



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Animasi, *animation* ataupun animator mempunyai arti latin yang sama, yaitu *animare* yang berarti “untuk memberi hidup kepada...”. Pada layar lebar berarti membuat ilusi dengan menggunakan garis untuk menggerakkan sesuatu. Dalam studio animasi sendiri definisi animasi adalah film yang dibuat menggunakan tangan secara *frame ke frame* membuahakan ilusi gerakan tetapi bukan berupa gambar *photographic* (Wells, 2013, hlm.10).

Menurut McLaren, animasi adalah pembuatan gerak pada kertas, manipulasi pada clay, penyesuaian bentuk pada *clay, etc.* Animator di sekolah Zagreb yang bernama Yugoslavia mengatakan bahwa animasi adalah “untuk memberikan kehidupan dan jiwa untuk desain, bukan melalui hak cipta tetapi melalui transformasi realitas” atau dalam Bahasa inggris “*to give life and soul to a design, not through the copyright but though the transformation of reality*” (Wells, 2013, hlm.11).

2.1.1. Tahap Praproduksi Animasi

Semua animasi dimulai dari tahap praproduksi. Dalam proses praproduksi ini tim akan membuat perencanaan, *design*, dan penelitian dalam *project* animasi yang akan dimulai. Disinilah ide-ide akan mulai dibuat lalu akan dilakukan penelitian untuk ide-ide yang ada. Ide yang bagus akan memiliki landasan atau bukti yang kuat dan memiliki kesempatan yang tinggi untuk di selesaikan atau target yang dapat dicapai. Setelah tahap praproduksi selesai, akan dilanjutkan kepada tahap “*production*” (Beane, 2012, hlm. 22-24).

Setelah *budget* sudah dihitung, rencana sudah dibuat, saatnya menuju ke tahap berikutnya, tahap “*production*”. Tahap yang dapat dibilang penting adalah tahap “*production*”. Dalam tahap inilah animasi akan mulai bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan sekelilingnya. Disini semua design yang sudah dibuat akan diserahkan pada artist-artist yang tepat (Beane, 2012, hlm. 59).

Tahap ini adalah tempat semua elemen visual akhir dari sebuah proyek animasi dibuat. Inilah saat konsep jalur perakitan benar-benar mulai berlaku. Setiap artis bertanggung jawab atas bagian dari proyek dan kemudian harus menyerahkannya untuk kontribusi artis berikutnya (Beane, 2012, hlm. 33).

Jika pada tahap praproduksi dilakukan dengan matang dan benar. Tahap *production* akan menjadi lancar dalam mengejar tujuan produksi. Buatlah kesalahan-kesalahan pada tahap praproduksi sebelum masuk ke dalam tahap produksi. Dengan begitu semua kesalahan sudah diatasi dalam proses praproduksi. Tahap produksi merupakan tahap yang paling memakan waktu.

Tidak baik untuk menekan lagi artist-artist dalam tahap produksi karena mereka pun memiliki masalah mereka sendiri seperti *physics, etc* (Beane, 2012, hlm. 33).

2.1.2. Animasi 2D

Peter Mark Roget pada tahun 1824 Menemukan bahwa mata kita menyimpan sementara gambar yang kita lihat. Jika ini tidak benar maka kita tidak bisa melihat ilusi dari rangkaian gambar yang dipecah. Seperti film juga, banyak orang tidak menyadari bahwa film hanyalah rangkaian gambar (Williams, 2009, hlm. 13).

Animasi sudah dimulai sejak zaman Purba ketika orang-orang gua menggambar hewan buruannya di dinding gua dan terkadang menggambarnya dengan kaki yang lebih banyak untuk menunjukkan gerakan. Dari situlah animasi sebenarnya dimulai dan terus berkembang sampai saat ini (Williams, 2009, hlm. 11).

2.2. Environment

Dalam pembuatan dunia yang dapat dipercaya ini *artist* harus bekerja sama dengan *artist* lain dalam membuat dunia ini karena itu sebaiknya artist ikut serta dalam pembuatan cerita sejak awal. Sehingga *artist* memiliki gambaran tentang dunia yang akan dibuat (Ed, 2010, hlm. 40-41).

Seperti contohnya cerita yang bertempat di hutan. Tidak ada yang melakukan *research* spesifik tentang hutan yang akan dibuat ini. Dalam keadaan

ini dapat dilalukan *research* lokasi sehingga *artist* mendapatkan lebih banyak variasi hutan. *Reseach* seperti ini dapat menjadi sangat bermanfaat untuk seluruh *team members* (Ed, 2010, hlm. 41).

Seperti pepatah buah tidak jatuh jauh dari pohonnya, karakter dan cerita juga tidak jauh dari akarnya yaitu basis dimana cerita tersebut berlangsung. Dengan begitu *artist* harus melakukan *research* lokasi untuk mengetahui lebih banyak hal tentang *environment* seperti apa yang akan dibuat.

Maybe the lake is a mid-western lake with birch trees lining the shore and cat-tails in the water near the shore. It could have a little pier and houses peeking out from behind the trees, or;



it could be a swampy lake surrounded by moss-covered cypress trees. Some trees might be fallen down and maybe we see a small, broken-down cabin near the shore, or;



perhaps it is a glacial lake high in the snow covered mountains with very little foliage surrounding it and only a tiny little rock island in the middle where one scraggly tree and a bit of grass are holding on for dear life in the cold.



Gambar 2. 1. Contoh *research environment*
(*Layout and Composition for Animation*, 2010)

2.3. Set dan *Setting*

Corrigan dan White (2012) mengatakan bahwa *setting* adalah sebuah lokasi di dalam film yang berupa fisik maupun non-fisik dan set adalah *setting* yang sudah diatur sebagaimana rupanya. Set dan *setting* akan selalu saling mendukung satu sama lain untuk menciptakan *environment* yang dapat dipercaya atau realis ataupun benar-benar terjadi di depan mata penonton. Kedua elemen ini juga akan membawa penonton untuk masuk ke dalam film atau animasi tersebut. Selain itu Aderson, L. (2009) mengatakan bahwa *setting* terkadang bukan hanya sebuah latar, selain tempat dimana karakter berinteraksi, *setting* dapat menjadi simbol dan *workstation* di elemen yang penting dalam cerita.

2.4. Properti

Properti atau *props* adalah segala objek atau alat yang digunakan atau dapat digunakan oleh karakter, *props* biasanya berfungsi untuk banyak hal seperti tema film, mengekspresikan karakter dan banyak lagi. (Corrigan dan White, 2012, hlm. 51-52).

Hart (2013) mengatakan bahwa properti atau *props* dibagi menjadi 2 yaitu *hand pros* yang merupakan *props* yang dibawa ataupun dipakan dan *set props* yang merupakan *props* diluar karakter seperti perabotan, lantai, dinding, dan lain-lain. Hart (2010) juga menambahkan bahwa properti bersifat personal yang dapat membantu pemeran dalam mengembangkan karakter. Strawn (2013) menambahkan lagi bahwa properti merupakan sebuah benda yang dapat

dipindahkan dan atau mengisi sebuah ruang seta dapat menunjukkan sifat pemilikinya.

2.5. Tata letak

Asheesh (2010) mengatakan bahwa mendesain sebuah *environment* dapat dimulai dari menciptakan berbagai macam kombinasi semua benda yang ada di sekitaran kehidupan masyarakat baik itu organik, non organik, serta fisik. Konsep desain *environment* yang baik dimulai dengan membuat gambaran kasar mengenai tata letak atau komposisi dimana sebuah benda itu ditempatkan yang kemudian diatur sedemikian rupa hingga mencapai desain yang sesuai dengan film.

White (2009) juga menambahkan dalam bukunya bahwa kualitas *background* tidak dapat lepas dari tata letak yang bisa mengubah *mood* penonton, maka tata letak perlu diperhatikan dalam mendesain tata letak, menurut White (2009) beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain tata letak adalah :

2.5.1. Jarak dan perspective

Di dalam sebuah gambar, memiliki 3 layar utama yaitu *foreground*, *midground* dan *background*. Ini dilakukan untuk membuat tampilan gambar di layar lebih nyaman untuk dilihat dan dengan teknik ini dapat memberikan kesan kedalaman ruangan.

2.5.2. *Focus of attention*

Focus of attention dapat diartikan menjadi 2 yaitu fokus kepada tokoh atau fokus kepada *setting*, ada yang ingin memfokuskan kepada tokoh maka *setting* tidak perlu ditonjolkan dan terkadang perlu untuk *setting* menjadi titik fokus maka untuk membawa mata penonton kepada titik tersebut dapat dilakukan melalui pencahayaan dan *perspective*.

2.6. Hubungan antara tokoh dan *Environment*

LoBrutto (2002) mengatakan bahwa karakter dan *environment* terjalin hubungan saling melengkapi satu sama lain dan dengan *set* dan properti, dapat menunjukkan karakter atau sifat tokoh dalam film. Informasi-informasi dasar seperti siapa dia, bagaimana keadaan ekonominya, apakah penampilannya mencerminkan sifatnya dan sebagainya, *set* dan properti juga bisa dilihat pada benda-benda disekitar tokoh.

LoBrutto (2002) juga menambahkan meskipun beberapa karakter hidup dalam lingkungan yang sama bukan berarti semua karakter memiliki status/keuangan/ sifat dan gaya hidupnya yang sama. Orang yang memiliki perbedaan akan memiliki perbedaan benda-benda apa saja yang melekat pada diri mereka.

Egri (1946) juga mengatakan dalam bukunya bahwa sangat penting untuk mengenali karakter yang dibuat sehingga dapat menemukan poin utama dan keunikan karakter tersebut, tidak cukup mengenal karakter bersifat kasar, pendiam

dan sebagainya tanpa kita mengetahui kenapa sifatnya seperti itu, untuk lebih mengenali karakter ada 3 pendekatan yaitu :

2.6.1. Fisiologi

Dimensi pertama adalah fisiologis. Fisiologis berkaitan dengan penampilan suatu tokoh dan penampilan ini akan mempengaruhi seperti apa tokoh ini akan terlihat. Sikap dan sifatnya akan tergambar dari penampilannya dan penampilannya pun akan mempengaruhi perkembangan sifat karakter. Pin-poin berikut adalah beberapa hal untuk mengidentifikasi fisiologi tokoh :

1. Jenis kelamin
2. Umur
3. Tinggi dan berat badan
4. Warna rambut, mata dan kulit
5. Postur
6. Penampilan (Tampilan, overweight, underweight, dan lain-lain)
7. Kekurangan (cacat, penyakit, dan lain-lain), dan
8. Keturunan

2.6.2. Sosiologi

Sosiologi adalah dimensi kedua untuk dipelajari. Tentu saja lingkungan tokoh akan mempengaruhi sifatnya. Tokoh A yang tinggal di kampung akan memiliki sifat yang berbeda dari tokoh B yang hidup di kota, Sosiologis pun tidak sebatas

lingkungan tokoh berada dan masih harus digali lebih dalam lagi. Beberapa poin sosiologis yang dapat membantu adalah :

1. Kelas: bawah, tengah, atas.
2. Pekerjaan: jenis pekerjaan, jam kerja, pendapatan, kondisi kerja, serikat pekerja atau nonunion, sikap terhadap organisasi, kesesuaian untuk bekerja.
3. Pendidikan: jumlah, jenis sekolah, nilai, mata pelajaran favorit, mata pelajaran termiskin, bakat.
4. Kehidupan rumah tangga: kehidupan orang tua, penghasilan, anak yatim, orang tua terpisah atau bercerai, kebiasaan orang tua, orang tua
5. perkembangan mental, sifat buruk orangtua, pengabaian.
6. Status perkawinan karakter.
7. Agama
8. Ras, kebangsaan
9. Tempatkan di komunitas (pemimpin di antara teman, klub, olahraga)
10. Afiliasi politik
11. Hiburan atau hobi

2.6.3. Psikologi

Psikologi merupakan gabungan antara fisiologi dan sosiologi . Penampilan luar dan lingkungan tokoh akan membentuk suatu kepribadian atau sifat atau mental dalam sebuah katakter. Beberapa poin Psikologi yang dapat membantu adalah sebagai berikut :

1. Kehidupan seks, standar moral

2. Premis pribadi, ambisi
3. Frustrasi, kekecewaan utama
4. Temperamen: mudah tersinggung, mudah bergaul, pesimis, optimis.
5. Sikap terhadap kehidupan: pasrah, militan, pengalah.
6. Kompleks: obsesi, hambatan, takhayul, fobia.
7. Ekstrovert, introvert, ambivert
8. Kemampuan: bahasa, bakat.
9. Kualitas: imajinasi, penilaian, rasa, ketenangan,
10. I.Q.

2.7. Perabotan

Kilmer dan Kilmer (2014) mengatakan bahwa perabotan adalah bagian dalam (integral) dari desain ruangan karena perabotan dipengaruhi oleh kebutuhan seperti tempat tidur, *workstation*, kursi, lemari, dan lain-lain. Perabotan juga dapat membantu mencerminkan suatu individu, kebutuhan, kegiatan, dan budaya seseorang.

2.7.1. Sistem Perabotan Tempat Kerja

Menurut kilmer dan kilmer (2014) sistem perabotan adalah tempat sederhana untuk bekerja, mempunyai tempat penyimpanan dan ruang rapat. Basis tempat kerja terdiri dari *workstation*, lemari penyimpanan dan peralatan tulis. *Workstation* kini memiliki setidaknya 1 file dan 4 laci penyimpanan, dan memiliki bentuk-bentuk yang unik seperti bentuk L untuk menyediakan ruangan untuk

komputer, *keyboard*, dan *mouse* ataupun laptop. sistem *furniture* ini membentuk apa yang umumnya disebut sebagai *workstation*.

2.7.2. Peralatan Kantor

Menurut kilmer dan kilmer (2014) peralatan kantor mencakup barang-barang yang diperlukan bagi bisnis untuk menjalankan kegiatan sehari-hari seperti komputer, perangkat *video*, *printer*, mesin fotokopi, dan mesin surat. Peralatan lain yang ditemukan di kantor berkisar dari peralatan untuk ruang istirahat karyawan hingga rak prafabrik.

2.7.3. Aksesoris

Menurut kilmer dan kilmer (2014) aksesoris digunakan untuk perhiasan dan ornamen dan umumnya bermanfaat, tetapi tidak penting, beberapa aksesoris berfungsi dan dekoratif, misalnya, dudukan payung dekoratif, jam, atau keranjang sampah. Lainnya mungkin murni estetika dan tidak berfungsi, seperti hiasan dinding. Aksesoris penting karena ruangan dapat terlihat steril dan impersonal.

Namun dalam perkantoran, orang-orang tidak memiliki keleluasaan dalam aksesoris karena kantor digunakan oleh banyak orang yang berbeda dan tidak dapat mencerminkan kepribadian tertentu. Namun, karena orang adalah sesuatu yang memanusiakan ruang, perancang harus berhati-hati untuk tidak berlebihan dalam aksesoris dan membiarkan mereka menghalangi pengguna. Aksesoris menurut kilmer dan kilmer (2014) dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Functional Accessories

Functional Accessories merupakan barang yang penting, seperti lampu, mantel, dan baki surat. Barang-barang ini umumnya dipilih untuk aspek utilitarian mereka, tetapi masih termasuk dalam design juga. Elemen berulang, seperti warna, pola, skala, atau bentuk, dapat bertindak sebagai penyatuan dan membantu mengikat aksesoris ini ke skema desain.

2. Decorative Accessories

Decorative Accessories merupakan aksesoris yang dapat menjadi serius atau memberikan rasa kesegaran atau keunikan bagi suatu lingkungan. Aksesoris dekoratif mencakup objek non-utilitarian maupun objek murni.

3. Designing with Accessories

Designing with Accessories contohnya seperti jam besar atau karpet dapat digunakan untuk membuat pusat visual yang menarik dan mereka dapat berfungsi untuk menyatukan elemen *interior* lainnya. Perancang harus memutuskan rancangan pada suatu konsep seperti perasaan, suasana hati, atau emosi.

2.8. Sistem Bilik

Dalam sistem ini terdapat komponen panel di sepanjang satu sisi atau sepanjang dua atau tiga sisi antara *workstation* yang satu dengan *workstation* yang lain

sistem ini dapat membentuk satu *workstation*, atau beberapa stasiun *back-to-back*. Ini memberi panel-panel internal jalur untuk menyembunyikan kabel dan konektor daya ke gedung, dan juga memungkinkan satu *workstation* untuk dicolokkan ke yang berikutnya.



Gambar 2. 2. Contoh sistem bilik
(*Design Interiors (2nd edition)*, 2014)

2.9. Bahan Furniture

Banyak material yang dapat dijadikan bahan dasar suatu perabotan tetapi menurut Kilmer dan Kilmer bahan yang paling umum digunakan adalah :

2.9.1. Kayu

Perabotan dapat dibuat dari kayu saja atau dengan bahan lain ataupun campuran antara kayu dan bahan lain. Kayu mudah diukir dan dibentuk menjadi berbagai bentuk, dan kuat, Sebagian besar furnitur kayu dibangun dari kayu *oak*, *maple*, *birch*, atau kenari.

2.9.2. Logam

Logam digunakan dalam banyak komponen dan konektor furnitur yang kuat dan cukup ekonomis. Dan variasi logam lebih banyak dari variasi kayu, mulai dari logam yang bagus hingga logam yang buruk tetapi logam yang paling umum digunakan untuk furnitur adalah baja, aluminium, kromium (krom), kuningan, dan besi.

2.9.3. Plastik

Plastik adalah bahan yang lebih elastis dari kayu karena dapat dibentuk, disemprot, dikosongkan, ditiup, atau digulung menjadi berbagai bentuk yang tampaknya tak terbatas. Plastik dapat digunakan dengan bahan lain, seperti kayu dan baja, atau plastik sendiri.

2.10. Bentuk

Bancroft (2006) dalam bukunya menuliskan bahwa untuk mengenali tokoh, ada 3 bentuk dasar yang membangun suatu tokoh yaitu lingkaran, persegi dan segitiga.

2.10.1. Lingkaran

Lingkaran membuat karakter yang menarik yang diasosiasikan dengan sifat yang baik dan biasanya bertipe imut, dan ramah.



Gambar 2. 3. Contoh *Furniture* Lingkaran
(<https://www.aliexpress.com>)

2.10.2. Persegi

Persegi pada umumnya menggambarkan karakter yang solid atau dapat diandalkan ataupun persegi sering digunakan pada design pahlawan atau superhero.



Gambar 2. 4. Contoh *Furniture* Persegi
(<https://bernadettelivingston.com/>)

2.10.3. Segitiga

Segitiga diasosiasikan dengan tokoh yang menyeramkan, mencurigakan dan bisanya mewakili orang jahat atau penjahat.



Gambar 2. 5. Contoh *Furniture* Segitiga
(<https://artplanat.com/>)

2.11. Teori Warna

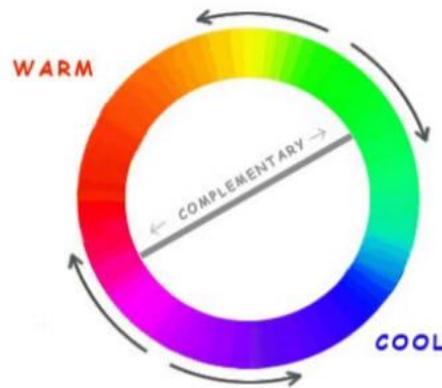
LoBrutto (2002) mengatakan bahwa Warna merupakan unsur yang penting dalam pembuatan *environment* karena warna dapat memiliki arti dan memperkuat karakter atau cerita. Lee (2011) mengatakan bahwa warna dapat merangsang secara visual maupun emosional sehingga warna dapat memainkan peran penting untuk menjadi dasar dari desain.

Dalam buku Studio Binder (2016) dikatakan dalam film warna berfungsi sebagai berikut:

1. Timbulkan reaksi psikologis dengan penonton
2. Tarik fokus ke detail signifikan
3. Atur nada film
4. Mewakili ciri-ciri karakter dan banyak lagi
5. Tampilkan perubahan atau busur di cerita

Menurut Zammitto (2005) hubungan antara warna dan emosi dapat dikategorikan dari panas-dingin-nya warna atau *warm-cold color* ini merupakan

pembagian warna yang paling dasar. Dan pembagian *warm-cold color* menurut Zammitto (2005) adalah sebagai berikut.



Gambar 2. 6. *Colour wheel* yang menunjukkan warna *Warm* dan *cold*
(<http://www.sfu.ca/~vzammitt/papers/zammitto-digra-TheExpressionsOfColours.pdf>)

Eiseman (2003) mengatakan keharmonian wana dapat dibagi menjadi 5, diantaranya adalah :

1. *Complementary colors*

Warna-warna yang saling berseberangan satu sama lain, mereka disebut *Complementary colors* atau warna komplementer. Perhatikan mereka saling melengkapi seperti yang mereka benar-benar "melengkapi" satu sama lain. Seperti contoh hijau tidak pernah lebih hijau daripada ketika diposisikan di sebelah merah. Kuning berkilau dengan ungu sebagai mitranya.

2. *Split complementary colors*

Skema *Split complementary colors* menggunakan rona dari satu sisi roda warna dengan dua rona yang terletak di kedua sisi komplemen langsung- misalnya, ungu dikombinasikan dengan kuning-oranye dan kuning-

hijau. Meskipun deskripsi kombinasi ini mungkin tampak sedikit norak, pikirkan tentang banyak cara alami menggabungkan nuansa ini dalam bunga. Bunga berwarna *violet* dengan kuning *beewax*.

3. *Analogous color*

Ini adalah warna yang berdampingan satu sama lain. Mereka juga disebut sebagai warna tetangga. Untuk memperluas keluarga dan menambahkan sedikit keseimbangan dingin, gunakan warna kuning-hijau yang berdampingan seperti Meadow Green. Untuk menambahkan beberapa kegembiraan yang dramatis pada kombinasi, tambahkan sentuhan *Meadow Violet*.

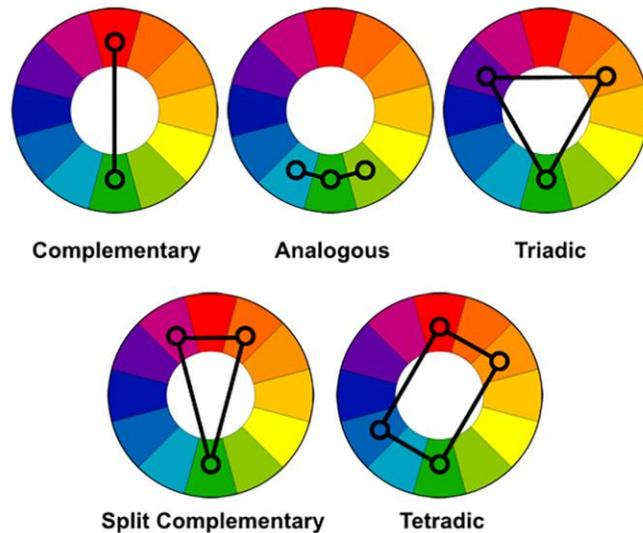
4. *Triads*

Kombinasi tiga warna berjarak sama pada roda warna warna primer atau sekunder menciptakan skema *triad*. Mereka mungkin cerah dan bersemangat, seperti dalam warna merah, kuning, dan biru primer, atau dalam nilai-nilai yang kurang jenuh. Nuansa sekunder oranye, hijau, dan ungu mungkin tampak sedikit "di atas" dalam konteks intensitas paling terang mereka; tetapi sekali lagi, ketika terang, gelap, atau abu-abu, rona ini dapat membuat beberapa kombinasi yang sangat menarik dan tidak bisa.

5. *Tetrads*

Dua set pelengkap yang digunakan dalam kombinasi disebut *tetrads*. Ini adalah tantangan yang rumit untuk mata kreatif, digunakan terutama dalam teater dan merupakan kombinasi yang lebih hidup. Ini adalah

jenis kombinasi yang dapat ditemukan dalam cetakan eksotis seperti *paisleys* dan *ethnic-inspired motifs*. Ketika *tetrads* digunakan dalam warna yang lebih terang, mereka lebih halus, misalnya, Peony merah muda dan Malachite Green atau Orchid and Golden Cream.



Gambar 2. 7. *Color Theory*
(<https://fstoppers.com/>)

Krause (2014) menambahkan warna dapat dibagi lagi dalam *hue* (warna itu sendiri), *value* (ukuran terang gelap warna), *intensity* (cerah atau kusamnya warna), dan *temperature* (dingin dan panasnya warna). Krause (2014) dalam bukunya mengatakan *hue* adalah kata lain dari warna primer seperti warna merah, orange, kuning, hijau, biru, ungu dan lain-lain merupakan *hue*. Lalu krause (2014) mengatakan dalam bukunya juga *saturation* adalah di identikan dengan intensitas atau kemurnian suatu warna, warna yang sangat intens biasanya akan “*muted*” atau menjadi warna abu-abu.

Krause (2014) juga mengatakan *value* adalah warna yang biasanya mendeskripsikan terang atau gelapnya suatu warna yang digambarkan dengan

menambahkan warna putih atau hitam pada warna tersebut. Warna yang biasanyadipakai untuk *interior* adalah sebagai berikut

2.11.1. Merah

Menurut Lee (2011) merah merupakan warna yang panas dan sering dikaitkan dengan emosi tetapi dapat juga terkait dengan semangat dan biasanya merah merupakan warna sambutan seperti di pintu ketika cahaya masuk.

Mcleod (2016) juga mengatakan bahwa merah itu warna yang aktif, menciptakan gerakan, menangkap perhatian. Tetapi merah juga dapat menyelimuti perasaan *negative* seperti hasrat, bahaya, kemerahan dan lain lain. Merah bisa menciptakan panas dan kegembiraan. Dan biasanya merah merupakan warna tekad dan merah dapat digunakan sebagai warna pendorong maju dan membebaskan diri dari masa lalu.



Gambar 2. 8. Psikologi warna merah

(<https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>, 2016)

2.11.2. Orange

Menurut Lee (2011) *orange* adalah warna yang enerjik tetapi merupakan warna yang jarang digunakan, biasanya digunakan sebagai highlight. Mcleod (2016) juga mengatakan bahwa *orange* itu adalah warna kebersamaan, hormat kepada pendapat dan pilihan serta ke setiaan. *Orange* mengakui pentingnya individu dan kelompok. Warna orange seperti berkata “inilah saya, teman-teman” dan tidak semenonjol warna merah. *Orange* adalah warna pemberani yang Mcleod katakan sebagai warna “*love me or hate me*”.



Gambar 2. 9. Psikologi warna *orange*

(<https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>, 2016)

2.11.3. Kuning

Menurut Lee (2011) kuning merupakan warna yang panas tetapi lebih mengarah kepada kecerahan atau kehangatan seperti warna matahari. Jika ingin menunjukkan keceriaan maka warna kuning adalah warna yang tepat. Mcleod (2016) juga mengatakan bahwa kuning dapat menjadi kekuatan pendorong yang baik dan merangsang, warna ini memberi harapan, memotivasi dan dalam suatu keadaan bisa menghubungkan kuning dengan “*grab quick!*”

Warna kuning juga dapat dihubungkan dengan matahari dimana dalam kebanyakan budaya matahari diakui sebagai pengakuan akan kekuatan dan kebutuhan.

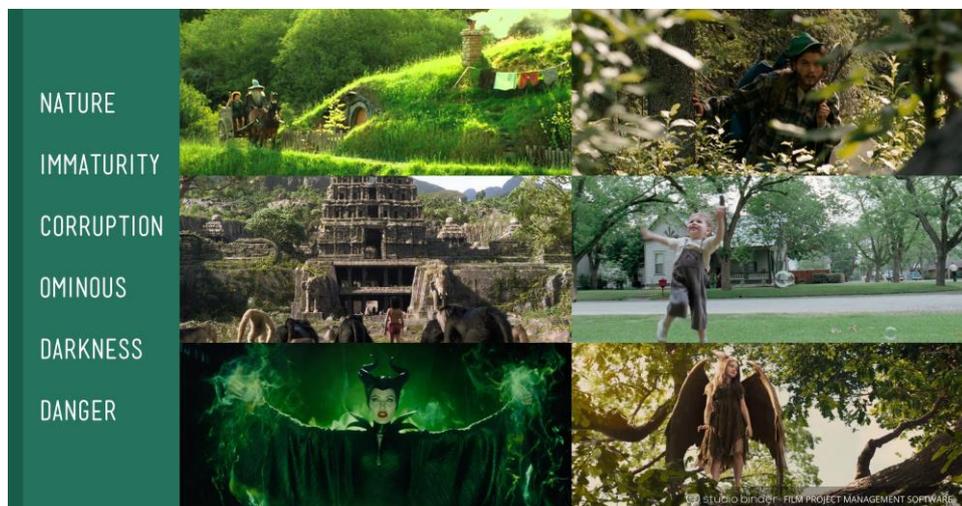


Gambar 2. 10. Psikologi warna kuning

(<https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>, 2016)

2.11.4. Hijau

Menurut Lee (2011) hijau adalah warna yang natural, berkaitan dengan alam dan warna kesegaran. Dapat dilihat secara alami di alam ataupun di *studio* televisi yang sering ditemukannya ruang hijau dimana disana para *actor* diberi istirahat atau *breaktime*. Mcleod (2016) juga mengatakan bahwa hijau adalah warna natural yang bagus tetapi jika memakai warna hijau yang salah dan memakainya di tempat yang salah maka intepetasi warna itu akan jadi rusak juga.

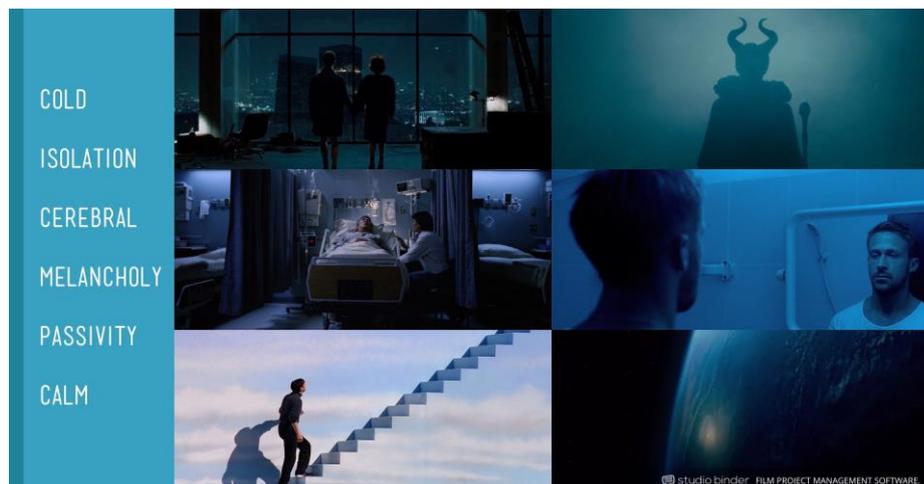


Gambar 2. 11. Psikologi warna hijau

(<https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>, 2016)

2.11.5. Biru

Menurut Lee (2011) warna biru terasosiasi dengan warna dingin karena biru merupakan warna air dan langit tetapi biru juga dapat menciptakan suasana yang *negative* seperti kesepian. Mcleod (2016) juga mengatakan bahwa biru memang warna yang diasosiasikan dengan tenang, damai dan tidur tetapi sama dengan hijau jika memakai warna biru yang salah dan memakainya di tempat yang salah maka interpretasi warna itu akan jadi rusak juga. Biru dapat mengubah situasi ke dalam kekacauan, tidak mampu membuat keputusan ataupun mengambil tindakan.



Gambar 2. 12. Psikologi warna biru

(<https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>, 2016)

2.11.6. Ungu

Menurut Lee (2011) ungu merupakan warna yang unik karena ungu merupakan campuran energi warna merah dan ketenangan warna biru. Mcleod (2016) juga mengatakan bahwa ungu merupakan warna yang bersangkutan dengan keberanian, warna *paradox*, salah satu dari semangat dan melankolis, kecanduan ataupun warna yang harus dihormati. Warna ungu juga memiliki arti buruk seperti perasaan sombong, superioritas dan ungu tua adalah rasa ego.



Gambar 2. 13. Psikologi warna ungu

(<https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>, 2016)

2.11.7. Merah muda

Menurut Mcleod (2016) berkata bahwa *merah muda* sudah terlalu lama diasosiasikan dengan ringan, *fluffy*, penuh kasih, baik hati dan lain-lain. *Merah muda* dikenal dengan warna yang penuh kasih. Tetapi tidak hanya itu masih ada warna warna gelap *merah muda* yang berarti *negative* yang disebut dalam bukunya sebagai “jalang” dari *spectrum*. Mcleod tambahkan lagi bahwa kebanyakan *merah muda* dapat mendukung kurangnya motivasi. Menurut Chijiwa (1987) merah muda juga merupakan warna yang feminim juga dapat berlaku untuk merah dan ungu.



Gambar 2. 14. Psikologi warna *merah muda*

(<https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>, 2016)

2.11.8. Hitam dan Putih

Menurut Lee (2011) Warna hitam dan putih merupakan bayangan dari warna, dan mereka akan membentuk warna yang disebut monokromatik. Warna hitam dapat diasosiasikan dengan kedalaman suatu hal.