



### **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**

Brown (2011) mengatakan bahwa film merupakan bahasa visual yang di dalamnya memiliki komposisi masing-masing. Orang yang membuat film disebut dengan filmmaker dan hal terpenting untuk filmmaker adalah film yang ia buat harus memiliki alasan baik itu cerita, lokasi maupun pergerakan kamera. (hlm. 2). Bagi filmmaker, penyampaian pesan kehidupan melalui gambar di dalam filmnya disebut sebagai visual methaphor.

Menurut King, et al. (2018) animasi adalah suatu media untuk menyampaikan pesan dan menginspirasi orang yang menontonnya. Bahkan animasi memiliki keuntungannya sendiri sebagai media penyampai pesan karena animasi bisa menyinggung hal yang taboo atau negatif secara tersirat dan tidak mendapatkan banyak protes dari penonton dibandingkan dengan film live action. (hlm. 22).

#### **2.2. Warna**

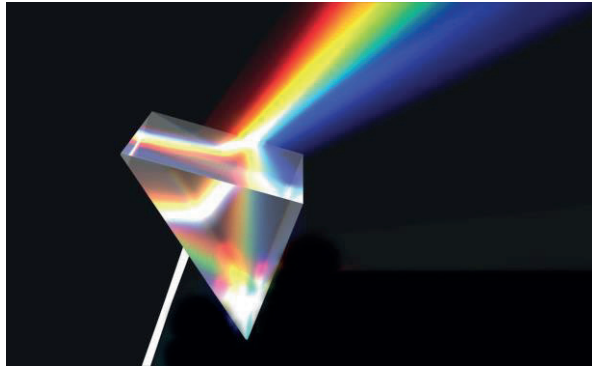
Warna merupakan elemen penting di dalam dunia design karena hal pertama yang dilihat oleh mata adalah warna yang kemudian distimulus oleh otak untuk meresponnya. Selain itu, warna berpengaruh terhadap berbagai macam hal diantaranya adalah perasaan, tekanan darah, objek yang jauh dan dekat, objek yang ringan atau berat dan juga objek yang murah atau mahal (Bleicher,2012).

Brown B (2011) mengatakan di dalam bukunya warna adalah cahaya, jika cahaya berubah maka akan mempengaruhi warna dari suatu objek tersebut. Objek yang terkena cahaya akan memantulkan warna. (hlm.230). Lalu Steven Bleicher. (2012) mengungkapkan dalam bukunya terdapat 3 komponen utama di dalam warna yaitu *hue*, *value*, dan *saturation* (hlm.64). *Hue* merupakan warna itu sendiri. Lalu *value* adalah tingkat gelap atau terang dari warna yang muncul karena pengaruh cahaya. *Saturation* adalah intensitas dari warna.

James (2010) menyebutkan pelukis zaman dahulu menggunakan warna dan cahaya untuk membuat gambar yang penuh imajinasi dan juga untuk menunjukkan hal aneh dalam pikirannya. Para pelukis tersebut beranggapan warna tidak harus menunjukkan hal yang natural (hlm. 22).

### **2.2.1. Teori Warna**

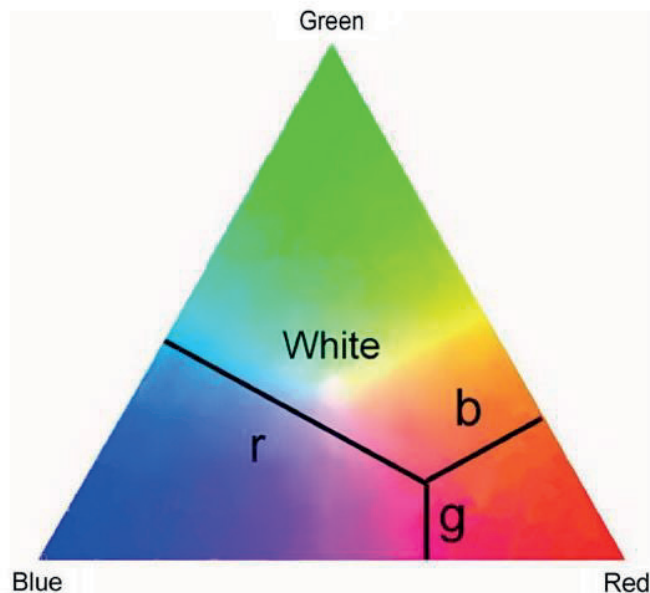
Eksperimen warna yang pertama dilakukan oleh Isaac Newton pada tahun 1671 menggunakan prisma cahaya. Cara yang ia lakukan adalah dengan mengambil cahaya matahari kemudian menembakkan cahaya tersebut menggunakan prisma cahaya ke arah layar dan dari hal itu munculah 7 warna yang berbeda yang ia sebut sebagai spektrum. (Gurney,2010).



Gambar 2.1 Teori Newton

(Sumber: Special Subject Basic Color Theory: an Introduction to Color for Beginning Artist)

Selain Newton, teori warna yang terkenal adalah milik Maxwell. (Malacara, 2011). Berbeda dengan Newton, Maxwell mengemukakan teori diagram segitiga sama sisi. Setiap sisi terisi oleh warna primer, yaitu merah(r), hijau(g) dan biru(b) lalu warna putih berada di tengah.



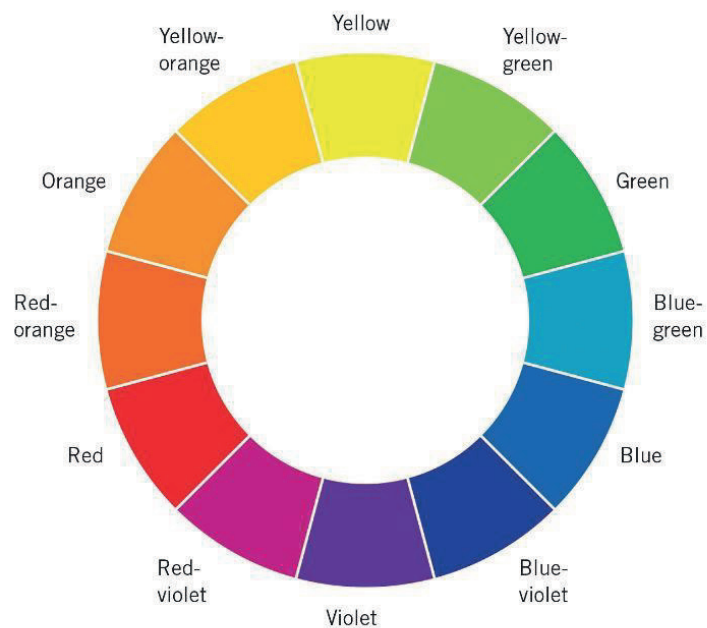
Gambar 2.2 Maxwell Triangle

(sumber: Color Vision and Colorimetry :Theory and Applications, Second Edition)

Goethe kemudian mengeluarkan teori tentang warna karena merasa kurang setuju dengan teori Newton dan mengungkapkan teorinya ke dalam bukunya. Goethe (seperti yang dikutip Bleicher, 2012, hlm.24) mengatakan warna tidak hanya berasal dari pantulan dan pembiasan cahaya tetapi karena aspek di dalam organ manusia yaitu mata yang menangkap cahaya kemudian di teruskan ke otak yang kemudian otak akan mengolah informasi dari warna yang ada.

### **2.2.2. Color Wheel**

Color wheel terdiri dari susunan warna yang membentuk lingkaran. Kegunaan dari *color wheel* adalah untuk menghubungkan komposisi warna yang akan dipakai. Warna dasar yang membentuk color wheel disebut *primary color* dan dalam *primary color* terdapat 3 warna yaitu merah, kuning dan biru. (Bleicher,2012). Ketiga warna ini jika salah satunya dicampurkan akan menjadi warna baru dan hasilnya disebut sebagai *secondary colors*. Warna merah dan biru akan menghasilkan warna ungu, biru dan kuning menghasilkan hijau, kuning dan merah menghasilkan *orange*. (hlm.66).



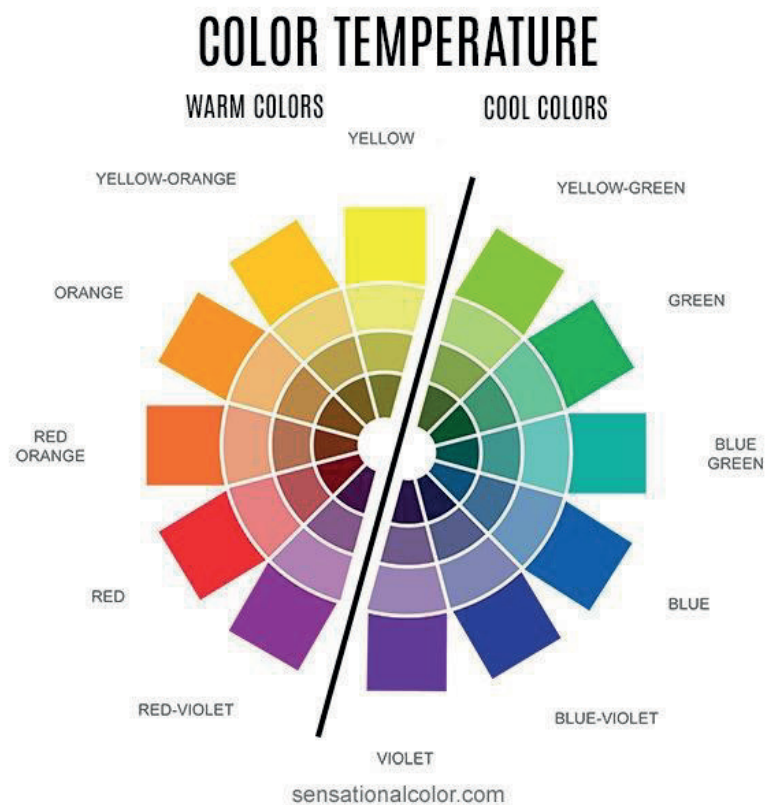
Gambar 2.3 Color wheel

(Sumber: Special Subject Basic Color Theory: an Introduction to Color for Beginning Artist)

Selain *primary* dan *secondary*, di dalam *color wheel* terdapat *complementary colors*. Warna yang bersebrangan di dalam *color wheel* disebut *complimentary colors* contohnya warna biru dengan kuning. (Hurkman, 2014). Lalu di dalam *color wheel* terdapat warna *triadic*. Warna *triadic* merupakan 3 warna berbeda yang bersebrangan, contoh paling mudahnya adalah merah, kuning dan biru. Setelah itu ada warna *tetradic*, 4 warna yang berbeda di dalam *color wheel* dan cara untuk menentukannya adalah dengan menempatkan kotak di dalamnya lalu warna yang ada pada sudut-sudut kotak itulah yang membentuk warna *tetradic*. (Bleicher, 2012).

### 2.2.3. Color Temperature

Color temperature juga berpengaruh pada perasaan seseorang ketika melihatnya. Color temperature terbagi menjadi dua yaitu *warm colors* dan *cool colors*. *Cool colors* terdiri dari warna biru, ungu dan sedikit warna hijau yang gelap, ia memiliki kesan musim dingin, misteri dan malam sementara *warm colors* terdiri dari warna kuning, orange, merah dan sedikit warna hijau terang, ia memiliki kesan musim gugur, api dan juga matahari terbenam. (Gurney, 2010).



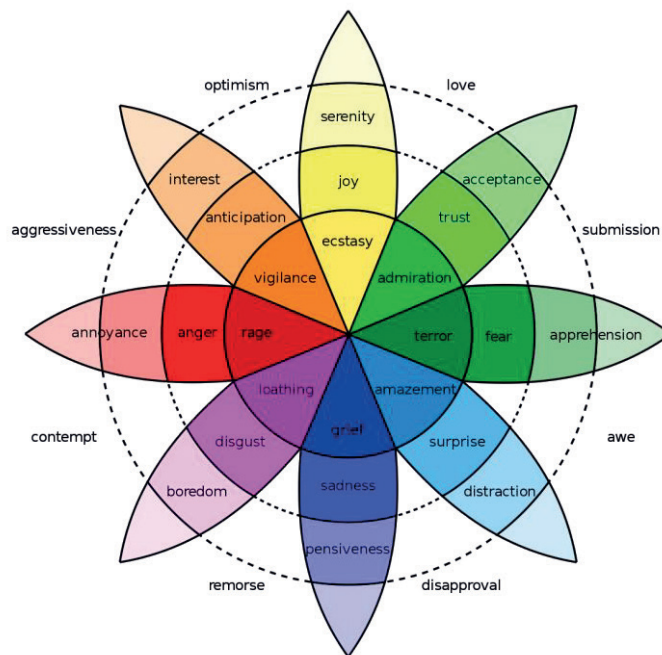
Gambar 2.4 Color temperature  
(Sumber: Kate Smith,2005)

### **2.3. Emosi Warna**

Kata “emosi” berasal dari bahasa latin yaitu *emovere*, yang memiliki arti penggerak. Maksud dari penggerak adalah setiap individu selalu mengobservasi keadaan dan menunjukkan reaksi dari keadaan tersebut (Kleef, 2016). Emosi itu sendiri didefinisikan sebagai kondisi yang ada pada manusia yang terbentuk oleh hubungan sosial dan memahami atau memaknai kehidupan dengan maksud dan tujuan tertentu (hlm 1-2). Dalam bukunya Chia et al (2009) mengatakan di kehidupan terdapat emosi positif dan negatif. Emosi yang negatif merupakan tanda dari jiwa bahwa ia telah kehilangan keseimbangannya dan membutuhkan bantuan.

Sebuah jurnal penelitian milik Hanada (2017) mengutip teori Plutchik’s tentang emosi warna. Ia menyebutkan ada 8 warna primer yang menggambarkan emosi dan 4 warna yang berseberangan menggambarkan lawan emosi itu sendiri.





Gambar 2.5 Plutchik's Wheel Color

(Sumber :Wikipedia, 2019)

Pada bagian yang tidak memiliki warna merupakan campuran dari 2 emosi utama contohnya jika perasaan gembira bergabung dengan rasa percaya akan muncul perasaan cinta (Interaction design foundation,2020).

Beberapa orang memiliki persepsi berbeda tentang warna yang ia lihat, persepsi emosi warna di generalisir menjadi sebagai berikut :

### 1. Merah

Warna merah pada suatu karya akan memberikan emosi tentang rasa cinta, bahaya, kekuatan, amarah, gairah dan kekerasan.

### 2. Pink

Warna pink akan memberikan persepsi emosi tentang rasa manis, keperempuanan, rasa tidak bersalah, ceria dan empati.

### 3. Orange

Warna orange juga merupakan bagian dari *warm color* yang memberikan emosi kebahagiaan, keramahan, eksotik, dan tentang kaum muda atau remaja.

### 4. Kuning

Warna kuning akan membuat yang melihatnya merasakan emosi rasa tidak aman, naif, penyakit, obsesif, hal yang menarik dan juga kegilaan.

### 5. Hijau

Warna hijau selalu berhubungan dengan warna alam, selain itu warna ini memberikan persepsi emosi tentang bahaya, kegelapan, ketidakdewasaan, dan kecurangan.

### 6. Biru

Warna biru merupakan bagian utama dari *cool color* dan juga selalu identik dengan warna langit, warna ini memberikan persepsi ketenangan, melankolis, dan ketidak pedulian.

### 7. Violet

Warna ungu selalu memberikan efek fantasi bagi yang melihatnya selain itu warna ini juga menggambarkan rasa erotis, mistis, hal yang tidak menyenangkan dan rasa ilusi.

Ketujuh warna ini merupakan warna global yang dipakai dalam perfilman untuk menunjukkan emosi dan juga sebagai aspek estetis dalam film. (Risk,2016).

Warna juga memiliki makna emosi yang dapat berubah terganung oleh persepsi manusia dan juga kebudayaan dari negara itu tetapi warna masih dapat dipahami maknanya dengan beberapa konsep tertentu (Kemmis, 2018).

#### 1. Merah

Warna ini merupakan warna yang hangat jika berhubungan dengan keinginan untuk bertahan dalam situasi. Warna ini memiliki arti positif antara lain adalah percaya diri, semangat, tekun, tegas dan juga gairah. Selain itu, warna ini juga memiliki makna negatifnya yaitu agresif, marah, kejam, brutal, kebencian dan juga keras kepala.

Turunan dari warna ini juga memiliki makna itu sendiri seperti warna crimson memiliki arti ingin menunjukkan kesuksesan tanpa mengecewakan orang lain.

#### 2. Orange

Warna ini sering di kaitkan dengan rasa hangat dan juga kebahagiaan. Warna orange merupakan warna yang sangat optimis. Makna positif dari warna ini antara lain optimis, percaya diri, ramah, menyenangkan, ceria dan mandiri. Walaupun warna ini identic dengan hal positif tetapi ia juga memiliki arti yang negate diantaranya adalah terlalu bangga, tidak tulus dan pesimis.

Turunan warna orange memiliki makna tersendiri juga salah satunya adalah *dark orange* menunjukkan terlalu ambisius atau terlalu percaya diri.

### 3. Kuning

Warna kuning merupakan warna paling terang mendekati warna putih di antara warna lainnya dan sering berhubungan dengan kebahagiaan. Makna positif dari warna ini adalah kebahagiaan, ceria, optimism, kreatif dan juga antusias. Sisi negatif dari warna ini adalah kurang kasih sayang, emosional, tidak sabaran, pengecut, dan penipu.

Turunan warna kuning juga menunjukkan makna yang sama namun dengan spesifikasi yang berbeda seperti *dark yellow* menunjukkan kecenderungan rasa depresi .

### 4. Cokelat

Cokelat adalah warna yang sering berkaitan dengan stabilitas, dukungan, alam dan juga dukungan. Makna positif warna cokelat adalah stabil, hangat, jujur, dapat di andalkan, dukungan dan juga tulus. Arti negative dari warna ini adalah membosankan, pelit, mudah ditebak dan materialistis. Turunan warna salah satunya adalah *ivory* memiliki makna menenangkan.

### 4. Biru

Warna biru sering berhubungan dengan rasa aman dan dapat diandalkan. Arti positif dari warna biru diantaranya adalah setia, tanggung jawab, tekun, bijaksana, damai dan tenang sementara arti negatif dari warna ini adalah licik, penyendiri, dingin, pasif, manipulasi dan sedih. Dari warna

biru terdapat turunan warna salah satunya adalah *pale blue* yang menunjukkan kreatifitas dan juga kebebasan.

#### 5. Hijau

Warna ini menunjukkan keseimbangan secara emosional dan juga pertumbuhan. Makna positif warna hijau di antaranya adalah tenang, mudah beradaptasi, murah hati dan bijaksana sementara makna negative warna hijau adalah posesif, iri hati, licik, serakah dan egois. Warna turunan dari hijau salah satunya adalah *aqua* yang memiliki makna tenang secara spiritual.

#### 6. Ungu

Ungu identik dengan imajinasi dan spiritual. Warna ini memiliki makna positif diantaranya adalah kreatif, imajinatif, mewah, dan damai secara spritual. Makna negatif dari warna ungu adalah sombong, tidak dewasa, dan penipu. Variasi dari turunan warna ungu juga memiliki artinya bergantung dari tinggi atau tidak value warna tersebut. Salah satunya adalah lavender yang memiliki makna sensitive dan *fragile*.

### 2.4. Warna Dalam Film

Pada tahun 1960-an, warna dalam film mulai digunakan sebagai bentuk pembeda antara karakter dengan backgroundnya. (Brinckmann,2014). Menurut Risk, M. (2016)Warna dalam film dapat membangun emosi tersendiri dan juga membuat dapat membuat rasa tegang ketika menontonnya.Selain itu warna memiliki 5 faktor penting dalam prinsip aestetiknya film, yaitu :

1. *Naturalness*

Penggunaan warna dalam film berdasarkan hal-hal yang sudah menjadi standar umum di bumi contohnya langit berwarna biru dan daun berwarna hijau.

2. *Conventionally*

Penggunaan warna diberikan secara terseirat untuk kebutuhan film berdasarkan konsep umum dalam dunia seni, fashion dan design selain itu juga memanfaatkan simbol warna dari kebudayaan yang ada.

3. *Artistic Restraint*

Kegunaan warna untuk mencegah hal vulgar dan juga untuk memastikan agar warna tidak terlalu mengganggu .

4. *Clear Hierarchy of Character and Events*

Penggunaan warna pada tiap karakter dan background di atur sedemikian rupa. Contohnya karakter utama akan memiliki warna yang lebih menonjol dibandingkan dengan pemeran sampingan.

5. *Narrative Functionality*

Warna yang muncul di dalam film tidak hanya berperan sebagai bagian dari dekorasi atau aksesoris saja tetapi juga memiliki peran di dalam cerita.

Pengaturan warna di dalam film dan animasi sedikit berbeda. Dalam film yang memberikan efek warna adalah *lighting* (Brown, 2012). Pencahayaan dalam film memiliki kelvin yang berbeda-beda, maksud dari kelvin adalah suhu untuk

menggambarkan *color temperature* pada cahaya.. Aspek lain yang mempengaruhi warna di dalam film adalah *color balance*. Kamera yang mengambil gambar film dapat menghasilkan warna yang berbeda karena setiap kamera memiliki kemampuannya tersendiri untuk menangkap cahaya. Jika warna yang diharapkan tidak sesuai pada film biasanya akan dilakukan *color balance* . Selain itu ada beberapa alasan yang membuat editor mengubah warna yang ada diantaranya adalah untuk memberikan mood. (hlm 235-238).



Gambar 2.6 Perbandingan gambar yang belum dan sudah di color balance  
(Sumber:Color correction vs grading, 2013)

Dari hasil perbandingan kedua gambar tersebut bisa di lihat bahwa gambar kedua lebih hidup dibandingkan dengan gambar pertama.

## 2.5. Lighting

Warna dan cahaya merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dan warna berubah-ubah karena cahaya yang mengenai benda tersebut juga berubah (Bleicher,2012,hlm.4). Sumber cahaya utama di dunia ini adalah matahari tetapi cahaya matahari berubah-ubah sesuai dengan waktu yang ada. Selain matahari, sumber cahaya lainnya adalah api pada zaman dahulu kemudian berevolusi menjadi lampu saat ini.

Cahaya memberikan bayangan pada benda dan setiap bayangan itu akan menunjukkan kedalaman dan juga tekstur dari benda yang disinari tersebut. (Gurney,2010).Dalam mengeksplorasi cahaya yang ada pada gambar menggunakan value yang berarti terang gelapnya suatu warna yang muncul oleh cahaya.



Gambar 2.7 Value  
(sumber: Stan Prokopenko, 2013)

Jenis pencahayaan juga ada beberapa macam yaitu (Gurney,2010) :

### 1. *Spotlight*

Jenis pencahayaan ini biasanya digunakan di teater. Cahaya ini dipakai untuk menunjukkan seseorang menjadi pusat perhatian (hlm.68).

### 2. *Light from Bellow*



Pencahayaan jenis ini biasanya digunakan untuk memberikan efek intimidasi pada orang yang melihatnya atau memberikan rasa dramatis. (hlm. 64).

### 3. *Edge Lighting*

Dalam dunia perfilman jenis cahaya ini dinamakan *rim light*. Cahaya ini berada di belakang suatu objek yang membuatnya terpisah dengan *background* yang ada. (hlm.61).

### 4. *Frontal Lighting*

Jenis pencahayaan ini berada di depan obyek secara langsung. (hlm. 58).

### 5. *Contre Jour*

Pada umumnya jenis pencahayaan ini disebut *backlight* yaitu suatu objek menghalangi arah datangnya cahaya. (hlm.62).

Kelima jenis cahaya itu akan memberikan persepsi sendiri bagi yang melihatnya dan juga membuat gambar yang ada menjadi lebih hidup.

## **2.6. Alzheimer**

Alzheimer merupakan salah satu penyakit otak yang cukup banyak di derita oleh orang yang sudah tua atau manula. Penyakit ini menyerang ingatan seseorang secara bertahap mulai dari hal yang remeh hingga hal yang berat. Seorang ahli saraf menggolongkan memori menjadi 4 kategori yaitu :

1. Short-Term

Memori ini memiliki kemampuan untuk menyimpan informasi yang mudah di akses dalam kurun waktu yang singkat.

2. Episodic Memory

Memori ini memiliki kemampuan untuk menyimpan tentang data diri pemilik.

3. Semantic Memory

Memori ini memiliki kemampuan untuk menampung informasi tentang fakta dan hal kecil seperti arti dari sebuah kata.

4. Procedural Memory

Memori ini memiliki kemampuan tentang tata cara pemilik melakukan pekerjaannya, seperti makan ataupun berjalan.

Semua memori itu secara perlahan diserang oleh penyakit Alzheimer secara bertahap dari short-term sampai procedural dan pada akhirnya membuat penderita tidak mengingat apapun. (Sahyoni et al,2017, Hlm.21).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa gender berpengaruh terhadap penyakit alzheimer (Sahnyoni et al, 2017). Perempuan lebih mudah terkena penyakit ini dibandingkan lelaki karena adanya berbagai macam faktor seperti perbedaan ukuran otak, fungsi otak, hormon, gen dan lingkungan sosial yang berbeda pada tiap orang. (hlm. 100).

Dalam buku ini juga menyebutkan berbagai macam terapi untuk mengatasi penyakit ini salah satu yang paling sering digunakan dan mudah adalah terapi

musik.(Sahyoni et al, 2017). Terapi musik dapat membantu penderita mengekspresikan diri mereka lebih jauh. Dalam terapi musik ada dua cara yang dapat digunakan tergantung pilihan masing-masing. Pertama adalah *Receptive Method*, jenis terapi musik ini dilakukan dengan memutar musik di ruangan dan pasien yang menderita hanya mendengarkannya saja. Terapi musik tipe ini dapat membantu penderita alzheimer mengingat memorinya sekilas dan juga dapat mengurangi rasa stress yang dirasakan penderita karena penyakit alzheimernya. Selain itu tipe terapi musik yang lain adalah *Active Method*. Jenis terapi ini mengajak penderita untuk berpartisipasi di dalam musik yang ada bisa dengan menari, bernyanyi ataupun bermain. Kedua jenis terapi tersebut sama-sama memiliki efek yang bagus untuk penderitanya. Lalu musik yang dipakai merupakan pilihan dari pasien itu sendiri. (hlm. 211-212).

Dalam sebuah buku milik Nolen-Hoeksema mengutip Gatz (2013) menyebutkan tahap awal dari penyakit ini adalah hilang ingatan ringan yang kemudian semakin parah hingga hilang ingatan total. Gejala-gejala yang dapat ditemukan adalah mudah marah, disforia atau mudah gelisah dan mudah cemas, dan apatis. Jika Alzheimernya semakin parah, pasien dapat mengalami halusinasi dan juga delusi selain itu, pasien akan semakin kasar dan emosi menjadi semakin tidak terkendali (hlm. 306-307).

## **2.7. Perasaan kecewa**

Dalam sebuah jurnal penelitian yang ditulis oleh Djik (2010) yang meneliti tentang emosi kecewa mengatakan rasa kecewa sudah dialami sejak kecil oleh

setiap orang karena setiap orang memiliki harapan. Kekecewaan juga berhubungan erat dengan harapan, janji, dan juga hasrat karena hasil negative dari itu adalah rasa kecewa. Perasaan kecewa juga berhubungan dengan rasa frustrasi dan penyesalan karena semakin tinggi harapan yang di berikan semakin besar pula rasa kecewa dan munculan perasaan frustrasi dan penyesalan.

Pada sebuah jurnal milik Bungkers (2012) juga menyebutkan perasaan kecewa dapat muncul jika ekspektasi tidak terpenuhi. Jurnal ini mengutip dari teori Plutchik (1991) tentang perasaan kecewa adalah perasaan gabungan dari rasa sedih, penyesalan dan juga kejutan. Dalam jurnal ini meneliti orang-orang dan menanyakan pendapat mereka tentang apa itu perasaan kecewa dan hasilnya adalah setiap orang memiliki pandangannya sendiri tentang kekecewaan.

## **2.8. Perasaan tenang**

Kata “tenang” itu memiliki 2 makna yaitu perasaan tenang manusia secara individual atau aksi yang tenang dalam kehidupan (Dehghan,2014). Perbedaannya adalah perasaan tenang itu merupakan emosi dari manusia sementara aksi yang tenang adalah kegiatan yang dilakukan manusia dalam tenang. Tenang itu sendiri banyak macamnya di antaranya adalah *inner peace* dan *peace with others*. *Inner peace* atau rasa tenang dalam diri sendiri dapat muncul jika manusia sudah menerima dirinya sendiri dan menerima kenyataan yang terjadi. Sebelumnya, perasaan tenang itu muncul karena adanya konflik batin dalam diri yang pada akhirnya ia selesaikan secara pribadi. Konflik yang terjadi dengan diri sendiri biasanya adalah ketika harapan ia tidak terwujud dan membuatnya merasa tidak

berguna. Cara mengatasi konflik itu adalah berdamai dengan diri sendiri. Perasaan tenang juga dapat muncul karena adanya orang disekitar yang membantu.