



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 2 Dimensi

Williams (2002) menjelaskan dalam bukunya bahwa animasi adalah rangkaian gambar yang berjalan, rangkaian gambar yang berjalan dan berbicara, serta rangkaian gambar yang berjalan, berbicara, dan berpikir. Rangkaian gambar yang dibuat melalui proses berpikir, serta tampak berpikir, menurutnya merupakan hal yang afrodisiak. Salah satu bab dalam bukunya berjudul “Drawing in Time”, dan Williams juga menjelaskan bahwa pekerjaan animator berada pada zona waktu, dimana mereka menjadikan gambar-gambar diam melompat ke sebuah dimensi lain (hlm. 11).

Selby (2013) menjelaskan bahwa animasi 2 dimensi pada mulanya dilakukan dengan menyesuaikan gambar-gambar 2 dimensi yang digambar pada alas yang berbeda, kemudian difoto, disusun dan dimainkan dengan urutan yang jelas. Hal ini menciptakan sebuah rangkaian gambar yang bergerak secara linear. Dengan kemajuan teknologi, kini para seniman dapat membuat animasi melalui media digital dengan menggambar pada *layer* yang diletakkan di atas satu sama lain agar dapat mengontrol efek-efek yang diinginkan (hlm 132).

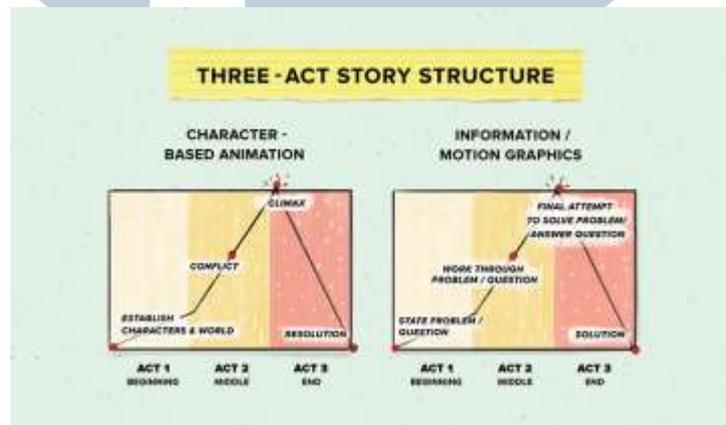
2.2. Pipeline Animasi 2 Dimensi

Dalam sebuah proyek animasi, terdapat sebuah alur kerja yang disebut sebagai *pipeline*. Selby (2013) membagi *pipeline* menjadi 3 tahapan sebagai berikut:

1. Praproduksi: Pada tahap ini, ide, naskah, konsep visual dan suara dieksplorasi dan diuji melalui riset untuk mempersiapkan materi-materi yang matang sebelum proses pembuatan film animasi itu sendiri. Mulai dari pembuatan naskah, riset mengenai detail yang dapat ditambahkan, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* dan dilanjutkan dengan *animatic storyboard*. Konsep mengenai tokoh, *environment*, warna dan cahaya juga dibuat pada tahap ini melalui riset-riset yang sebelumnya telah dilakukan. Pembuatan suara juga dilakukan pada tahap ini, meliputi dialog, narasi, efek suara, dan musik.
2. Produksi: Tahap produksi animasi 2 dimensi diawali dengan pembuatan *key frames*, kemudian gerakan yang telah terbentuk dari *key frames* diuji agar gerakan bersifat *fluid*, jelas, serta sesuai dengan tokoh. *Background* juga dibuat pada tahap ini. Setelah itu, dibuat *in-betweens*, kemudian dilanjutkan ke tahap *inking*, *painting*, dan *compositing*. Setelah semuanya jadi, *layer-layer* pada gambar di-*render* menjadi sebuah *frame* akhir.
3. Paska produksi: Pada tahap paska produksi, gambar-gambar yang telah di-*render* serta suara yang telah direkam disinkronisasikan agar menjadi sebuah karya utuh. Pada tahap ini juga ditambahkan *special effects*, *color correcting*, dan judul serta *credits*, sehingga film animasi dapat dirilis dan didistribusikan.

2.3. Struktur Cerita

Cerita merupakan satu dari tiga bagian dasar sebuah gambar. Block (2007) kemudian membagi cerita menjadi tiga bagian yang menjadikannya sebagai sebuah struktur, yaitu Eksposisi, Konflik, dan Resolusi. Klimaks ada di dalam konflik, karena klimaks merupakan bagian paling intens dari konflik. Blazer (2011) juga membagi cerita menjadi tiga babak, yaitu Act 1 (tokoh menemukan masalah), Act 2 (tokoh mencoba untuk menghadapi masalah), dan Act 3 (resolusi). Block kemudian menambahkan bahwa pada dasarnya semua cerita, baik itu panjang maupun pendek, pasti memiliki tiga bagian yang disebutkannya tersebut. Ketiga bagian tersebut kemudian dapat digambarkan menjadi sebuah grafik.



Gambar 2.1. Gambar Struktur Cerita
(Blazer, 2011)

2.3.1. Act 1: Eksposisi

Eksposisi merupakan bagian atau babak awal dari sebuah cerita. Block (2007) menjelaskan bahwa eksposisi adalah babak untuk memperkenalkan tokoh, situasi cerita, dan lokasi serta jangka waktu cerita akan berlangsung. Blazer (2011)

menambahkan bahwa pada babak ini, keinginan dari tokoh harus ditunjukkan. Selain itu, masalah yang menghalangi sang tokoh untuk mendapatkan apa yang diinginkannya mulai diperlihatkan.

2.3.2. Act 2: Konflik

Pada babak ini, Blazer (2011) menjelaskan tokoh mencoba untuk menghadapi masalah yang diperkenalkan pada Act 1. Tokoh juga akan dihadapi berbagai rintangan yang menghalanginya untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Block (2007) mengatakan dengan seiring berjalannya cerita, konflik akan semakin meningkat. Cerita yang sudah mencapai bagian paling intens tandanya sudah mencapai tahap klimaks.

Weiland (2016) mengatakan bahwa Act 2 mengambil bagian terbesar pada film secara keseluruhan, yaitu sekitar 50% film adalah bagian dari Act 2. Dalam bukunya, Weiland membagi Act 2 menjadi 3 tahapan sebagai berikut:

1. *First half act 2*: Tahapan utama dari Act 2 ini menunjukkan reaksi tokoh terhadap apa yang terjadi di penghujung Act 1. Pada tahap ini diperlihatkan juga masalah yang dijumpai tokoh ketika ia mengejar apa yang diinginkannya serta akibatnya. Meski dalam masalah, namun tokoh belum menyadari kesalahan yang ia perbuat.
2. *Midpoint*: Pada tahap ini film sudah mencapai separuh jalan, dan tahap ini juga merupakan tahap yang sangat penting. Tahap ini merupakan titik putar cerita, dimana tokoh mengetahui sebuah fakta mengejutkan. Maka dari itu thapa ini juga dikatakan sebagai "*the moment of truth*", dimana tokoh mempelajari kenyataan dari dampak perbuatannya untuk mengejar apa yang ia inginkan.

Weiland mengutip Sam Peckinpah dalam bukunya bahwa *Midpoint* merupakan pusat perhatian dari seluruh cerita. Maka dari itu, adegan pada *Midpoint* harus hebat dan mengesankan.

3. *Second half act 2*: Tahap ketiga dari Act 2 dimulai ketika tokoh beraksi atas apa yang terjadi pada *Midpoint*. Tahap ini dikatakan sebagai “fase aksi” karena tokoh banyak beraksi untuk mengatasi konflik. *Second half act 2* memperlihatkan bahwa tokoh mulai berubah melalui aksi-aksinya, namun karena belum memahami permasalahan yang ada sepenuhnya, tahap ini menekankan bahwa tokoh berpotensi untuk dikalahkan oleh permasalahannya. *Second half act 2* berlangsung hingga akhirnya tokoh berada pada titik terendahnya.

2.3.3. Act 3: Resolusi

Resolusi merupakan babak untuk mengakhiri cerita. Blazer (2011) mengatakan pada babak ini tokoh akhirnya menghadapi masalahnya. Resolusi pada cerita terkait pada tema atau pesan apa yang sejauh ini dieksplorasi selama cerita berlangsung. Block (2007) menambahkan pada babak ini penonton akan memulihkan diri dari intensitas yang ada pada klimaks, dan juga mencoba untuk merefleksikan konflik pada cerita.

2.4. Grafik Struktur Visual

Selain cerita, visual juga merupakan salah satu bagian dasar dari gambar. Menurut Block (2007), aktor, lokasi, properti, kostum, dan pemandangan dalam sebuah film

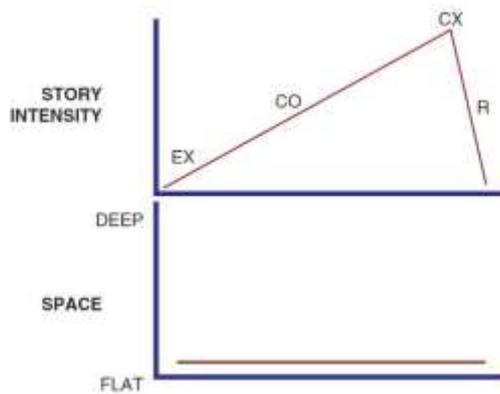
terbentuk dari komponen-komponen visual. Komponen-komponen visual terdiri dari ruang, garis, bentuk, *tone*, warna, pergerakan, dan ritme. Komponen-komponen visual memiliki tujuan untuk menyampaikan suasana, ide, dan memberikan struktur visual pada gambar.

Block (2007) mengatakan bahwa visual juga memiliki struktur yang sama seperti cerita, yaitu terdiri dari visual eksposisi, visual konflik, dan visual resolusi. Pada dasarnya struktur visual yang diciptakan dari komponen visual harus sejalan dengan struktur cerita, karena visual memiliki fungsi untuk mendukung cerita agar dapat disampaikan dengan baik. Struktur visual kemudian juga digambarkan menjadi sebuah grafik, yang kemudian dapat diletakkan di bawah struktur cerita. Dengan begini, hubungan antara visual dengan cerita terlihat semakin jelas.

Dalam penggambaran grafik struktur visual memiliki tiga variasi sebagai berikut:

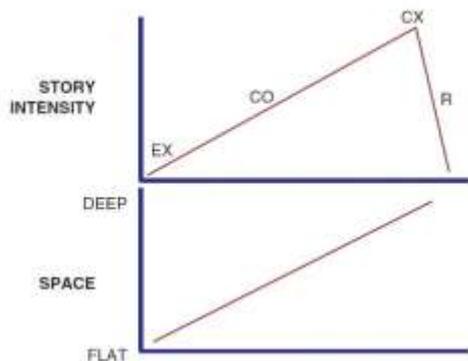
1. *Constant*: Komponen visual dalam grafik tidak mengalami perubahan sama sekali. Prinsip kesatuan dapat dijamin jika menggunakan variasi ini.





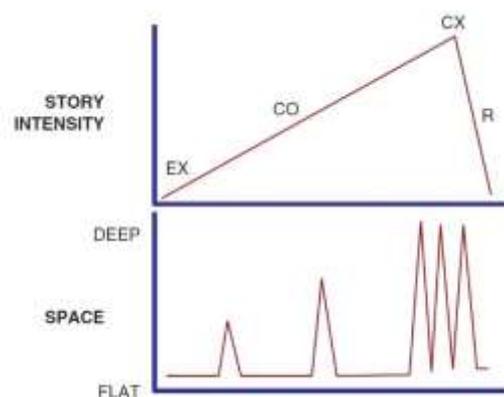
Gambar 2.2. Grafik Struktur Visual *Constant*
(Block, 2007)

2. *Progression*: Perubahan pada visual akan sejalan dengan cerita dari awal sampai akhir. Seperti misalnya, dalam sebuah cerita mengenai hubungan benci menjadi cinta, maka grafik visual pada komponen ruang akan mengalami perubahan dari datar menjadi semakin memiliki kedalaman.



Gambar 2.3. Grafik Struktur Visual *Progression*
(Block, 2007)

3. *Contrast & Affinity*: Kedua hal ini pada dasarnya merupakan prinsip yang digunakan dalam struktur visual. *Contrast* berarti perbedaan, sedangkan *affinity* berarti kemiripan. Jika dalam satu *frame* atau *shot* memiliki *contrast* yang tinggi, maka intensitas visual akan semakin tinggi pula. Namun jika memiliki *affinity* yang tinggi, maka intensitas visual berkurang. Intensitas visual ini akan mempengaruhi reaksi penonton. Semakin intens visualnya, reaksi penonton akan semakin intens, dan begitu pula sebaliknya. Penggunaan variasi ini dapat memberikan kontrol yang lebih terhadap struktur visual akan hubungannya dengan struktur cerita. Penerapan prinsip *contrast* dan *affinity* penting untuk menunjukkan dinamika visual pada film. Jika film hanya menggunakan prinsip *contrast* saja, maka adegan-adegan film menjadi mudah ditebak. Sedangkan jika hanya menggunakan prinsip *affinity* saja, film menjadi membosankan.



Gambar 2.4. Grafik Struktur Visual *Contrast & Affinity*
(Block, 2007)

2.5. Warna

Holtzschue (2011) mengatakan bahwa warna adalah pengalaman indrawi, respon fisiologis terhadap stimulus cahaya. Warna juga memiliki sifat tidak stabil, karena pergantian cahaya dan material dapat memberikan potensi berubahnya persepsi seseorang akan sebuah warna. Persepsi individu akan pengalaman dalam melihat dan merasakan warna pastilah berbeda. Holtzschue juga menambahkan bahwa warna tidak memiliki zat/substansi (hlm. 15).

AdamsMorioka (2008) mengatakan bahwa warna tidak hanya sebatas pengalaman visual bagi desainer. Warna juga merupakan sebuah bahasa dan alat simbolis yang secara emosional unik (hlm. 6). Holtzschue juga membahas bahwa warna bisa menjadi bahasa. Dikatakan demikian karena warna dapat menjadi kode visual yang mengkomunikasikan ide-ide dan perasaan, serta mempengaruhi bagaimana sebuah ide dipresentasikan. Makna sebuah warna juga dapat berganti-ganti, hilang, bahkan digantikan dengan yang baru seiring berjalannya waktu, seperti bahasa pada hakikatnya (hlm. 57).

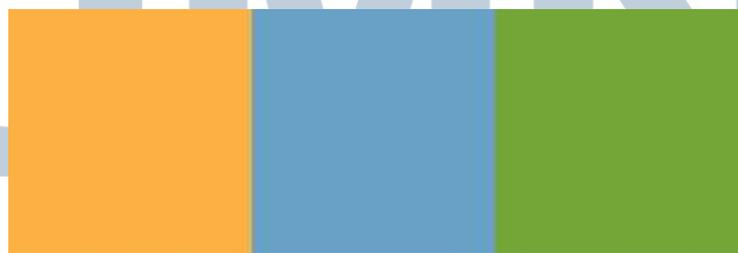
Holtzschue (2011) mempelajari sebuah teori warna dari seorang teoritis warna bernama Johann Wolfgang von Goethe. Salah satu teori warna Goethe adalah 6 spektrum warna yang terdiri dari warna merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu. Penelitian Goethe akan warna meliputi penelitian akan warna terhadap estetika, moralitas, serta pengaruh warna terhadap tokoh manusia. Maka dari itu, teori warna Goethe banyak dipakai oleh seniman (hlm. 136-138).

2.6. Komponen Warna

Albert Munsell (1858-1918) adalah seorang seniman asal Amerika yang menciptakan sebuah sistem warna tiga dimensional pada tahun 1905. Sistem warna tiga dimensional ini selanjutnya akan disebut sebagai Munsell's tree (AdamsMorioka, 2012 hlm. 18). Dalam *Munsell's tree*, terdapat tiga komponen yang dapat menjelaskan warna, yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*.

3.3.1. Hue

Hue seperti yang ditulis oleh Holtzchue (2011) berarti nama dari warna itu sendiri. Holtzschue menuliskan bahwa rata-rata manusia dapat membedakan sebanyak 150 warna atau *hue*, dan dari 150 *hue* tersebut masing-masing dapat dideskripsikan hanya melalui satu atau dua kata dari enam *hue* yang ada. *Hue* yang sesungguhnya hanya terdiri dari enam nama, yaitu merah, kuning, biru, oranye, hijau, dan ungu (hlm. 69-70).

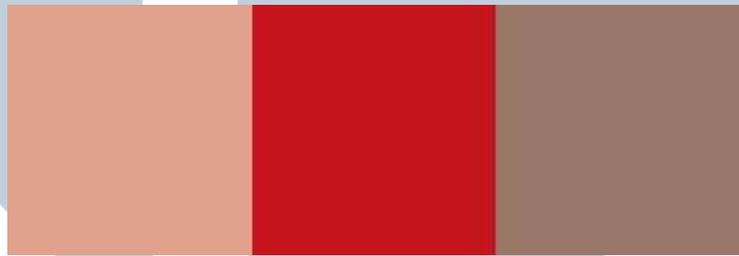


Gambar 2.5. *Hue*

(Sherin, 2012)

3.3.2. Saturation

Sherin (2012) mengatakan bahwa *saturation*, bisa disebut sebagai intensitas warna, memiliki arti sebagai kekuatan atau kemurnian sebuah warna atau *hue* tanpa melibatkan warna putih atau hitam (hlm. 10). *Saturation* merupakan sebuah istilah komparatif, karena *saturation* berarti membandingkan perbedaan antara warna cerah dan kusam. Warna kusam berarti warna yang memiliki tingkat *saturation* yang rendah, sedangkan warna cerah memiliki tingkat *saturation* yang tinggi.



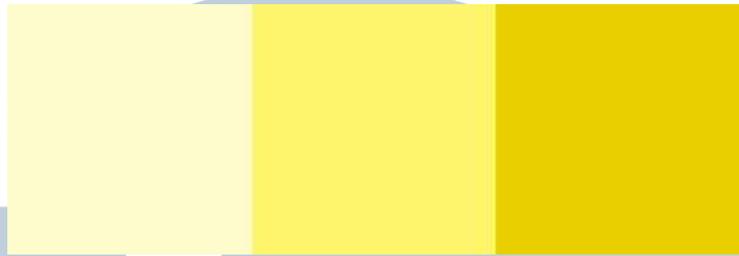
Gambar 2.6. Saturation

(Sherin, 2012)

3.3.3. Value

Value adalah hubungan antara terang gelap dalam warna dan memiliki peran penting untuk menciptakan sebuah hirarki visual dalam suatu komposisi (Sherin, 2012, hlm. 14). *Value* berbentuk linear, dari warna putih menuju warna hitam. Warna putih memiliki *value* tertinggi, sedangkan warna hitam memiliki *value* terendah, alias nol (0).

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

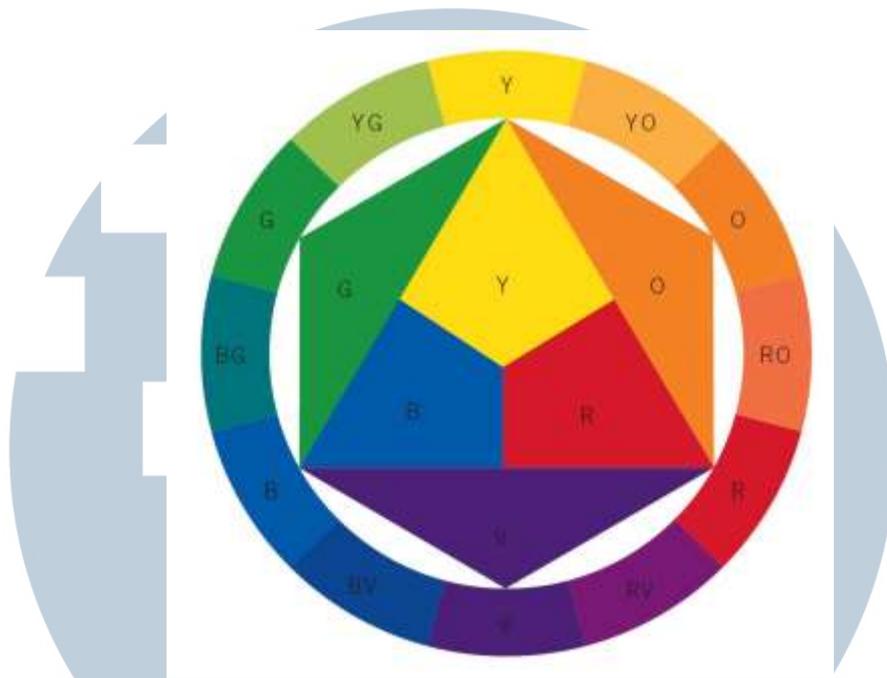


Gambar 2.7. *Value*
(Sherin, 2012)

2.7. *Color Harmony*

Holtzschue (2011) mengatakan bahwa *color harmony* dapat terjadi bila 2 warna atau lebih dirasakan bersama sebagai sebuah kesan kolektif yang memuaskan. Holtzschue juga mengutip Johannes Itten yang mengatakan bahwa *color harmony* adalah “efek gabungan dari dua warna atau lebih”. Istilah yang lebih menyeluruh ketika membahas kombinasi warna adalah *color effects*. *Color effects* ada pada dua kategori, yaitu *color harmony* dan *visual impact*. *Visual impact* adalah efek yang timbul akibat pemilihan warna dan kombinasi warna pada sebuah bentuk visual (hlm 150-151).

AdamsMorioka (2008) dalam bukunya menuliskan bahwa *color wheel* merupakan salah satu alat terbaik yang dapat menggambarkan *color harmony*. *Color wheel* pertama kali dikembangkan oleh Sir Isaac Newton. Salah satu versi *color wheel* yang sering kali digunakan, serta merupakan versi yang paling berguna adalah *12 step color wheel*. *12 step color wheel* terdiri dari 12 *hue* yang memiliki jarak sama (hlm. 20).



Gambar 2.8. *Color Wheel*
(Holtzschue, 2011)

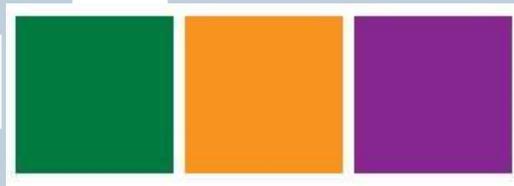
Warna-warna dalam *color wheel* dikelompokkan menjadi 3 kelompok warna, yaitu:

1. Warna primer: Warna yang tidak dapat dipecahkan. Holtzschue (2011) mengatakannya sebagai *hue* yang paling sederhana (hlm. 72). Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru.



Gambar 2.9. Warna Primer
(Sherin, 2012)

2. Warna sekunder: Titik tengah atau pencampuran yang seimbang antara dua warna primer. Warna sekunder terdiri dari warna oranye (pencampuran merah dan kuning), hijau (pencampuran kuning dan biru), dan ungu (pencampuran biru dan merah).



Gambar 2.10. Warna Sekunder
(Sherin, 2012)

3. Warna tersier: Titik tengah atau pencampuran seimbang antara warna primer dan sekunder. Warna-warna tersier tidak memiliki nama warna sendiri, sehingga mereka dijelaskan dengan dua warna yang dicampurkan. Warna tersier terdiri dari merah-oranye, oranye-kuning, kuning-hijau, hijau-biru, biru-ungu, dan ungu-merah.

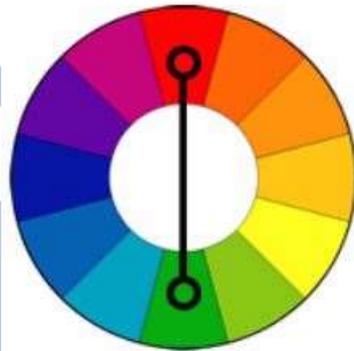


Gambar 2.11. Warna Tersier
(Sherin, 2012)

Color harmony, seperti yang ditulis oleh AdamsMorioka (2008) pada bukunya, memiliki 6 hubungan dasar yang menjadi acuan untuk mengkombinasikan bermacam-macam warna.

2.7.1. *Complementary*

Warna *complementary* merupakan pasangan warna yang letaknya tepat bersebrangan. Hubungannya yang paling kontras menimbulkan getaran dan rangsangan terhadap mata.



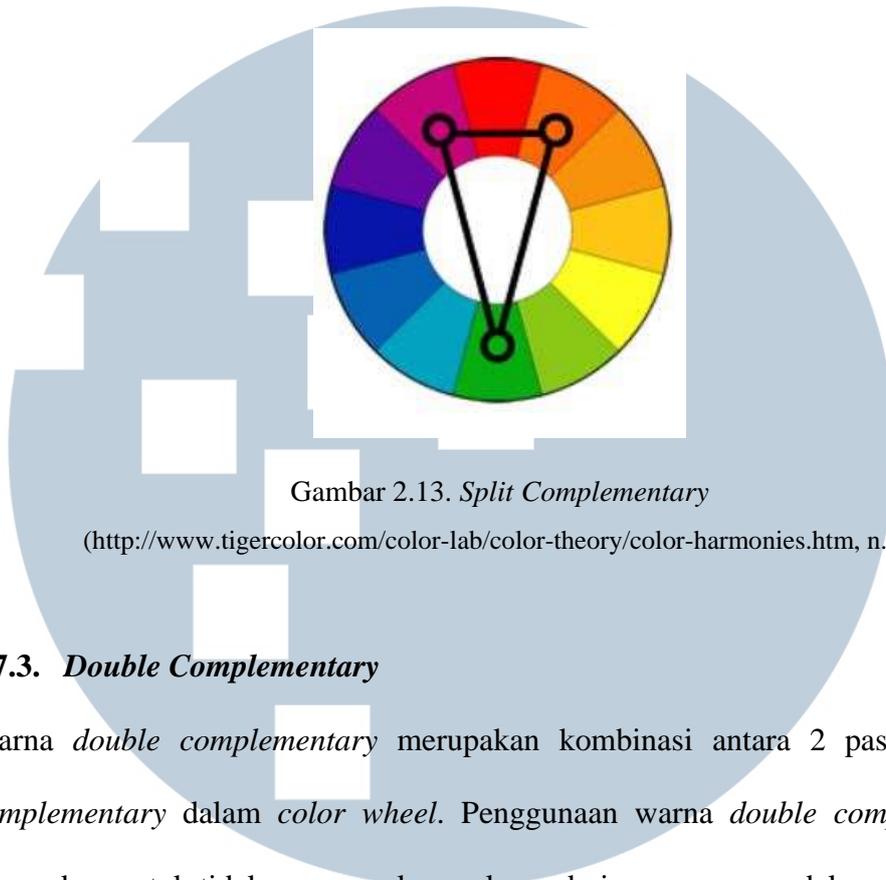
Gambar 2.12. *Complementary*

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>, n.d.)

2.7.2. *Split Complementary*

Warna *split complementary* terdiri dari tiga warna, dimana warna pertama dipasangkan dengan dua warna lainnya yang menghimpit *complementary* dari warna pertama. Meski masih memiliki kontras, namun kontras yang dihasilkan warna *split complementary* tidaklah ekstrim. Hubungan yang ditimbulkan pun lebih menarik di mata.

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

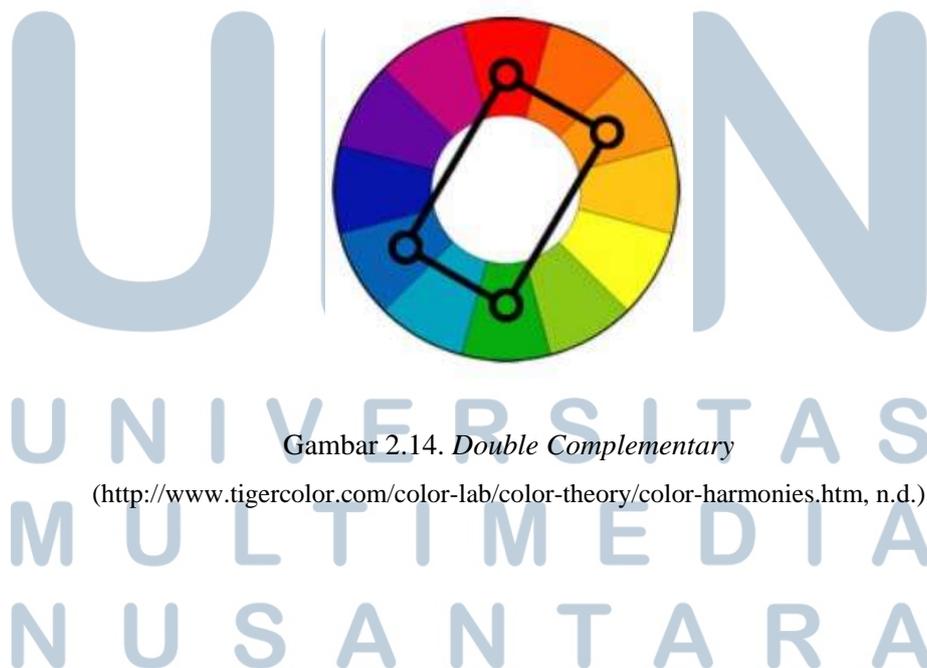


Gambar 2.13. *Split Complementary*

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>, n.d.)

2.7.3. *Double Complementary*

Warna *double complementary* merupakan kombinasi antara 2 pasang warna *complementary* dalam *color wheel*. Penggunaan warna *double complementary* disarankan untuk tidak menyamakan volume dari semua warna dalam skema. Hal ini disarankan agar skema tidak bergemuruh.

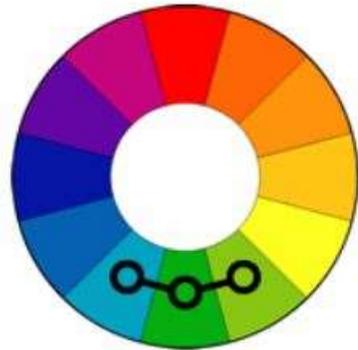


Gambar 2.14. *Double Complementary*

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>, n.d.)

2.7.4. Analogous

Sherin (2012) mengatakan bahwa warna *analogus* merupakan kombinasi antara 2 warna atau lebih yang letaknya saling bersebelahan dalam *color wheel* (hlm. 20).



Gambar 2.15. *Analogous*

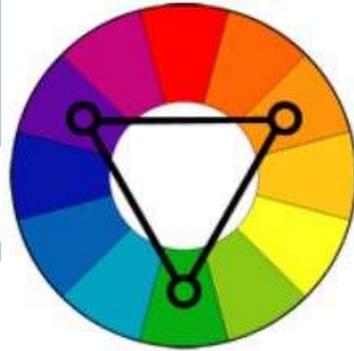
(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>, n.d.)

2.7.5. Triadic

Warna *triadic* adalah kombinasi tiga warna yang berjarak sama dalam *color wheel*.

Warna *triadic* yang terdiri dari tiga warna primer cenderung menyolok mata, namun warna *triadic* yang terdiri dari warna sekunder maupun tersier menimbulkan kontras yang lebih lembut. StudioBinder (2016) mengatakan bahwa penggunaan *triadic* pada sebuah adegan dapat memunculkan kesan komikal.

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 2.16. *Triadic*

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>, n.d.)

2.7.6. *Monochromatic*

Warna *monochromatic* merupakan kombinasi warna yang terdiri dari *tints*, *tone*, dan *shades* pada satu *hue*. Sherin (2012) menjelaskan bahwa warna *monochromatic* memiliki kombinasi warna yang harmonis, seperti *analogous*.



Gambar 2.17. *Monochromatic*

(Holtzschue, 2011)

2.8. **Temperatur Warna**

Sherin (2012) mengatakan bahwa temperatur warna mengacu pada pengukuran atau daya yang menunjukkan *hue* tertentu dari cahaya yang ada, dalam satuan Kelvin.

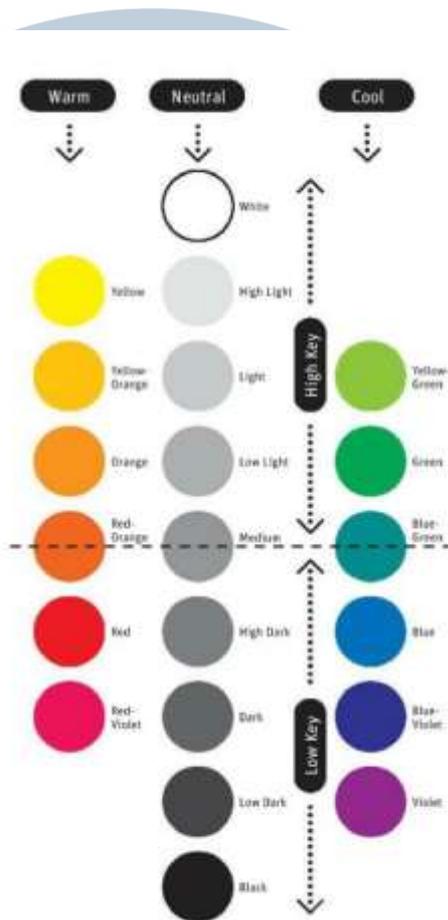
Namun, pada dasarnya temperatur warna merupakan istilah untuk menyebutkan *warm* dan *cool colors* (hlm. 12). Istilah ini pertama kali ada saat Goethe membagi warna pada spektrum warnanya dalam dua kategori tersebut.

Warm colors terdiri dari warna merah, oranye, dan kuning. Holtzschue juga mengatakan bahwa selain ketiga warna tersebut, warna-warna diantaranya dalam *12 step color wheel* juga termasuk dalam *warm colors* (hlm 74). Goethe, seperti yang dituliskan oleh AdamsMorioka (2008), mengatakan *warm colors* memberikan kegembiraan kepada penonton (hlm. 18). AdamsMorioka juga mengatakan bahwa *warm colors* diasosiasikan dengan perasaan yang kuat dan panas (hlm. 74).

Cool colors di lain sisi terdiri dari warna biru, hijau, dan ungu. Holtzschue menambahkan warna-warna tersier diantara ketiga warna tersebut dalam *color wheel* ke dalam *cool colors* (hlm. 74). Mengutip kembali perkataan Goethe yang dituliskan AdamsMorioka (2008) dalam bukunya, Goether mengkaitkan *cool colors* dengan perasaan gelisah dan tidak pasti (hlm. 18). *Cool colors* menurut AdamsMorioka juga memberikan ketenangan dan kesegaran seperti warna laut dan langit (hlm. 74).

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.18. Pembagian *warm* dan *cool colors*
(AdamsMorioka, 2008)

Pengelompokkan warna terhadap temperaturnya tidak bersifat absolut. Holtzschue (2011) menuliskan bahwa warna apapun, bahkan warna primer sekalipun dapat tampak lebih hangat atau dingin bila dibandingkan dengan warna lain. Sebuah warna merah dapat tampak lebih hangat dibanding merah lain jika posisinya dalam *color wheel* lebih berdekatan dengan warna oranye. Warna ungu juga dapat dikatakan lebih hangat dibanding ungu lainnya jika posisinya berdekatan dengan warna merah pada *color wheel* (hlm. 75).

2.9. Warna dalam Film

Bellantoni (2005) mengatakan bahwa warna secara khusus dapat mempengaruhi manusia, dan menegaskan bahwa warna bisa menentukan bagaimana manusia berpikir dan merasa. Tiap warna dapat menjadi penyebab atas suatu respon serta tingkah laku pada diri manusia. Maka dari itu, jika digunakan dengan bijak, maka warna dapat menjadi alat yang kuat bagi *filmmaker* untuk memperdalam cerita di bawah sadar penonton. Warna yang kuat mengakibatkan respon visual yang kuat dari penonton, sehingga warna dapat digunakan untuk mengatur antisipasi penonton pada adegan-adegan tertentu dalam film.

2.9.1. Merah

Menurut Bellantoni (2005), warna merah berarti kekuatan, namun warna merah tidak diikuti dengan moral-moral yang harus dipatuhi. Warna merah dapat memberikan kekuatan baik itu untuk tokoh baik ataupun jahat. Warna merah dapat memberikan kesan maju terhadap penonton, sehingga dalam sebuah *frame* film, warna merah terkesan lebih tajam. Warna merah juga memberikan kesan bahwa sesuatu tampak lebih cepat.

Warna merah cerah memberikan kesan dingin, sehingga sering dipakai oleh para tokoh pembunuh pada film-film. Warna merah memiliki sifat agresif, sehingga dapat meningkatkan denyut jantung dan tingkat kecemasan. Warna merah kejinggaan dapat menurunkan sifat agresif dari warna merah, dan memiliki kesan yang sensual dan penuh nafsu. Beberapa penggunaan warna merah kejinggaan juga

memiliki kesan yang romantis. Warna merah yang lebih gelap seperti *burgundy* memberikan kesan elegan, megah, dan dewasa.

StudioBinder (2016) mengaitkan warna merah dengan beberapa kata kunci dan sifat. Kata-kata yang dikaitkan dengan warna merah meliputi cinta, gairah, kekerasan, bahaya, kemarahan, dan kekuatan. Warna merah juga dikatakan dapat meningkatkan tekanan darah (hlm. 3).



Gambar 2.19. Warna merah menimbulkan suasana romantis pada *Racing with the Moon* (Bellantoni, 2005)

2.9.2. Kuning

Warna kuning, seperti yang dikatakan Bellantoni (2005), sering dipakai pada tanda-tanda peringatan karena warna kuning adalah warna yang agresif. Manusia secara alamiah mengasosiasikan warna kuning pada reptil berbisa, sehingga memunculkan sebuah peringatan dalam diri manusia. Warna kuning juga diasosiasikan dengan matahari, sehingga dapat mencerminkan sebuah kehidupan yang penuh dengan energi. Adapun warna kuning yang intens dapat mengirimkan sebuah sinyal

mengenai obsesi. Bellantoni mengutip perkataan Carlton Wagner yang mengatakan bahwa meski orang-orang mempercayai bahwa warna kuning merupakan warna yang cerah dan dapat menghibur, namun warna kuning juga dapat menimbulkan kecemasan dan stress.



Gambar 2.20. *Shot* serba kuning menciptakan sebuah peringatan dan tanda bahaya pada film *Taxi Driver* (Bellantoni, 2005)

2.9.3. Biru

Bellantoni (2005) mengatakan bahwa warna biru adalah warna yang berpikir. Dalam penelitian dan eksperimennya terhadap warna pada manusia, manusia tersebut menjadi lebih pasif dan introspektif. Warna biru pucat menyebabkan manusia cenderung lebih diam dan pasif, namun warna *turquoise* dapat menciptakan suasana yang terbuka dan mengundang interaksi.

Biru juga bisa dikatakan sebagai warna klasik untuk ketidakberdayaan. Warna biru langit memiliki makna kesetiaan serta dapat merujuk pada sesuatu yang dapat diandalkan. Warna biru baja dan *dark indigo* paling sering diasosiasikan dengan kecerdasan (hlm. 82-83).



Gambar 2.21. Pakaian warna biru yang melambangkan emosi serta status sosial Elinor pada film *Sense and Sensibility* (Bellantoni, 2005)

2.9.4. Oranye

Seperti yang dikatakan Bellantoni (2005), Warna oranye yang buram adalah warna yang mendukung suasana hangat dan ramah, warna yang ceria, namun bukanlah warna yang dramatis. Cahaya oranye pada matahari terbenam dapat mengantarkan penonton kepada sebuah perjalanan yang mendalam, serta mengembangkan sisi emosional penonton. Akan tetapi, warna oranye yang ditimbulkan ketika matahari ada di atas menadandakan sebuah suasana yang beracun, seperti langit yang terkontaminasi oleh polutan.

Warna oranye pada desain interior menimbulkan kesan yang romantis. Warna oranye juga merupakan warna yang *down to earth*. Hal ini terlihat pada restoran murah dan motel-motel yang ada dalam film-film. Warna oranye yang memiliki kesan *earthy* seperti *terra-cotta*, *ochre*, *sienna*, dan *umber* dapat direspon secara positif oleh penonton. Warna oranye juga merupakan warna yang eksotis.

Melalui penelitiannya, Bellantoni tidak mendapati bahwa warna oranye dapat merangsang pemikiran analitis (hlm. 112-113).



Gambar 2.22. Nuansa warna oranye menyebabkan Thelma dan Louise tidak bisa berpikir objektif di *Thelma & Louise* (Bellantoni, 2005)

2.9.5. Hijau

Hijau dikatakan sebagai warna yang memiliki kepribadian ganda. Bellantoni (2005) mengatakan bahwa warna hijau dapat berarti kesehatan dan kekuatan, namun di satu sisi berarti bahaya dan kerusakan. Atas kepribadiannya yang ganda, warna hijau dapat menjadi alat untuk menunjukkan ironi. Seringkali ditemui cairan berwarna hijau di dalam film-film. Hal ini merupakan metafora akan sesuatu yang beracun serta korup atau jahat. Pada manusia, warna hijau juga dapat diasosiasikan terhadap penyakit dan sifat jahat (hlm. 160-161).

Dalam bukunya, StudioBinder (2016) mengaitkan warna hijau dengan beberapa kata kunci. Kata kunci inilah yang dinilai dapat mencerminkan

penggunaan warna hijau dalam suatu adegan film. Kata-kata tersebut adalah alam, ketidakdewasaan, korupsi, tanda akan bahaya, kegelapan, dan bahaya (hlm. 5).



Gambar 2.23. Suasana hutan dengan warna hijau yang menyegarkan pada *Gorillas in the Mist* (Bellantoni, 2005)

2.9.6. Ungu

Warna ungu seringkali dimaknai sebagai sensualitas dan kemewahan. Namun nyatanya, pernyataan Bellantoni (2005) mengenai penelitiannya terhadap warna ungu, kedua hal tersebut tidak terjadi dalam eksperimennya. Warna ungu cenderung mengarah pada dunia yang bukan badaniah, suatu hal yang mistis dan juga kepada paranormal.

Jika diterapkan pada lingkungan sekitar, warna ungu dapat diasosiasikan terhadap aktifitas ritual, sihir, dan keagamaan. Warna ungu juga dapat diasosiasikan dengan sesuatu yang tidak memiliki fisik, seperti roh. Warna ungu dapat mengirim sebuah sinyal bahwa seseorang atau sesuatu akan mati, akan tetapi istilah mati ini juga tidak selalu diartikan secara literal. Bisa jadi yang mati adalah sesuatu yang

tidak bersifat fisik, seperti cinta, masa muda, mimpi, dan ilusi (hlm. 190-191). StudioBinder (2016) mengidentikan penggunaan warna ungu dengan beberapa kata meliputi fantasi, tidak duniawi, erotisme, ilusi, mistis, dan pertanda bahaya (hlm. 6).



Gambar 2.24. Warna ungu pada *Chicago* yang memiliki banyak adegan pembunuhan (Bellantoni, 2005)

2.10. *Colorscript*

Colorscript adalah sebuah visual sekuensial secara garis besar akan bagaimana warna diterapkan dalam film animasi. Menurut Blazer (2011), *colorscript* harus bertindak sebagai gambar besar atas cerita dari sebuah film. Blazer menekankan bahwa dalam pembuatan *colorscript*, cerita adalah yang utama. Dalam kata pengantar buku tulisan Amidi (2015), John Lasseter memberikan sebuah kata

pengantara dimana ia mengatakan *colorscript* adalah alat untuk menentukan *emotional arc* film secara keseluruhan, yang dapat dilihat hanya dalam sekali lihat.

Amidi (2015) mengatakan bahwa *colorscript* esensial untuk merencanakan dan memoles visual serta ritme emosi untuk mendukung cerita dari sebuah film. *Colorscript* memudahkan sutradara untuk melihat film dalam warna hanya pada satu papan besar. Amidi mengutip perkataan Dice Tsusumi yang mengatakan bahwa membuat *colorscript* bukan untuk membuat gambar-gambar yang indah, melainkan untuk membuat gambar-gambar dan konsep pencahayaan yang dapat mendukung cerita (hlm 7, 10-11, 15).



Gambar 2.25 *Colorscript The Incredibles* oleh Lou Romano
(Bellantoni, 2005)

Blazer (2011) menjelaskan beberapa langkah dalam proses pembuatan *colorscript*

1. Tetapkan satu warna yang mencerminkan tema serta menggambarkan film secara keseluruhan.
2. Buatlah PCS (*Pre-colorscript*). *Pre-colorscript* pada dasarnya merupakan *storyboard* yang direpresentasikan hanya melalui satu

warna per *shot*. *Pre-colorscript* diawali dengan memberikan warna pada momen-momen terpenting dalam film.

3. Dilanjutkan dengan menambahkan warna pada momen-momen lain yang dapat mendukung momen-momen terpenting.
4. *Pre-colorscript* yang telah jadi kemudian dijadikan acuan untuk menyelesaikan *colorscript*.
5. Warna-warna pada *Pre-colorscript* disesuaikan dengan gambar-gambar dalam *storyboard*.
6. Pilihlah warna-warna pendukung untuk objek-objek pendukung lainnya yang ada pada *shot*, seperti tokoh pendukung, *background*, properti pendukung, dll.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA