



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

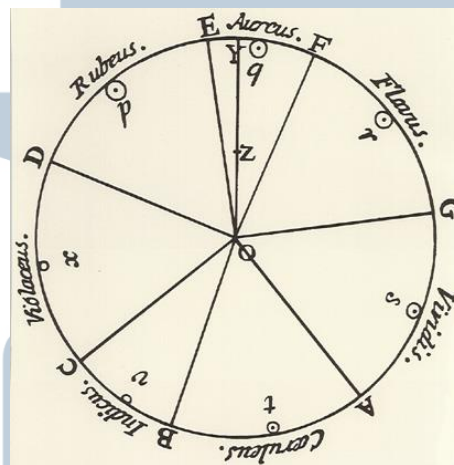
2.1. Warna

Tahun 1914, Winsor McCay memelopori pembuatan animasi pertama yang memiliki kepribadian sebagai pendukung naratif, *Gertie the Dinosaur*. Tak lama kemudian, warna mendapatkan tempat sebagai aspek pemberi estetika dalam animasi. *Fiddlesticks* (1930) merupakan animasi pertama yang mensinkronisasikan suara dan warna sebagai pendukung naratif, diikuti dengan *Flowers and Trees* (1932) yang menggunakan sistem *Technicolor*. Seiring berkembangnya teknologi, warna kemudian menjadi semakin memiliki peranan dalam kepentingan naratif animasi. Seperti penggunaan warna-warna dalam animasi pionir Walt Disney pada tahun 1930-an, *Fantasia* (1940) dan *Snow White and The Seven Dwarfs* (1937).

Warna hijau dipakai sebagai warna dari racun yang dimasukkan dalam apel untuk meracuni Snow White. Hijau kemudian menjadi metafora keburukan dan kejahatan dalam animasi tersebut (Bellantoni, 2005, halaman 159). *Snow White and The Seven Dwarfs*, seperti pada gambar di bawah merupakan film *feature-length* animasi pertama dunia yang menggunakan warna sepanjang film. Kesuksesan inilah yang membawakan masa kejayaan pada Walt Disney dan melahirkan *Golden Age* dalam animasi. (hlm. 12-19)

'*Agar warna bisa dilihat, dibutuhkan cahaya*' (Misek, 2010, hlm. 171).
Kalimat tersebut mengungkapkan bahwa sumber dari warna adalah cahaya.

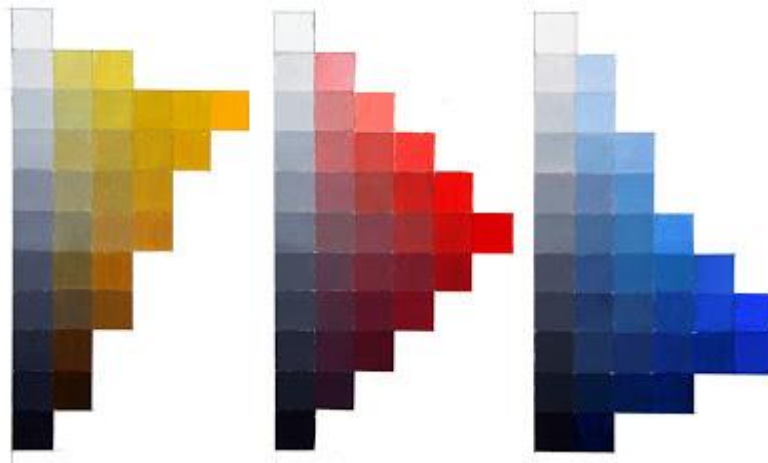
Pernyataan ini kemudian diperjelas oleh Gurney (2010), Bahwa ketika cahaya putih direfraksikan oleh prisma atau pelangi, maka cahaya tersebut akan terbagi dan membentuk gradasi warna. Dan jika warna-warna tersebut disusun dalam sebuah lingkaran, maka akan terbentuk lingkaran warna atau biasa disebut dengan *Color Wheel*. Dalam lingkaran gradasi spektrum yang diproduksi oleh prisma, tidak ada pembagian atau batas yang jelas antar warna. Sir Isaac Newton (1642 – 1727) telah mengidentifikasi 7 warna yang ia sebut sebagai *ROYGBIV* (*red, orange, yellow, green, blue, indigo, violet*), seperti yang tampak pada gambar di bawah.



Gambar 2.1. Lingkaran warna Sir Isaac Newton
 (<https://www.colorsysteem.com/wp-content/uploads/08new/new01.jpg>)

Warna, dijelaskan menurut Katatikarn (2017, hlm. 53) dapat di representasikan dengan metode *HSV* (*Hue, Saturation, and Value*) atau *HSL* (*Hue, Saturation and Lightness*). Metode ini menjelaskan cara mengidentifikasi warna dengan melihat seberapa kuat, seberapa terang warna itu. *Hue*, adalah nilai

numerik dari 0 sampai 1 (biasanya 1 hingga 360) yang memberikan informasi lokasi suatu warna pada color wheel. *Saturation* mengindikasikan seberapa cerah atau kusam suatu warna. Sedangkan, *value* atau *lightness* menentukan seberapa terang dan gelap warna tersebut. Seperti pada gambar di bawah, arah kanan menunjukkan *saturation* dari *hue* kuning, merah, dan biru, sedangkan arah atas dan bawah menunjukkan *value* dari *hue* tersebut.



Gambar 2.2. *Peak Chroma Value*

(<http://gurneyjourney.blogspot.com/2010/03/peak-saturation-value.html>)

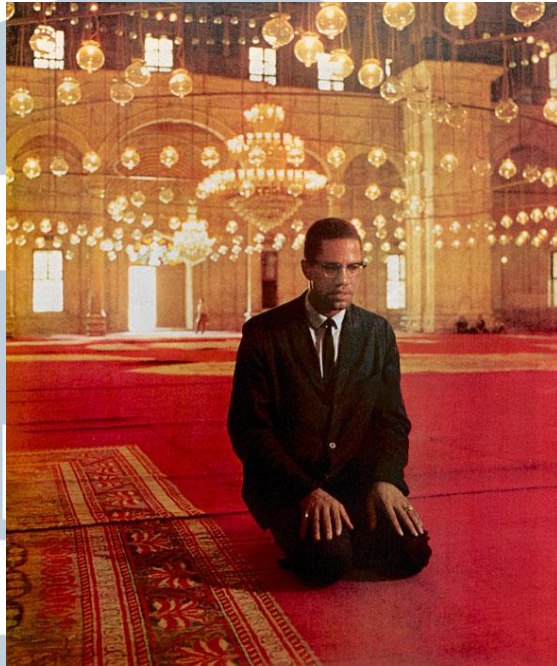
2.2. **Harmoni Warna Dalam Film dan Animasi**

Dalam buku *Colour: The Professional Guide*, Triedman (2015, hlm. 88) mengatakan, “warna dan emosi adalah sesuatu yang sulit untuk dipahami, akan tetapi riset telah menunjukkan bahwa warna merupakan suatu elemen desain yang paling mudah untuk dilihat. Ketika para desainer ingin menyampaikan suatu emosi yang penting, mereka akan memanfaatkan warna untuk

membangkitkan emosi atau perasaan tersebut. Banyak orang yang telah mencoba untuk mengklarifikasikan emosi berdasarkan warna, dan ada pula bagan dan diagram yang merepresentasikannya". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa warna, adalah salah satu alat terkuat yang dimiliki oleh para desainer dan seniman.

Goethe, disadur oleh Friedman (hlm.55), memberikan arti pada warna kuning dan biru sesuai dengan tingkat tinggi rendahnya value mereka. Kuning, dalam tingkat kejernihannya yang paling tinggi, selalu menunjukkan naturnya yang cerah, dan mempunyai karakter yang terang. Sebaliknya, warna biru selalu memberikan impresi dingin dan gelap dalam tingkat kejernihan tertingginya.

Menurut Bellantoni (2015, hlm.14-17), warna mempunyai bahasa sendiri yang dapat membantu menjelaskan perubahan karakter, atau menjadi penjelas cerita. Hal ini diperjelas oleh Studio Binder (2016, hlm. 25) yang mengatakan bahwa ketika sebuah palet atau warna dalam film berubah seiring dengan berjalannya cerita, hal ini dapat merepresentasikan transformasi dalam karakter, cerita atau tema. Hal ini merupakan cara yang kuat untuk menyampaikan perubahan secara subliminal ketika terdapat pergeseran dalam sebuah film dengan menggunakan visual. Seperti pada film Malcolm X, warna merah menyala merupakan penggambaran kesombongan Malcolm. Biru melambangkan masa kontemplasi dan introspeksinya selama di penjara. Emas menunjukkan masa pencerahan spiritual dari karakter. Wynn Thomas membagi film ini menjadi 3 bagian, dan masing masing bagian direpresentasikan dengan sebuah warna.



Gambar 2.3. Penggunaan warna emas pada film *Malcolm X*
(<http://www.blu-ray.com/movies/Malcolm-X-Blu-ray/16402/>)

Warna merupakan salah satu alat yang dipakai oleh *lighting artist* dalam animasi untuk menentukan *mood*. Dengan menggunakan *Color Design*, seorang dapat mempengaruhi reaksi bawah sadar dari penonton ketika melihat suatu scene. Selain itu, warna juga dipakai untuk mengarahkan mata penonton pada bagian yang paling ingin ditonjolkan. Variasi warna dan *value* dapat menimbulkan kontras, yang kemudian dapat digunakan untuk membuat suatu obyek tampak menjadi lebih menarik. Penggunaan *hue*, *saturation*, dan *value* yang tepat dapat membentuk volume pada suatu obyek, serta menentukan *mood* dari obyek tersebut. (Tanzillo, 2017, hlm. 14)

Menurut bukunya *How to Use Color in Film: 50 Examples of Movie Color Palette*, Studio Binder (2016) memaparkan, walaupun sebuah warna dapat

memiliki suatu arti yang dalam, akan tetapi pemilihan warna dalam film yang telah disempurnakan – *color scheme* atau *color script* adalah cara paling efektif dalam mengkomunikasikan konteks tematik. *Color scheme* yang seimbang menghasilkan kesatuan dan harmoni dalam palet. Berikut adalah 4 *color scheme* yang paling umum digunakan dalam film:

a) Monochromatic



Gambar 2.4. Monochromatic Color Scheme

(<https://northwoodsmnart.weebly.com/monochromatic-emotion.html>)

Monochromatic, sesuai dengan namanya *mono* berarti satu dan *chromatic* berarti warna. *Color scheme* ini hanya memiliki satu *hue*, tapi dengan berbagai macam variasi dari *value*. Contohnya adalah merah, merah gelap, dan pink. *Color scheme* ini dapat membuat kesan yang nyaman, lembut dan menenangkan dalam film.

Film *The Matrix* (1999) merupakan contoh film yang menggunakan *color scheme* secara menyeluruh dan baik. Hampir

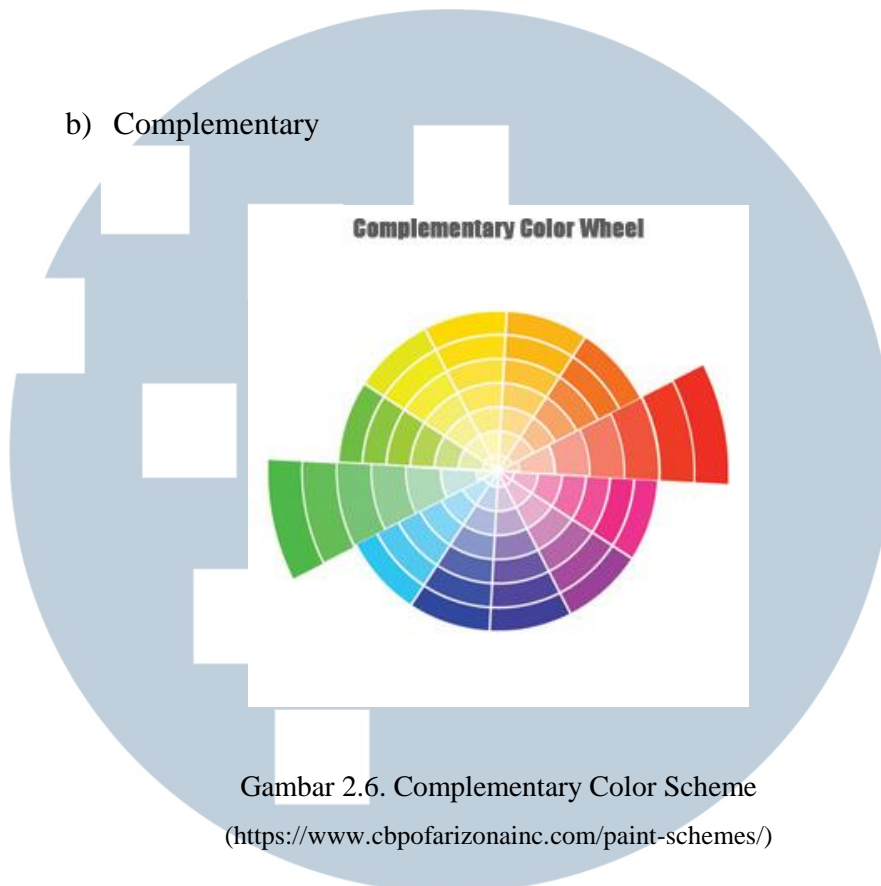
seluruh adegan di film ini memiliki hue hijau. Nuansa hijau ini dipakai untuk menimbulkan *unnatural, lulling effect*.



Gambar 2.5. Penggunaan Warna Monokromatik pada film *The Matrix*
(<http://www.denofgeek.com/uk/movies/the-matrix/47945/the-matrix-warner-bros-planning-cinematic-universe>)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b) Complementary



Gambar 2.6. Complementary Color Scheme
(<https://www.cbpofarizonainc.com/paint-schemes/>)

Complementary color scheme terdiri dari warna yang berseberangan pada *color wheel*. *Color scheme* ini dipakai untuk menggambarkan konflik, baik eksternal maupun internal. Sebagai contoh, warna biru dan oranye sering sekali dipakai dalam film blockbuster.

Tidak peduli apapun pilihan warnanya, *complementary color scheme* pasti akan menggabungkan *warm color* dan *cool color*. Dan warna yang kontras dan melengkapi satu sama lain ini akan menghasilkan tensi serta kontras yang tinggi. Seperti gambar di bawah, warna biru dan oranye pada film transformers menimbulkan kesan konflik pada karakter. Menurut Studio Binder, warna komplementer harus digunakan dengan dosis dan dengan variasi yang tepat. Jika tidak

digunakan variasi dalam saturasi dan value, maka akan warna akan terlihat terlalu cerah dan menusuk. Variasi harus ada, fungsinya untuk menetralkan warna satu sama lain.



Gambar 2.7. Penggunaan Warna Komplementer pada film *Transformers*
(<https://garinungkadol.livejournal.com/56485.html>)

c) Analogous

Analogous Color Wheel



Gambar 2.8. Analogous Color Wheel
(<https://www.cbpofarizonainc.com/paint-schemes/>)

Skema warna analogus memiliki tempat bersebelahan pada *color wheel*. Contohnya seperti merah, merah keunguan, dan ungu. Karena *color scheme* ini tidak memiliki kontras sebesar *complementary color*

scheme, warna ini dipakai untuk menimbulkan kesan nyaman dan natural dalam film. Warna analogus kerap dijumpai pada alam sehingga membuat color scheme ini mudah untuk dipakai. *Color scheme* ini dapat dimanfaatkan dalam frame yang menunjukkan environment atau eksterior dalam sebuah film. Salah satu warna dapat menjadi warna dominan, warna kedua sebagai pendukung dan warna ketiga sebagai aksen.



Gambar 2.9. Penggunaan Warna Analogus pada film *Leon: The Professional*
(<http://sundersartwork.blogspot.co.id/2013/06/subtext-in-film-leon-professional.html>)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

d) Triadic



Gambar 2.10. Triadic Color Scheme

(<http://www.beading-design-jewelry.com/triadic-color-scheme.html>)

Triadic color scheme merupakan color scheme yang paling tidak umum di antara yang lainnya. Dalam color scheme ini, warnanya memiliki 3 tempat yang memiliki jarak sama antara satu dengan yang lainnya. Warna warna ini dapat menghasilkan kesan yang cerah dan kaya, walaupun saturasi warnanya tidak terlalu tinggi. Triadic biasanya dipakai untuk menunjukkan kesan berwarna-warni dalam suatu tempat. Tidak semestinya semua warna pada triadic dipakai dengan seimbang. Seperti analogous, harus ada yang menjadi warna dominan, kemudian kedua lainnya menjadi pendukung dan/atau aksen. Contohnya dapat dilihat seperti warna merah, kuning, dan biru yang digunakan dalam film *The Greatest Showman* (2017) pada gambar di bawah.



Gambar 2.11. Penggunaan Warna Triadik pada Film The Greatest Showman
(<http://filmreviewsfromtwoguysinthedark.blogspot.co.id/2018/02/the-greatest-showman.html>)

e) *Discordant*

Discordant color scheme adalah pilihan warna menyimpang yang disengaja oleh director dengan tujuan untuk memfokuskan kembali perhatian dari penonton. Penggunaan discordant color scheme yang tepat dapat membantu sebuah karakter, momen, atau obyek terlihat mencolok dalam sebuah film. Contohnya adalah warna biru dalam Amelie dan warna merah pada The Sixth Sense.

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 2.12. Penggunaan warna biru pada *Amelie* (2001)
(<http://www.cinematography.com/index.php?showtopic=61746>)



Gambar 2.13. Penggunaan warna merah pada *The Sixth Sense* (1999)
(<http://montagemagazine.com/2013/12/the-sixth-sense-part-i-stature-and-style/>)

Selain itu, jika suatu warna atau suatu palet digunakan berulang kali dan diasosiasikan dengan seorang karakter, tempat, atau tema yang spesifik dalam film, maka warna tersebut dapat menjadi sebuah symbol. Hal ini banyak sekali terlihat dalam film ikonik, contohnya seperti warna Kuning pada *Kill Bill* (2003) dan warna putih – biru dan hitam – merah pada film *Star Wars: The Empire Strikes Back* (1980).

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 2.14. Penggunaan warna kuning pada *Kill Bill* (2003)

(<http://www.tasteofcinema.com/2015/the-20-best-female-revenge-movies-of-all-time/>)



Gambar 2.15. Penggunaan warna putih-biru dan hitam-merah pada *Star Wars V: The Empire Strikes Back* (1980)

(<http://www.fanpop.com/clubs/han-solo/images/3932196/title/star-wars-v-empire-strikes-back-screencap>)

Dalam animasi, warna dapat dibuat dan dirancang untuk mencocokkan mood yang sesuai dengan tipe film. Menurut Yasuda, seorang *Color Designer* yang telah bekerja untuk Hayao Miyazaki untuk waktu yang lama, warna dalam film sama pentingnya seperti huruf dalam sebuah cerita. Dalam pemilihan desain

warna untuk *The Wind Rises* (2013), Yasuda memilih warna yang dapat merepresentasikan *mood* yang ingin ia capai. Sebagai contoh, Yasuda memilih warna coklat dan abu-abu untuk menggambarkan kejadian perang pada masa itu. Ia mempercayai bahwa warna memiliki arti yang dapat menyempurnakan sebuah film (Triedman, hlm. 236-238).



Gambar 2.16. *The Wind Rises* (2013)

(<http://moviemezzanine.com/the-studio-ghibli-retrospective-the-wind-rises/>)

Triedman melanjutkan, setelah *storyboard* tersebut rampung maka akan dimulai proses perancangan pemilihan warna untuk menentukan *mood*. Seperti yang telah dilakukan oleh Disney dalam salah satu kesuksesan terbesar mereka, *Frozen* (2013). Animasi ini merupakan contoh konkrit dimana warna dapat digunakan untuk membuat keseluruhan dari film terlihat nyata. *Frozen* mengoptimalkan penggunaan warna untuk memberikan kesan lingkungan Norwegia yang Michael Giamò inginkan. Tidak hanya itu, film ini berhasil menggambarkan hubungan antara warna dan cahaya sebagai simbol sebagai salah satu unsur penceritaan. Ungu mencerminkan kekuatan, ambisi, dan martabat yang dimiliki oleh Elsa, sang kakak. Sedangkan warna biru digunakan untuk

merepresentasikan dunia nyata, menyimbolkan kesetiaan dan kepercayaan yang dimiliki oleh Elsa untuk saudaranya. (hlm. 240-243)



Gambar 2.17. Penggunaan warna dalam animasi *Frozen* (2013)

(<http://www.fanpop.com/clubs/frozen-fever/images/38855821/title/frozen-fever-screencaps-photo>)

2.3. *Color Script*

Color Script adalah sebutan untuk hasil perancangan dari warna yang menentukan mood dalam sebuah film, terutama animasi. *Color script* merupakan garis besar visual yang menunjukkan bagaimana seseorang ingin menggunakan warna dalam filmnya. Pemilihan warna akan mempengaruhi bagaimana cara sebuah film atau animasi itu dilihat. Trik dalam memilih palette warna yang digunakan adalah menentukan satu warna utama terlebih dahulu yang merepresentasikan cerita secara menyeluruh. Warna apakah yang menggambarkan konflik dan tema dari cerita tersebut? Setelah menentukan warna utama, maka proses berikutnya adalah menentukan warna-warna pendukung untuk tiap momen per *sequence* (Blazer, 2015 hlm. 53).

Steve Pilcher (2016, hlm. 75), *Production Designer* dalam *Finding Dory*, menjelaskan bahwa warna dan lighting dalam film harus dirancang, agar dipastikan semua emosi dalam shot terkomunikasikan dengan baik. Pencahayaan dan warna mempengaruhi persepsi penonton terhadap apa yang sedang terjadi di dalam sebuah shot, seperti jam berapa saat sebuah adegan terjadi? Apakah adegan tersebut terjadi di dalam atau di luar ruangan? Apakah karakternya sedang sedih? Atau bahkan penuh dengan energi? Dengan menggunakan pencahayaan dan warna yang tepat, Steve dapat mengkomunikasikan perasaan-perasaan tertentu kepada penonton.



Gambar 2.18. *Finding Dory Color Script*
(The Art of Finding Dory, 2016.)

Paul Abadilla menambahkan, mereka menggunakan warna komplementer untuk memperkuat impresi dan menambahkan kesan dramatis dalam film. Seiring dengan berjalannya film, penonton akan merasakan apa yang karakter rasakan dengan adanya perubahan warna dan pencahayaan (hlm. 79). Ketika memulai

perancangan color script, Steve membuat sebuah grafik yang menggambarkan naik turunnya emosi Dory sepanjang film. Kemudian ia melanjutkan dengan membuat skema yang merepresentasikan perubahan warna sesuai dengan grafik yang telah ia buat. Kemudian, seperti pada gambar di bawah, Steve merapatkan skema warna film *Finding Dory* tersebut – menjadi sebuah *Color Barcode* yang menggarisbawahi dan menguatkan cerita serta emosi yang disampaikan (hlm. 18-21).



Gambar 2.19. *Color Barcode in Finding Dory*
(The Art of Finding Dory, 2016.)

2.4. Persepsi dan Ironi

Persepsi merupakan salah satu kemampuan penting yang dimiliki oleh manusia. Persepsi membantu kehidupan kita sehari-hari dengan perannya dalam upaya kita memahami kejadian yang terjadi. Kejadian atau pengalaman yang melibatkan peranan tiap indera manusia membantu membentuk persepsi. Dengan menggunakan persepsi, manusia bisa memahami suatu fenomena. Dapat

disimpulkan, persepsi adalah penerjemah dalam otak manusia (Benawa, 2015, hlm. 196).

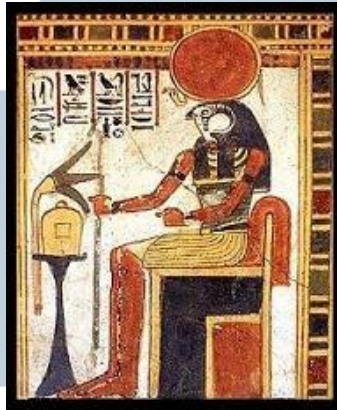
Menurut KBBI, Ironi/ironi/ironi adalah kejadian atau situasi yang bertentangan dengan yang diharapkan atau yang seharusnya terjadi, tetapi sudah menjadi suratan takdir. Selain itu, ironi dalam bahasa Indonesia, merupakan majas yang memiliki arti sindiran halus. Karena Ironi dapat diartikan sebagai pengertian dari suatu kejadian, maka ironi merupakan salah satu bentuk dari persepsi itu sendiri (Stratman, 2011).

2.5. Interpretasi Sosok Ilahiah Sepanjang Jaman

Umumnya manusia manapun menggambarkan sosok Tuhan atau sosok Ilahiah sebagai sosok yang baik, bijaksana, berbelas kasih, adil, penyayang, dan sebagainya. Bahkan ada beberapa agama di Indonesia yang memberikan imbuan superlatif, seperti maha untuk mencerminkan suatu sifat Ketuhanan. Seperti, maha baik, maha bijaksana, maha berbelas kasih, maha adil, dan maha penyayang (Magniz-Suseno disadur oleh Benawa, 2015).

Stratman (2011) mengatakan sejak jaman dahulu kala telah mencoba memberikan simbolisme antropomorfik pada fenomena natural seperti angin, bintang, bulan. Hal ini dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk menerjemahkan persepsi mereka terhadap hal-hal yang berada di luar pemikiran mereka. Stratman menambahkan, bahwa salah satu simbol antropomorfik yang paling universal, adalah matahari. Mesir mungkin adalah salah satu pengguna tertua dari simbolisme matahari. Salah satu contohnya adalah dewa Ra, yang diyakini sebagai ayah dari para dewa memiliki lingkaran cahaya, atau biasa

disebut *halo*, di atas kepalanya. Selain Mesir, bangsa Yunani juga diyakini sering mengasosiasikan keilahian dengan simbolisme matahari. Helios, Dewa matahari Yunani, selalu digambarkan dengan lingkaran cahaya. Selama ribuan tahun halo telah menjadi simbol universal untuk sosok ilahi.



Gambar 2.20. *Ra, Egyptian Sun God*
(<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ra-harphist.jpg>)



Gambar 2.21. *Helios, Greek Sun God*
(<http://media-2.web.britannica.com/eb-media/27/11127-004-5F32353D.jpg>)

Hal ini kemudian dilanjutkan dengan munculnya lukisan-lukisan pada abad pertengahan yang menginterpretasikan bagaimana Sosok Ilahiah yang sebenarnya. Pada lukisan-lukisan tersebut terlihat bahwa bagaimana manusia mulai mengasosiasikan sosok spiritual dengan simbolisme serta warna. Seringkali

terlihat, sosok yang dianggap setara dengan Tuhan (dalam konteks agama Kristiani), memiliki halo, simbol dari matahari yang mana merupakan representasi dari otoritas, kemakmuran dan kesucian. Selain itu, tidak jarang terlihat bahwa warna yang sering terlihat di sekeliling sosok spiritual ini, merupakan warna yang cerah, seperti halo yang berwarna kuning. Ini merupakan bukti konkrit di mana manusia kerap mengasosiasikan sosok mahakuasa ini dengan suatu hal yang pada dasarnya memiliki sifat terang. (hlm. 29)

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with several white squares arranged in a grid-like pattern inside the circle.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA