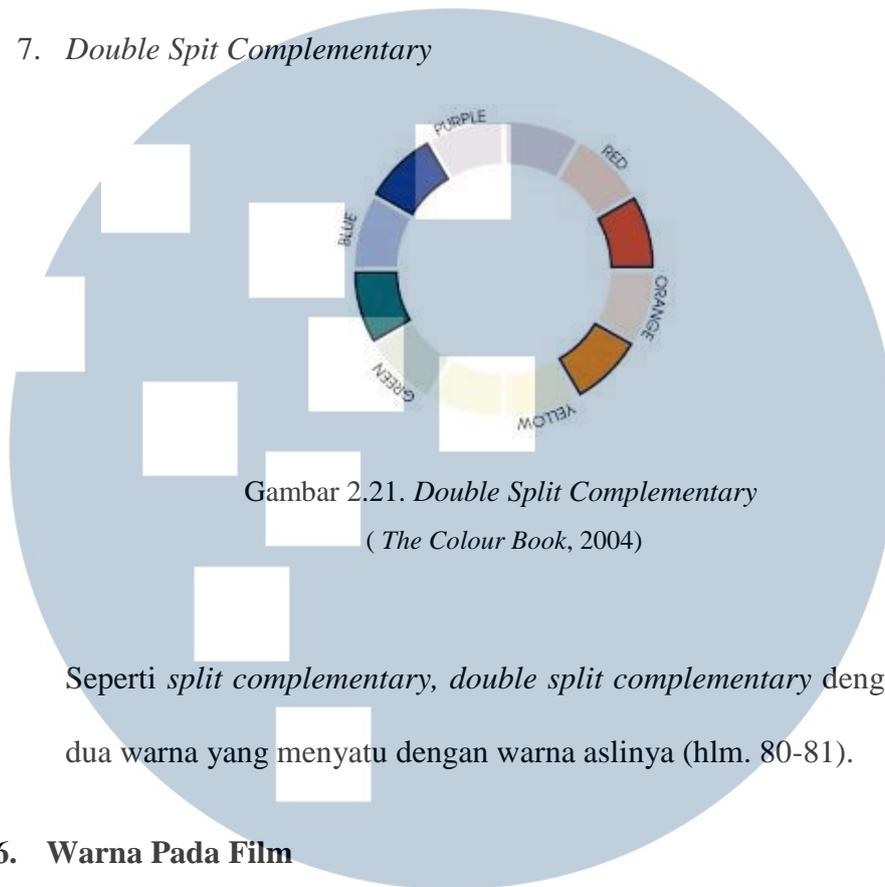


Gambar 2.20. *Split Complementary*  
( *The Colour Book*, 2004)

Menggunakan satu atau dua warna lainnya dimana dua warna tersebut menyatu dalam warna komplementer. Misal, warna dasar yang dipilih adalah biru, maka warna komplementernya adalah oranye. Kemudian warna di kedua sisi oranye adalah kuning-oranye dan merah-oranye, maka *split complementary* yang dihasilkan adalah: biru, kuning-oranye, dan merah-oranye.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 7. *Double Spit Complementary*



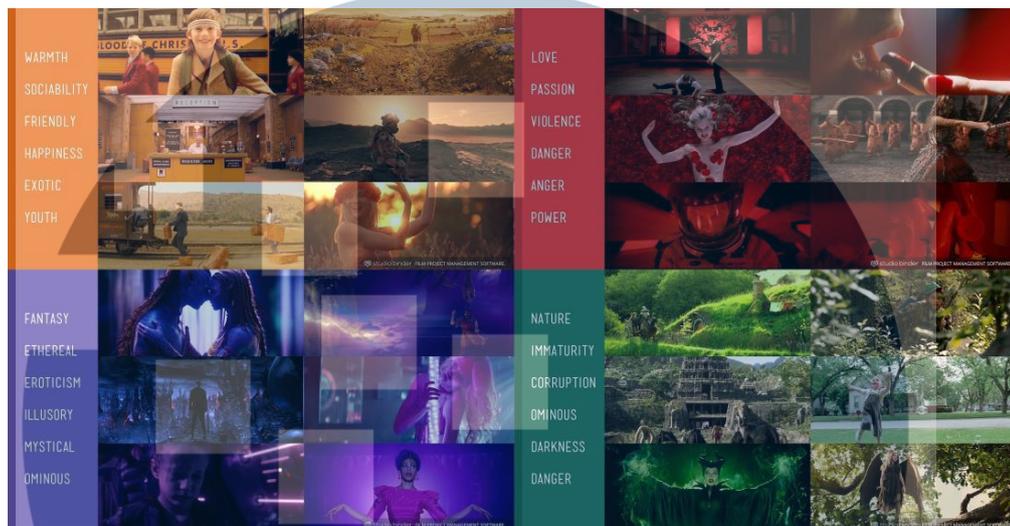
Gambar 2.21. *Double Split Complementary*  
( *The Colour Book*, 2004)

Seperti *split complementary*, *double split complementary* dengan memilih dua warna yang menyatu dengan warna aslinya (hlm. 80-81).

### 2.6. Warna Pada Film

Menurut Studiobinder (2016) Warna dalam film dapat membangun keharmonisan atau ketegangan dalam sebuah adegan. Warna dalam film juga dapat memberikan reaksi psikologi penonton, mengatur *tone* dalam film. Mewakili sifat karakter dan menunjukkan perubahan dalam cerita (hlm. 1-2). Menurut Ivan Magrin-Chagnolleau (2013) warna pada film dipengaruhi oleh set dan properti, penggunaan kostum, tempat, pencahayaan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.22. Warna Pada Film  
(*How to Use Color in Film*, 2016)

Reaksi penonton terhadap warna tetap tergantung bagaimana warna tersebut didefinisikan dalam film. Seperti halnya, penggunaan warna merah dalam film *The Sixth Sense* melambangkan ketakutan sedangkan penggunaan warna merah dalam film *Pleasantville* melambangkan harapan, cinta, dan sensualitas. Warna pada adegan untuk menciptakan emosi melalui psikologis dan asosiasi budaya serta dapat mengatur suasana hati tetap konstan di seluruh adegan untuk mendukung momen khusus dalam cerita.

### 2.7. *Colorscript*

Menurut Blazer (2016) *colorscript* merupakan garis visual berurutan mengenai penggunaan warna dalam film. Penggunaan warna tersebut dengan menyeimbangkan dengan tepat yang disesuaikan di setiap adegan yang membantu memperkaya cerita keseluruhan (hlm. 58). Menurut Glebas (2013) *colorscript*

dirancang untuk meningkatkan emosi dari cerita. Momen dan suasana dramatis tercermin dari pilihan warna apapun (hlm. 134).

*Colorscript* dibuat dengan mendefinisikan warna keseluruhan dalam cerita film, yang dapat disesuaikan dengan tema film. Setelah memilih satu warna tersebut, langkah selanjutnya membuat *pre-colorscript* dengan mengidentifikasi momen-momen penting dari cerita pada film yang dibuat dan bagian yang membutuhkan warna untuk penekanan. Langkah selanjutnya dengan mengidentifikasi *hue*, *saturation*, dan *value* untuk momen penting dalam film. Setelah *pre-colorscript* sudah selesai, langkah selanjutnya melengkapi *colorscript* dengan mengurutkan *pre-colorscript* pada *storyboard*.

Blazer (2016) juga memberikan tips pada proses pembuatan *colorscript* yaitu:

1. Membatasi palet warna

Palet warna dibatasi agar tidak membingungkan mata audiens.

Dengan membatasi palet warna, akan memungkinkan mata penonton memproses gambar bergerak dengan cepat dan fokus pada hal penting dalam cerita.

2. Memberi dukungan subjek

Dengan tidak menambahkan terlalu banyak warna pada latar belakang.

Menggunakan warna kontras tinggi atau komplementer untuk memperkuat hubungan figur di sekitar subjek.

3. Memilih satu warna tematik atau aksen.
4. Menggunakan saturasi warna yang tepat

Menggunakan saturasi di tempat dan saat-saat penting ketika dibutuhkan.

Karena jika terlalu sering akan membuat mata lelah.

5. Menggunakan warna yang mengejutkan / tidak terduga

Warna ini akan memeriahkan gerakan, ide, dan memicu klimaks dari cerita.

6. Desain untuk gerakan

Dengan memastikan warna latar belakang dan objek tidak bersaing (hlm. 58-69).

## 2.8. Horor

Menurut Thompson dan Bordwell (2008) film horror bertujuan untuk mengejutkan, menjijikan, membuat ngeri (hlm. 329). Bailey dan Blake (2013) juga mengatakan bahwa horror merupakan ketakutan akan ancaman yang tidak pasti terhadap sifat eksistensial dan rasa jijik terhadap potensi setelahnya.

Menurut Freud yang dikutip oleh Bailey (2013).

Horor merupakan manifestasi pikiran dan perasaan individu berulang yang ditekan dengan ego dari individu itu sendiri (hlm. 9). Bailey dan Blake membagi genre horor menjadi *the undead, monsters, psychological horror, demons possession, the supernatural, witchcraft and curses, werewolf*, dan *slasher* (hlm. 21).

Horor psikologis adalah pintu yang berderit, boneka yang menyeramkan. Kengerian ini muncul akibat imajinasi yang muncul dan dibuat oleh pribadi itu sendiri. Horor psikologis berhubungan dengan hal-hal yang tidak diketahui dalam bentuk kemanusiaan dan perjuangan untuk mencapai kesepakatan sifat sendiri

(hlm. 24). Horor psikologis ini untuk mempertanyakan apa yang terdapat dalam pikiran seseorang dan seperti teka-teki yang harus dipecahkan.

## **2.9. Ketakutan dan Kecemasan**

Menurut Blanchard, dkk (2008) Ketakutan adalah motivasi terkait dengan sejumlah perilaku dan biasanya terjadi pada paparan yang jelas mengancam rangsangan. Sedangkan kecemasan merupakan motivasi terkait dengan perilaku yang terjadi pada potensial, memberi sinyal atau ancaman ambigu.

Ketakutan dan kecemasan sering diukur melalui intensitas atau kegigihan perilaku yang mereka alami, selanjutnya dapat dinilai dengan kemampuan mereka untuk dikondisikan ke rangsangan terkait dengan ancaman ini. Ketakutan dan kecemasan merupakan respon yang adaptif (hlm. 3).

Menurut *Mental health foundation*, ketakutan dapat membuat sinyal respon yang kuat ketika mengalami keadaan darurat seperti diserang. Ketakutan itu menanggapi ancaman yang bisa dirasakan atau nyata.

Kecemasan merupakan kata yang sering digunakan untuk berbagai jenis ketakutan, biasanya ada hubungannya dengan memikirkan ancaman atau sesuatu yang salah di masa depan. Kata kecemasan cenderung digunakan untuk menggambarkan khawatir dan gelisah (hlm. 3-6).

Fobia merupakan ketakutan ekstrim terhadap hewan tertentu, benda, tempat atau situasi. Orang yang mengalami fobia memiliki kebutuhan besar untuk menghindari kontak apapun dengan penyebab spesifik dari kecemasan atau ketakutan (hlm. 10).

## 2.10. Pediofobia

Menurut American Psychiatric Association (2013), fobia spesifik merupakan rasa ketakutan luar biasa yang ditandai dengan objek maupun situasi tertentu seperti takut ketinggian, darah, suntikan, hewan. Seseorang dapat dikatakan mengalami fobia spesifik apabila penderita tersebut selalu mengalami ketakutan dan kecemasan terhadap objek pemicunya dan menghindari objek pemicu tersebut dengan ketakutan yang intens, selain itu penderita mengalami ketakutan dan kecemasannya tersebut selama enam bulan maupun lebih (hlm 195).

Menurut Hendriyani dan Ahadiyah (2012) dalam jurnal penelitiannya mengenai faktor-faktor yang menyebabkan pediofobia menjelaskan bahwa pediofobia merupakan ketakutan pada boneka ataupun anak-anak. Ketakutan pada boneka ini diutamakan karena boneka sendiri terlihat seperti makhluk hidup yang dalam bentuknya dapat berupa manekin ataupun robot. Adapun gejala-gejala yang dialami bagi penderita pediofobia yang tentunya berbeda-beda bagi setiap penderitanya.

Hendriyani dan Ahadiyah menuliskan bahwa penderita dalam berkeringat ketika berada dekat dengan boneka, selain itu penderita pediofobia ada yang merasa kaku dan mendapatkan serangan panik. Dalam jurnalnya, Hendriyani dan Ahadiyah juga melakukan penelitian kepada penderita pediofobia. Pada penelitiannya tersebut didapatkan bahwa penderita pediofobia dapat mengalami ketakutan yang luar biasa dengan menangis hingga menjerit ketika melihat boneka.