



### **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**

#### **1.1. 2.1. Animasi**

Gambar bergerak terbukti membuat ketertarikan yang kuat kepada manusia. Hal ini, dapat dibuktikan dengan perkembangan dan beragam penemuan seputar ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 20, yang dipicu oleh gambar bergerak. Meskipun terjadi perkembangan seputar ilmu pengetahuan dan teknologi, animasi masih belum diakui sebagai sebuah bentuk seni. Hingga pada suatu ketika, seorang novelis terkenal, E.L. Doctorow, menjabarkan ketertarikannya akan gambar bergerak, yang dikonstruksikan pada sebuah buku. Beliau menyadari dan mengakui bahwa hubungan antara pencipta dan karya gambar bergerak ini merupakan sebuah seni, yang kemudian dikenal sebagai animasi.

Kata animasi datang dari kata kerja latin "*animare*" yang berarti menghidupkan atau memberi nafas. Membangun sebuah ilusi gerak, yang berasal dari kumpulan garis dan objek, merupakan sebuah kemampuan seorang animator dalam menghidupkan sebuah realita. Definisi ini kemudian dilengkapi oleh Norman McLaren, seorang ahli medium, yang mengemukakan bahwa animasi adalah hal yang terjadi antara *frame*. Animasi memungkinkan kita untuk membangun realita yang lain dan unik untuk dijadikan medium cerita. (Wells. 2015).

2D menjadi menarik untuk digunakan, karena kita dapat menciptakan dunia cerita yang sesuai dengan keinginan kita dan menarik untuk diceritakan kepada penonton. Penceritaan akan lebih mudah disampaikan dengan animasi 2D, yang dikarenakan oleh medium animasi 2D yang lebih mudah untuk dikembangkan untuk menyampaikan sebuah cerita.

Dalam animasi, animasi membutuhkan sebuah aksi, aksi atau peran dalam animasi, digambarkan atau digerakkan dengan liar dan berlebihan, sehingga menyebabkan penonton lebih mudah untuk menangkap sebuah informasi yang terkandung dalam sebuah cerita. Selain informasi yang lebih mudah untuk dicerna, animasi lebih mudah untuk menyampaikan perasaan yang ingin disampaikan animator kepada penonton.

Dunia yang dihasilkan oleh animasi, terasa berbeda dengan dunia nyata, hal ini dikarenakan oleh unsur *exaggeration* yang diterapkan di dalam animasi. Informasi dapat lebih mudah dicerna dengan menggunakan animasi, karena animasi dianggap sebagai wadah hiburan. Animasi 2D dapat lebih mudah digunakan sebagai medium cerita karena animasi 2D dapat dibuat menggunakan media-media yang dekat dengan lingkungan.

### **2.1.2. Workflow animasi 2D**

Animasi memiliki berbagai cabang, diantaranya adalah animasi 2 dimensi. Animasi 2 dimensi merupakan sekumpulan gambar yang digambar menggunakan tangan. Sebutan lain dari proses ini adalah *frame-by-frame*. Dimana setiap adegan dalam 1

*frame* animasi digambar dengan tangan. Pada sejarahnya, animasi diawali dengan berkembangnya animasi 2 dimensi. Animasi 2 dimensi ini diawali dengan menggambar pada lembaran seluloid, yang disebut sebagai *cels*.

Animasi merupakan salah satu medium untuk menyampaikan cerita. Maka dari itu, untuk menghasilkan sebuah animasi, dibutuhkan sebuah proses yang matang. Proses ini melalui berbagai macam riset dan pelaksanaan. Pembuatan animasi 2 dimensi, melalui 3 produksi, yaitu Pre-produksi, produksi, dan post produksi.

### **2.1.2. Pre-produksi**

Pada pre-produksi, tim animasi, mempersiapkan dan membentuk sebuah cerita yang akan di ceritakan dalam bentuk visual. Cerita dan konsep yang sudah berasal dari sebuah ide, diceritakan kepada orang lain, untuk mendapatkan pendapat yang memungkinkan animasi menjadi lebih baik. Hal ini disebut sebagai *pitching*, dimana sebuah konsep animasi, diujikan kepada beberapa orang. *Pitching* ini menjadi penting untuk dilakukan untuk mendapatkan konsep-konsep baru pada animasi yang akan dibuat.

Visual yang diinginkan pada animasi sudah mulai dibuat pada tahap pre-produksi. Visual yang dibuat pada pre-produksi berupa gambaran kasar akan animasi yang akan di buat. Dalam tahap pre-produksi, visual animasi dapat dilihat melalui beberapa cara, diantaranya adalah *storyboard*, dan *color script*. *Storyboard* dibuat pada pre-produksi, untuk mendapatkan unsur apa saja yang akan terlihat pada sebuah animasi. Nuansa pada adegan animasi menjadi penting dalam animasi,

nuansa ini dapat diciptakan melalui sebuah warna yang dihasilkan melalui sebuah *color script*.

### **2.1.3. Produksi**

Dalam animasi 2 dimensi, pada tahap produksi, tim animasi akan mulai membuat animasinya. Pada tahap ini, animasi diproses berdasarkan konsep-konsep final yang telah dibuat pada masa pre-produksi. Proses animasi dimulai dengan membuat *keyframe*, yang kemudian dilanjutkan dengan proses *inbetween*. Tidak hanya membuat *inbetween* dan *keyframe*, animasi yang dibuat, akan diberikan mood warna yang sesuai dengan *color script* yang telah dibuat pada tahap pre-produksi. Produksi biasanya diakhiri dengan memastikan kembali kualitas kerapihan sebuah animasi, sebelum memasuki tahap post-produksi.

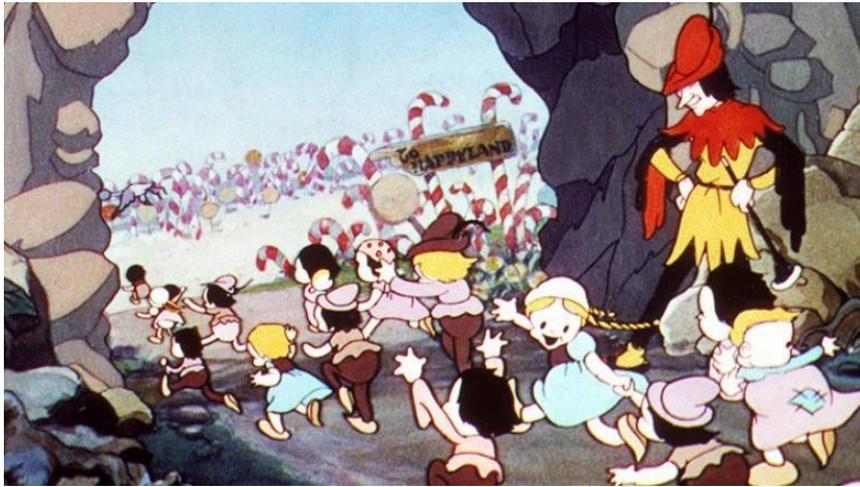
### **2.1.4. Post-produksi**

Animasi yang sudah melalui tahap produksi, tidak akan sempurna tanpa adanya proses *compositing*. *Compositing* adalah proses dimana sebuah keseluruhan animasi digabungkan dan di susun kembali. Keseluruhan animasi yang telah dibuat, akan di atur kembali dalam tahap post-produksi. Musik, SFX dan VFX yang telah tersedia, akan digabungkan kedalam animasi. Tidak hanya menggabungkan dan merapihkan animasi, pada tahap ini, animasi dapat diberikan warna tambahan, untuk menyesuaikan warna dan mood yang seperti yang telah dirancang pada *color script*.

## **2.2. Warna dalam Animasi**

Warna berasal dari cahaya, hal ini terbukti dalam uji coba Sir Isaac Newton, yang menggunakan prisma sebagai benda yang memantulkan cahaya. Dalam percobaannya ini, beliau mengemukakan bahwa warna primer terdiri dari tiga warna, yaitu merah, biru dan kuning. Pada percobaannya ini, beliau mengemukakan bahwa warna bukanlah sebuah unsur yang pasti di dunia, warna membutuhkan sebuah cahaya untuk menciptakan sebuah warna yang dapat dilihat oleh mata setiap individu. Warna merupakan salah satu unsur penting untuk digunakan dalam sebuah animasi, warna dapat menyampaikan emosi yang terkandung dalam sebuah adegan.

Dalam sejarah film, penggunaan warna terlihat paling menakjubkan dalam animasi. Animasi telah memberikan peran penting terhadap perkembangan warna dalam dunia sinematografi. Hal ini terbukti dalam keputusan Disney, untuk menggunakan warna, yang diawali pada animasinya *Silly Symphony*, 1932, gambar dapat dilihat pada (Gambar 2.1.) yang berlanjut hingga saat ini. Atas keputusan Disney untuk menggunakan warna, Technicolor mampu bertahan melewati tahun 1930.



Gambar 2. 1. *Silly symphonies*

(Sumber: Disney, 1932)

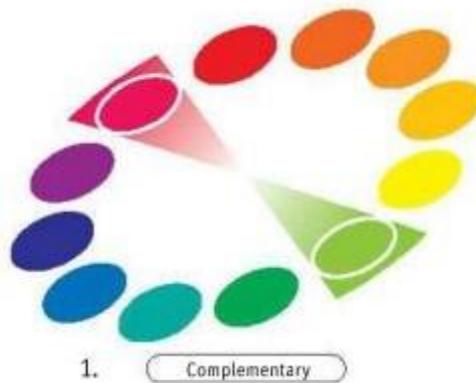
Penggunaan warna dalam animasi, berbeda dengan karya sinematografi *live action*. Dalam *live action*, penggunaan warna dikaitkan dengan “kenyataan” dan “tontonan”. Sedangkan dalam animasi, warna sudah menjadi makna yang terpendam dalam animasi itu sendiri. Warna dalam animasi dapat memberikan respon secara langsung terhadap retina (Misek, 2010).

### **2.3. Harmoni Warna**

Penggabungan sebuah warna menjadi penting untuk memisahkan antara karakter dan latar belakang. Berbagai macam warna yang digabungkan dengan tepat, akan menghasilkan kombinasi warna yang harmonis. Kombinasi antar warna dapat menciptakan ragam warna yang akan digunakan untuk suatu karya.

Dapat dilihat pada gambar (Gambar 2.1.) kombinasi warna yang berbeda akan menghasilkan harmoni warna yang berbeda. Berikut beberapa kombinasi warna yang disampaikan oleh Adams Morioka, pada bukunya “Color design workbook”

### 2.3.1. Komplementer



Gambar 2. 2. *Complementary scheme*

(sumber: Morioka, 2006)

Skema yang menggunakan 2 warna yang berseberangan dalam roda warna. Kedua warna yang saling berseberangan ini memberikan kontras terhadap satu sama lain. Kedua warna yang terdapat dalam skema warna ini dapat menciptakan visual yang membuat mata yang melihat menjadi menarik.

### 2.3.2. Split Komplementer

Menyerupai komplementer, kombinasi warna yang juga menggunakan warna yang berseberangan tetapi menggunakan 2 pasangan warna baru yang saling bersebelahan. Skema warna ini memberikan dampak visual yang lebih eksentrik.



Gambar 2. 3. *Split complementary scheme*  
(sumber: Morioka, 2006)

### 2.3.3. Double Complementary



Gambar 2. 4. *Double complementary*  
(sumber: Morioka, 2006)

Skema warna yang menggunakan 2 kombinasi warna yang dihasilkan oleh complementary. Menambahkan intensitas warna yang berbeda terhadap warna satu sama lain. Tidak semua warna yang dihasilkan oleh warna ini akan menciptakan perpaduan warna yang harmonis.

#### 2.3.4. Analog



Gambar 2. 5. *Analogous scheme*

(sumber: Morioka, 2006)

Perpaduan warna antara 2 atau lebih, yang masih berada dalam satu spektrum warna. Skema warna ini lebih mudah dan nyaman untuk dilihat oleh mata manusia.

#### 2.3.5. Triadic

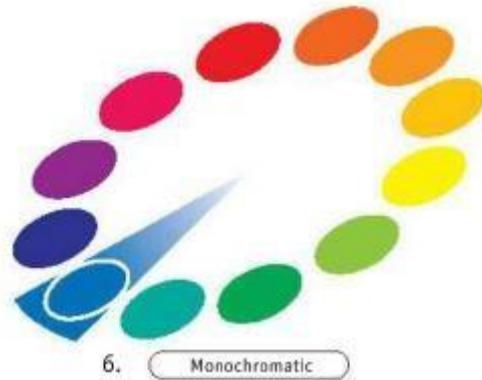
Kombinasi warna yang menggunakan paduan warna yang diberikan jarak 3 warna dalam spektrum warna. Penggunaan skema warna ini cukup menarik.



Gambar 2. 7. *Triadic scheme*

(sumber: Morioka, 2006)

### 2.3.6. Monochromatic



Gambar 2. 8. *Split complementary scheme*

(sumber: Morioka, 2006)

Skema warna ini hanya menggunakan satu warna, tetapi menggunakan *saturation* dan *lightness* yang terkandung dalam warna tersebut.

Perpaduan warna tertentu, mampu menciptakan temperatur. Warna ini biasa dikelompokkan menjadi warna hangat dan dingin. Warna hangat meliputi warna merah, oranye, kuning, dan diantaranya. Warna Biru sendiri meliputi warna biru, yang merupakan lawannya warna merah.

Warna hangat dan dingin ini, tidak selalu terbatas pada ragam warna tersebut, warna primer dapat terlihat hangat apabila dikombinasikan dengan warna lain. Penggunaan warna violet, akan terlihat dingin, apabila menggunakan warna violet yang mengarah pada spectrum warna biru. Hal ini dapat berlaku pula pada warna lainnya, terkadang diperlukan *hue*.

## **2.4. Elemen Warna**

Berdasarkan penelitian Newton, warna dikelompokkan menjadi 3, yaitu, primer, sekunder dan tersier. Warna primer terdiri dari warna-warna utama berupa, merah, biru, dan kuning, apabila warna-warna ini dicampur, maka akan menghasilkan kelompok baru yang kemudian disebut dengan warna sekunder. Sedangkan warna tersier sendiri merupakan kelompok warna yang lahir dari pencampuran antara warna primer dan sekunder.

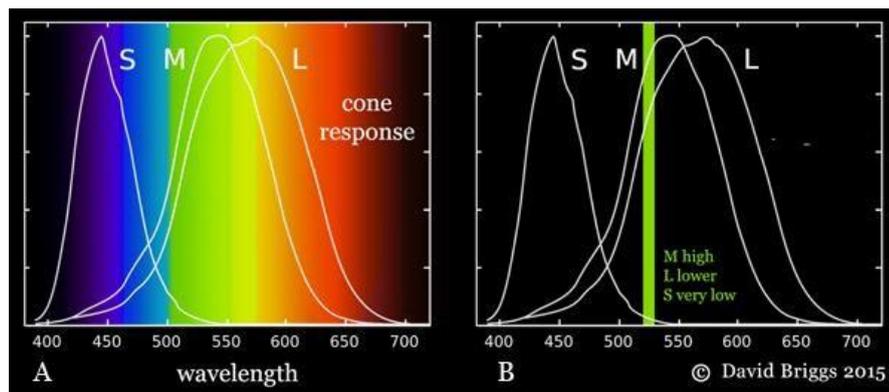
Apabila memperhatikan sebuah gambar atau lukisan, mata kita cenderung melihat warna yang terkandung secara keseluruhan. Fenomena ini dialami tanpa kita sadari, dan hal ini disebut sebagai perbedaan serempak. Warna yang dilihat pada sebuah lukisan, bukanlah warna murni, melainkan warna yang sudah tercampur dengan elemen warna yang lain. Latar berwarna netral seperti putih dan abu-abu menjadi dibutuhkan untuk memahami elemen sebuah warna. Sebuah warna memiliki beberapa elemen dasar, yang kemudian dijabarkan sebagai berikut:

### **2.5.1. Hue**

Pada saat kita melihat sebuah warna yang mencolok, kita mengalami sensasi yang dikeluarkan oleh sebuah warna tersebut. Seperti halnya apabila kita melihat warna hijau pada lampu lalu lintas yang menyala, pada saat itulah kita menyebutkan warna hijau. Sebuah warna sulit untuk diubah menjadi sebuah kata, oleh karena itu kita menyebutkan sebuah warna murni yang terkandung dalam sebuah elemen warna sebagai *hue*. Diperkirakan ada mata normal dapat melihat sekitar 200 *Hue*. *Hue*

digunakan untuk menentukan sebutan sebuah warna, seperti, merah, biru, hijau, kuning, dan lain-lain.

*Hue* merupakan cara kita memandang arah pembiasan cahaya, yang dipantulkan oleh sebuah objek. Sebaliknya, apabila tidak ada pembiasan ini, maka tidak akan ada *Hue*. Pantulan cahaya terhadap sebuah objek, diproses melalui tiga reseptor (*cone cell*), yaitu Short, Medium, dan Length panjang gelombang yang dimiliki oleh reseptor kita, seperti yang terlihat pada gambar (Gambar 2.5.1.1.). Reseptor kita bersama-sama menerima dan memantulkan cahaya secara kromatik terhadap satu sama lain, hingga menghasilkan sebuah *Hue*.



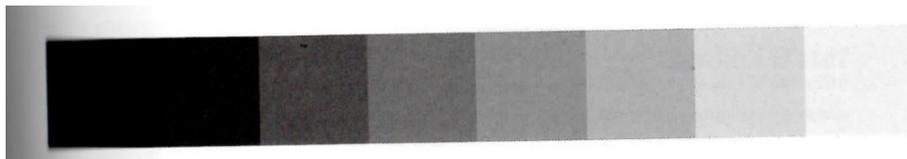
Gambar 2. 9. Panjang gelombang *cone cell*

(sumber: David Briggs,2015)

*Hue* juga menentukan sebutan untuk kombinasi warna. *Hue* ini disebut dengan *unique hues*, dimana sebuah *hue* tidak dapat dideskripsikan dengan nama *hue* yang lain, melainkan dengan warnanya sendiri. Ada 4 *unique hues*, yaitu, merah, hijau, kuning dan biru. (Briggs. 2015).

### 2.5.2. *Value*

Hubungan gelap dan terangnya sebuah warna. Berbeda dengan *hue* yang melingkar dan selalu bersambung. *Value* memiliki awal dan akhir, yang memiliki urutan antara gelap dan terang. Pada gambar (Gambar 2.9.) Setiap *value*, merupakan seri kelanjutan dari *value* yang sebelumnya, maupun sesudahnya. *Value* merupakan ukuran pencahayaan terhadap sebuah *hue*. Dimensi pada sebuah objek atau *hue* dapat dibuat menggunakan *value*.



Gambar 2. 10. Urutan vertikal value, dari gelap ke terang  
(sumber: *Understanding Color- An introduction for designers*)

### 2.5.3. *Saturation*

Serupa dengan *value*, *saturation* memiliki urutannya sendiri. *Saturation* menentukan cerah dan pucatnya sebuah warna. *Saturation* diawali dengan sebuah warna yang berasal dari *hue*. Akhir dari *saturation* adalah *hue* yang hampir tidak dikenali, karena *hue* yang semakin pucat, seperti terlihat pada gambar (Gambar 2.10.).



Gambar 2. 11. Perbedaan kontras pada sebuah *hue*

(sumber: Understanding Color- An introduction for designers)

Apabila ketiga elemen ini di padukan, maka akan menghasilkan sebuah harmoni warna. Elemen warna ini penting untuk memperkuat aksent sebuah warna. Sebuah objek yang menggunakan *chroma* yang cerah akan menjadi menonjol apabila digabungkan dengan latar belakang *chroma* yang pucat. Warna merah dan biru yang berasal dari kelompok primer, apabila dicampurkan akan menjadi warna ungu yang berasal dari kelompok sekunder. Maka penting untuk menggabungkan elemen-elemen warna tersebut untuk menentukan sebuah warna.

## **2.5. Psikologi warna**

Manusia memiliki ketertarikan dan emosi yang berbeda terhadap warna tertentu, hal ini diproses didalam alam bawah sadar. Oleh karena itu, penggunaan warna yang berbeda juga akan memberikan reaksi yang beragam pada manusia. Kombinasi antar warna, akan menghasilkan sebuah warna baru, yang akan menciptakan persepsi yang berbeda-beda terhadap masing-masing individu. Warna dapat dijadikan sebagai salah satu wadah berkomunikasi yang dapat diserap secara

cepat. Konsentrasi, dan aktifitas seseorang dapat dipengaruhi dengan warna yang dilihat.

Warna mampu menciptakan kesan terhadap memori individu. Sebuah warna mampu menciptakan sebuah ekspektasi atau kesan yang dapat diingat oleh individu, ekspektasi ini disebut sebagai ketetapan warna. Ketetapan warna ini adalah kondisi dimana sebuah objek memiliki identitas warnanya sendiri. Sebuah visual yang sudah tersimpan dalam ingatan, akan menimpa yang terlihat (Holtzschue. 2017).



Gambar 2. 12. Rambu lalu lintas yang memiliki warna hijau cerah  
(Sumber: Understanding Color- An introduction for designers)

Persepsi dapat terciptakan melalui sebuah warna, persepsi membangun sebuah kesadaran dan mengidentifikasi sebuah sensasi. Persepsi hanya dapat dideskripsikan. Melalui sebuah persepsi ini, maka terciptalah Informasi. Sebuah informasi, dapat ditangkap melalui persepsi akan warna, tetapi hal ini harus dilengkapi dengan informasi tambahan. Informasi ini dapat berupa papan rambu

lalu lintas, yang menggunakan beragam warna , dan simbol tertentu, seperti pada gambar (Gambar 2.11.)

Warna dapat memberikan dampak psikologis yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh perbedaan persepsi yang ditangkap oleh mata. Beberapa fisiologi dan psikolog menemukan bahwa warna memberikan pengaruh beragam terhadap emosi setiap manusia. Berikut beberapa warna yang memberikan dampak psikologi yang variatif:

### **2.5.1. Merah**

Warna merah merupakan warna yang masuk ke dalam kelompok warna hangat. Apabila melihat warna merah, warna merah dapat memberikan sebuah kesan yang kuat. Oleh karena kesannya yang kuat ini, merah dalam psikologi warna, sering kali dianggap sebagai warna yang melambangkan keberanian dan kekuatan. Tetapi warna merah dapat dianggap sebagai warna yang melambangkan kehidupan, karena merah merupakan warna darah.

### **2.5.2. Oranye**

Kuning dan merah, apabila dicampurkan, akan menghasilkan warna sekunder, yaitu, warna oranye. Perasaan hangat dan memberikan ketenangan merupakan dampak psikologi yang dihasilkan oleh warna oranye. Layaknya warna oranye matahari terbenam, warna ini mampu membuat yang melihatnya, merasa tenang, dan nyaman. Maka tidak heran apabila warna ini seringkali digunakan dalam

berbagai adegan film atau animasi yang menggambarkan kenangan. Warna oranye ini masuk ke dalam kelompok warna hangat.

### 2.5.3. Kuning

Cerah, itulah kesan pertama yang dihasilkan oleh warna kuning. Warna kuning, memberikan kesan yang ceria, dan terang. Kesan terang yang dimiliki oleh warna kuning ini membuatnya menjadi mudah disadari, apabila dipadukan dengan warna yang lain. Warna ini juga dapat digunakan sebagai warna yang mempertegas atau memberikan peringatan, pada sebuah simbol.

### 2.5.4. Biru



Gambar 2. 13. Penggunaan warna biru pada film *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2* (2011) dan animasi *The Garden of Words* (2013)

(sumber: Cinema Palletes)

Apabila diperhatikan, warna biru memberikan kesan, yang dingin, dan sedih. Biru yang merupakan warna yang masuk ke dalam kelompok warna dingin. Tidak hanya sedih, Warna biru dapat pula diartikan sebagai ketenangan. Seperti terlihat pada

gambar (2.12.) apabila dibandingkan, kedua gambar ini memberikan kesan yang berbeda.

Warna biru yang diterapkan pada animasi "*The Garden of Words*", karya Makoto Shinkai, memberikan kesan yang tenang. Sedangkan warna biru yang diterapkan pada film "*Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2*", karya David Yates, memberikan persepsi sedih dan dingin. Hal ini membuktikan bahwa warna memiliki persepsi yang berbeda, terhadap yang melihatnya. Pengaplikasian warna dan adegan film yang berbeda, dapat memberikan penyampaian cerita menjadi lebih jelas.

## **2.6. Fungsi warna**

Salah satu keindahan yang dikenal secara universal adalah warna, dengan warna, kita dapat menyampaikan sebuah informasi. Dengan warna kita dapat menciptakan persepsi, dan membuat motivasi yang berbeda-beda terhadap individu. Cahaya dapat dipantulkan dengan warna yang terkandung pada sebuah objek, pada sebuah ruangan. Sebuah ruangan yang memiliki warna yang terang, akan memantulkan dan memberikan cahaya yang lebih terang pada ruangan tersebut. Begitu pula sebaliknya, warna gelap akan memantulkan cahaya dengan intensitas yang lebih sedikit.

Ruangan akan memiliki volume yang berbeda-beda dengan warna tertentu. Warna dapat menciptakan impresi yang beragam terhadap suatu ukuran. Sebuah

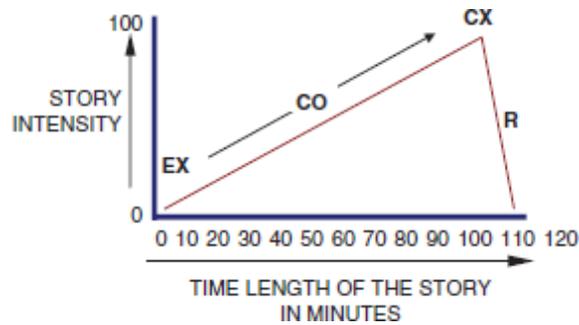
ruangan juga akan terasa terpisah, apabila menggunakan warna yang berlawanan dalam satu ruangan yang sama. Warna dapat menciptakan ilusi, terhadap ukuran.

Apabila melihat beragam yang kontras, maka individu dapat merasakan emosi yang tegang. Begitu pula dengan warna yang dihadapi dengan warna yang tidak begitu kontras, maka individu akan merasakan perasaan yang lebih melankolis. Warna dapat memanipulasi emosi terhadap individu yang melihat ragam warna tertentu. Masing-masing individu memiliki persepsi sendiri terhadap warna yang mereka lihat.

## **2.7. Intensitas visual**

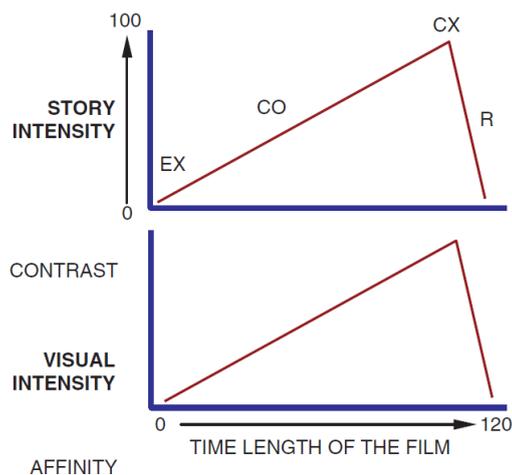
Dalam sebuah cerita maka ada sebuah struktur ceritanya sendiri. Keadaan dimana sebuah cerita memiliki perjalanan layaknya permainan *roller-coaster*. Alur cerita yang mampu memberikan reaksi emosional tertentu kepada penontonnya. Reaksi emosional ini berasal dari intensitas karya yang penonton lihat. Reaksi terhadap intensitas ini beragam, dapat merupakan tertawa, menangis, berteriak, dan lainnya.

Intensitas visual ini dapat dicapai dengan memahami *contrast* dan *affinity*. Secara sederhana, *contrast* memiliki arti perbedaan, sedangkan *affinity* memiliki arti kemiripan. Semakin besar *contrast* yang dimiliki dalam sebuah visual, maka semakin besar juga intensitas visualnya. Semakin besar *affinity* dalam sebuah visual, maka semakin kecil intensitas visualnya.



Gambar 2. 14. Struktur cerita, berdasarkan intensitas cerita  
(sumber: Block, 2008)

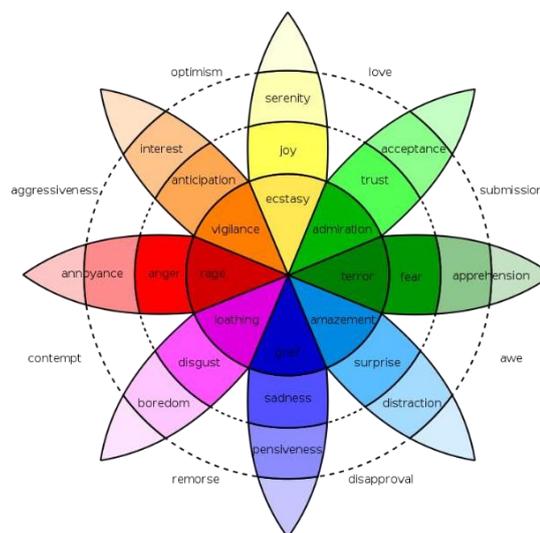
Penggunaan intensitas visual dapat digambarkan dengan struktur visual. Struktur visual memiliki fungsi yang sama dengan struktur cerita. Dalam struktur cerita terdapat konflik, klimaks, dan resolusi. Begitu pula dengan struktur visual. Pada dasarnya struktur visual memiliki *contrast* dan *affinity* sebagai ukuran intensitas visualnya. Dengan menempatkan struktur cerita dan struktur visual bersama, maka dapat dilihat intensitas yang ada.



Gambar 2. 15. Diagram garis struktur cerita dan struktur visual  
(sumber: Block, 2008)

## 2.8. Emosi

Manusia memiliki beragam emosi yang dapat dirasakan. Emosi merupakan bahasan yang sangat luas, dan memiliki beragam nama untuk menjelaskan sebuah emosi. Wheel of emotions yang dikemukakan oleh Robert Plutchik menggambarkan emosi dalam bentuk roda dengan menggunakan analogi warna untuk setiap emosi. Manusia memiliki 8 emosi utama, yang di kelompokkan menjadi pasangan yang saling berlawanan, yaitu, suka dengan duka, penerimaan dengan penolakan, takut dengan marah, kejutan dan antisipasi (Krohn, 2007).



Gambar 2. 16. *Wheel of Emotion*

(sumber: Plutchik, 2001)

## ***2.9. Color script***

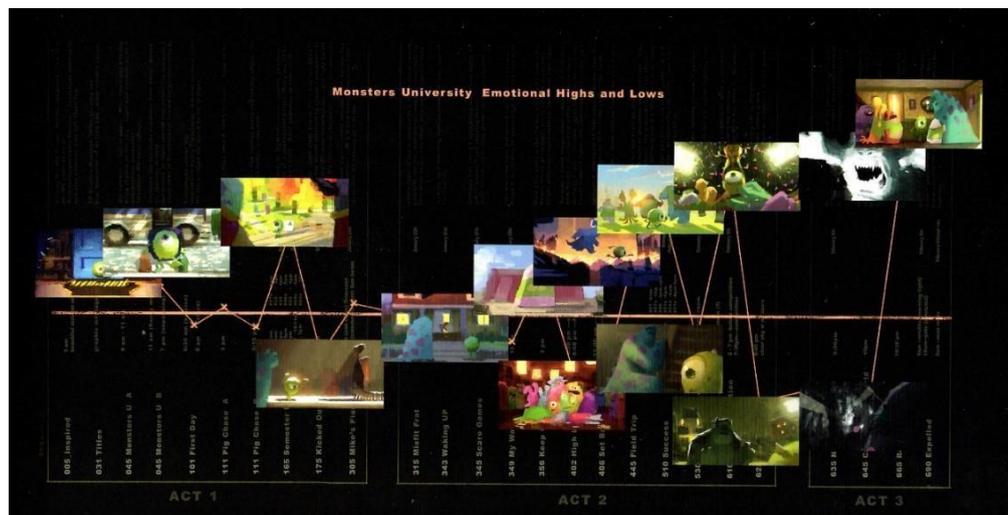
Dalam animasi dibutuhkan warna pada setiap adegannya, oleh karena itu, dalam proses pembuatan animasi terdapat proses color script, merupakan pedoman warna terhadap sebuah adegan. *Color script* dapat disebut sebagai peta gambaran emosi, yang digambarkan menggunakan beragam warna yang kemudian menjadi sebuah perwakilan emosi pada sebuah adegan. Dengan adanya color script, pembuat animasi tersebut akan mendapatkan gambaran akan momen-momen yang terjadi pada sebuah adegan. Emosi pada animasi dapat disampaikan dengan mudah kepada penonton, meskipun tanpa disadari. Dalam color script sendiri, ada berbagai macam elemen yang dapat ditambahkan, salah satu diantaranya adalah arah pencahayaan.

Color Script menjadi penting dalam proses pembuatan animasi, terutama dalam *pre-production* animasi. Dengan color script, para animator dapat dengan mudah menentukan dan memperkirakan nuansa yang diinginkan dalam sebuah adegan. Warna dapat memberikan perasaan dan pikiran yang berbeda kepada masing-masing individu, oleh karena itu, warna dianggap sensitif dan bersifat pribadi. Melalui color script, cerita animasi menjadi semakin jelas untuk diceritakan dan diproses. Warna dan cahaya digabungkan untuk memperkuat cerita.

Pencahayaan yang digunakan dari depan dapat menghasilkan nuansa yang lebih ramah, karakter yang mendapatkan cahaya dari belakang, akan membuat suasana pada adegan tersebut menjadi lebih tegang, pencahayaan pada karakter yang berasal dari bawah akan terasa lebih menakutkan, pencahayaan yang datang

dari atas karakter atau objek, akan membuat karakter/objek terlihat seperti sedang di interogasi.

Pemilihan warna pada *color script* menjadi sebuah kunci utama. Oleh karena itu, sebaiknya pada saat merancang *color script*, diawali dengan membuat *thumbnail* yang berisikan satu warna. Warna yang terdapat pada kumpulan *thumbnail* ini, merupakan perwakilan nuansa yang ingin di masukkan pada *color script* untuk animasi. Tahap ini diberikan istilah *pre-color script (PCS)*. *PCS* digunakan untuk mendapatkan penceritaan melalui sebuah warna (Blazer, 2016).



Gambar 2. 17. Potongan *Emotional Arc Chart* oleh Dice Tsutsumi untuk

### *Monsters University*

(sumber: The Art of Monsters University)

Beberapa studio merangkum *color script* menjadi *color key*, atau *emotional arc chart*. *Emotional arc chart* ini digunakan untuk memahami adegan-adegan

utama yang akan diceritakan. Disney yang bekerjasama dengan Dice Tsutsumi, mempergunakan *emotional arc chart*, untuk memahami keseluruhan cerita. Seperti yang terlihat pada gambar (Gambar 2.14.) Dice, memberikan diagram yang dilengkapi dengan beberapa gambar adegan dari animasi *monsters university*. Pada gambar tersebut, setiap adegan yang terjadi pada awal dan akhir cerita, mengalami berbagai perubahan emosi, yang dijelaskan dengan diagram garis.