



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 merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu ide atau pesan tertentu. Menurut Selby (2013), animasi dapat membawa audiens untuk ikut masuk dan merasakan pengalaman yang berbeda dengan yang disajikan film *live-action* (hlm. 7). Proses dalam pembuatan animasi terdiri atas tiga tahap, yaitu, pre-produksi, produksi, dan post-produksi.

Menurut Blazer (2016) proses pre-produksi (perencanaan) menjadi sangat penting untuk sebuah proyek animasi (hlm. 1). Tahapan pre-produksi diawali dengan menentukan ide atau konsep dari animasi yang akan dibuat, dan mengembangkannya menjadi sebuah cerita. Setelah cerita sudah matang, dapat dilanjutkan ke proses pengembangan visual atau *pre-visualization*, yang terdiri dari pembuatan *storyboard* dan pengembangan desain tokoh dan *environment*, serta *color script*. Blazer menyatakan bahwa proses ini bertujuan untuk melihat perkembangan visual dari animasi sebelum memulai proses produksi (hlm. 9).

Apabila proses pre-produksi sudah matang, tahap produksi dapat dimulai. Selby (2013) mengatakan bahwa tahap ini dapat berbeda-beda sesuai dengan medium yang digunakan. Proses produksi pada animasi 2D akan dimulai dengan membuat *keyframe* dan background, yang kemudian dilanjutkan dengan memberikan *in-between*. *Frame* yang sudah dibuat kemudian akan dirapikan (*clean-up*) dan diberi warna (*base-colour* dan *shading*). Selby kemudian

menyatakan bahwa untuk animasi 3D, proses produksi akan dimulai dengan membuat *modelling* yang kemudian dilanjutkan ke proses *rigging*. Setelah dianimasikan, aset akan digabungkan menjadi satu *scene* yang utuh sebelum masuk tahap *rendering* (hlm. 129).

Tahap terakhir dari proses pembuatan animasi adalah post-produksi. Menurut Selby (2013), tahap post-produksi ditujukan untuk menggabungkan semua *scene* animasi yang telah dibuat menjadi satu film. Gabungan *scene* tersebut kemudian akan disatukan dengan *SFX* dan musik. Selby menyatakan bahwa melalui proses ini, animasi akan dipersiapkan untuk publikasi (hlm. 160).

2.2. Animasi Hybrid

Menurut Selby (2013), salah satu keunggulan dari animasi adalah medium pembuatan yang tidak terbatas (hlm. 128). Animasi dapat dibuat secara tradisional maupun digital, atau bahkan dengan menggabungkan keduanya. Medium dalam pembuatan animasi terbagi menjadi dua yaitu, dengan digambar menggunakan tangan (2D) atau menggunakan teknologi *CGI* dan *stop-motion* (3D).

O'Hailey (2010) menyatakan bahwa penggabungan kedua medium tersebut di dalam satu animasi akan menghasilkan sebuah animasi *hybrid*. O'Hailey kemudian mengemukakan bahwa penggabungan medium 2D dan 3D dalam sebuah animasi biasa didasarkan karena beberapa faktor. Salah satu faktor terbesar dalam menentukan pemilihan medium adalah untuk mencapai suatu gaya visual tertentu. O'Hailey mengatakan bahwa gaya visual tersebut berangkat dari visi animator (hlm. 7).

Selain itu, penggabungan medium juga dilakukan sebagai solusi dalam memecahkan masalah teknis. Yang pertama adalah untuk mengatasi “*line mileage*” yang terlalu banyak. Menurut O’Hailey (2010), *line mileage* mengacu pada seberapa banyak garis yang harus digambar dalam sebuah gerakan animasi. (hlm. 8) Apabila dalam sebuah *scene* membutuhkan *line mileage* yang terlalu banyak (contoh: *crowds*), maka dapat digunakan teknologi 3D. (hlm. 8) Disamping untuk mengatasi masalah *line mileage*, teknologi 3D juga dapat digunakan dalam membantu menentukan perspektif suatu objek yang kompleks dalam animasi 2D.

FIGURE 1.12 Broose Johnson and Tony Stanley animated the antlers in 3D to match their 2D moose animation. The 3D animation was then used as a template and redrawn in 2D. In Chapters 4 and 5, we will cover these techniques. © Disney Enterprises, Inc.



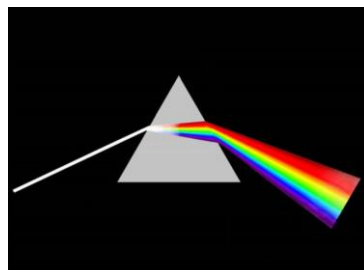
Gambar 2.1. *Hybrid* dalam film animasi *Brother Bear*
(sumber: *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*, 2010)

Menurut O’Hailey (2010), keahlian yang dimiliki anggota tim dapat menjadi faktor penentu pemilihan medium dalam animasi. O’Hailey mengatakan bahwa seseorang akan lebih nyaman mengerjakan suatu *deadline* proyek dengan menggunakan medium yang dikuasainya. Biaya produksi juga dapat menjadi faktor yang cukup berpengaruh (hlm. 11).

2.3. Warna

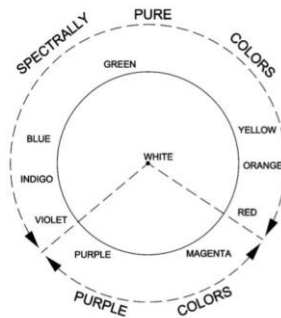
Warna merupakan elemen yang cukup berpengaruh dalam kehidupan manusia. Menurut Bleicher (2012), warna timbul karena adanya respon bawah sadar manusia terhadap cahaya. Maka dari itu, tanpa cahaya, manusia tidak dapat melihat warna. Ia menekankan bahwa perbedaan kualitas warna bergantung pada sumber maupun tinggi-rendahnya intensitas cahaya. Bleicher juga menyatakan bahwa warna yang berbeda-beda sebenarnya dihasilkan dari cahaya putih yang memiliki perbedaan panjang gelombang (hlm. 6).

Konsep hubungan antara cahaya dan warna ini lalu dibuktikan oleh sebuah percobaan yang dilakukan oleh Isaac Newton di abad ke-17. Malacara (2011) menjelaskan bahwa Newton menggunakan sebuah prisma segitiga untuk memantulkan cahaya dimana prisma tersebut memproyeksikan berbagai warna, yang kemudian disebut sebagai *spectrum*. Newton menemukan tujuh warna yang menyusun *spectrum* ini, yaitu, merah, jingga, kuning, hijau, biru, indigo, dan ungu. Malacara melanjutkan bahwa warna-warna tersebut kemudian disusun menjadi sebuah lingkaran (hlm. 4).



Gambar 2.2. Prisma Segitiga Isaac Newton

(sumber: *Color Vision and Colorimetry: Theory and Applications*, 2011)



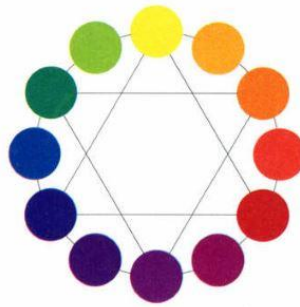
Gambar 2.3. Lingkaran Newton

(sumber: *Color Vision and Colorimetry: Theory and Applications*, 2011)

Menurut Cage (yang dikutip oleh Edwards, 2004), Newton menggunakan sebuah lingkaran untuk memvisualisasikan hubungan antar warna dengan lebih mudah. Lingkaran yang dibuat oleh Isaac Newton tersebut menjadi roda warna pertama yang kemudian mendasari teori warna yang ada sekarang. Roda warna merupakan bentuk representasi visual dari berbagai warna beserta hubungan antar satu dengan yang lainnya (Edwards, 2004).

2.3.1. Teori Warna

Dasar dari pembuatan teori warna adalah roda warna. Bleicher (2012) menyatakan bahwa roda warna pertama yang masih digunakan hingga sekarang dibuat oleh Isaac Newton. Roda warna Newton banyak digunakan oleh para ahli sebagai dasar untuk eksperimen mereka. Menurut Bleicher, hubungan antar warna lebih mudah diidentifikasi apabila disusun dalam format lingkaran. Ia kemudian melanjutkan bahwa roda warna pada dasarnya memiliki 12 warna yang terbagi menjadi tiga golongan utama yaitu, warna primer, sekunder, dan tersier.



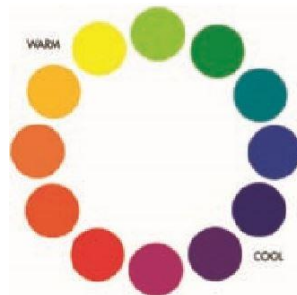
Gambar 2.4. Roda Warna

(sumber: *Color: A course in mastering the art of mixing colors*, 2004)

Warna primer terdiri atas merah, biru, dan kuning. Bleicher (2012) menyatakan bahwa ketiga warna ini menjadi warna dasar yang dapat dicampurkan untuk menghasilkan warna-warna lainnya. Pencampuran dari dua warna primer dapat menghasilkan warna sekunder, seperti warna jingga yang dihasilkan dari pencampuran merah dan kuning, warna hijau dari pencampuran biru dan kuning, dan warna ungu dari pencampuran merah dan biru. Sedangkan warna tersier merupakan gabungan dari warna primer dan sekunder tersebut. Bleicher menyatakan bahwa terdapat enam warna yang tergolong menjadi warna tersier, yaitu, kuning-jingga, kuning-hijau, biru-hijau, biru-violet, merah-violet, dan merah-jingga (2012, hlm. 66).

Bleicher (2012) kemudian membagi lagi roda warna menjadi dua area berdasarkan temperatur, yaitu warna hangat dan dingin. Warna dengan *shade* merah, jingga, kuning, dan kuning-hijau tergolong sebagai warna hangat. Sedangkan, warna dengan *shade* biru dan ungu serta biru-hijau tergolong dingin. Namun, menurut Bleicher, hangat dan dinginnya suatu warna bergantung pada peletakkan antar warna. Bleicher menambahkan bahwa dengan temperatur warna

juga dapat menunjukkan ruang atau kedalaman. Warna-warna dingin memberikan kesan menjauh, sedangkan warna hangat terlihat lebih dekat. Ruang juga dapat ditunjukkan melalui perspektif dari atmosfer. Bleicher menyatakan bahwa semakin jauh suatu objek, maka warnanya akan semakin pudar dan kabur (2012, hlm. 66-68).



Gambar 2.5. Temperatur Warna dalam Roda Warna
(sumber: *Contemporary Color: Theory & Use*, 2012)

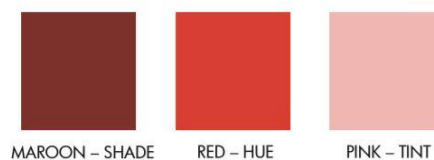


Figure 4-14.
Franz Marc. *Siberian Dogs in the Snow*. 1909-10.
Marc uses warm hues to bring elements of the painting closer to the viewer. Cool hues are used as shadows to give depth to the painting, since cool hues recede into space. Bright yellow is used to show the lightest highlight, and tints of the same hue are used to create a middle ground, along with the tints of blue. Shades of blue are used to create deep shadows.
Image courtesy of National Gallery of Art, Washington. Gift of Mr. and Mrs. Stephen M. Kellen.

Gambar 2.6. Penggunaan temperatur warna menunjukkan ruang
(sumber: *Contemporary Color: Theory & Use*, 2012)

Bleicher (2012) kemudian menambahkan bahwa terdapat tiga istilah yang biasa digunakan dalam warna, yaitu, *hue*, *value*, dan *saturation*. Ketiga hal tersebut dapat diatur sedemikian rupa untuk memperoleh hasil warna yang diinginkan dalam sebuah karya. Bleicher menyatakan bahwa *hue* digunakan untuk mengidentifikasi suatu warna, dengan roda warna sebagai acuannya.

Value atau gelap-terang dari suatu warna disebut sebagai *shade* dan *tint*. Lebih lanjut Bleicher (2012) menyatakan bahwa *shade* dari suatu warna dihasilkan dari *hue* warna tersebut yang dicampurkan dengan warna hitam. Berbeda dengan *tint* yang merupakan pencampuran *hue* suatu warna dengan warna putih. Bleicher memberikan contoh *shade* dan *tint* dari warna merah, yaitu, merah *maroon* dan pink (Gambar 2.7). Ia menambahkan bahwa *value* dalam warna dapat memberikan kontras dan kedalaman (*depth*) di dalam sebuah karya (hlm. 61-64).



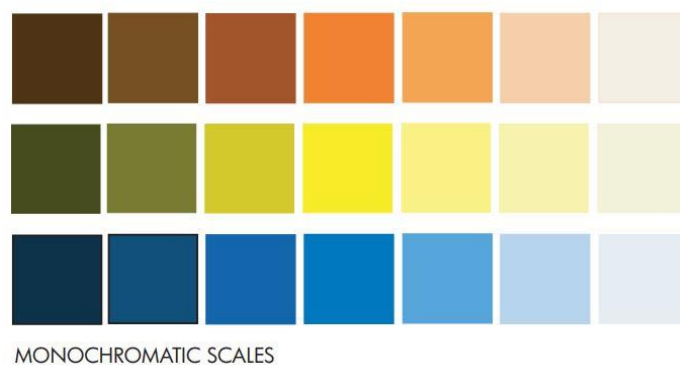
Gambar 2.7. *Shade* dan *Tint* dari Warna Merah
(sumber: *Contemporary Color: Theory & Use*, 2012)

Bleicher (2012) kemudian melanjutkan bahwa *saturation* dalam warna dapat diartikan sebagai intensitas dari warna tersebut. *Saturation* yang semakin tinggi akan menghasilkan warna yang semakin murni. Sebaliknya, apabila *saturation* dari suatu warna diturunkan, maka warna tersebut akan memudar.

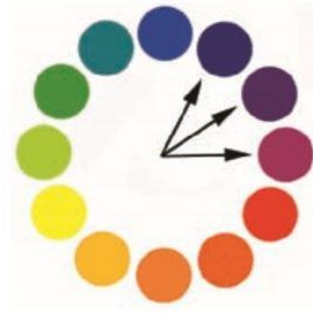
Bleicher menyatakan bahwa dalam roda warna, tiap *hue* memiliki tingkat *saturation* yang paling murni (hlm. 64-65).

2.3.2. Skema Warna

Sebuah karya akan terlihat lebih menarik dengan pemilihan warna yang tepat. Kombinasi antara beberapa warna dapat disebut sebagai skema warna. Bleicher (2012) menyatakan bahwa skema tersebut dibuat berdasarkan hubungan antara beberapa warna di dalam sebuah roda warna. Ia kemudian melanjutkan bahwa skema warna yang paling sederhana adalah monokrom. Skema warna monokrom hanya terdiri atas satu *hue* yang memiliki *shade* dan *tint* yang bervariasi. Skema yang berikutnya adalah *analogous*. Warna-warna *analogous* terletak bersebelahan antara satu dengan yang lainnya di dalam roda warna. Menurut Bleicher, pengaplikasian skema warna *analogous* dalam sebuah karya umumnya dapat mengaburkan batasan antar warna (hlm. 70).

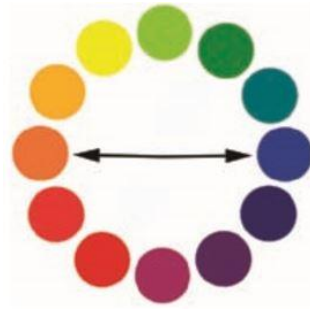


Gambar 2.8. Warna monokrom
(sumber: *Contemporary Color: Theory & Use*, 2012)



Gambar 2.9. Warna *analogous*
(sumber: *Contemporary Color: Theory & Use*, 2012)

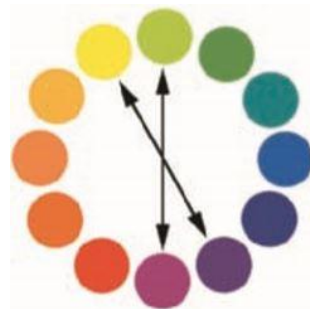
Skema warna komplementer terletak berseberangan di dalam roda warna. Bleicher (2012) mengemukakan lebih jauh bahwa skema ini memiliki tingkat kontras yang tinggi. Pengaplikasian warna komplementer dalam karya akan menghasilkan warna yang kuat dan terang. Bleicher menyebutnya sebagai *complementary contrast*. Warna komplementer terdiri atas masing-masing satu warna yang tergolong hangat dan dingin. Bleicher kemudian menambahkan bahwa warna komplementer dapat memiliki variasi lain yang disebut sebagai *split complement*. Tiga warna dalam *split complement* membentuk huruf ‘Y’ terbalik di dalam roda warna. Bleicher juga menyebut adanya *double split complementary* yang terdiri atas empat warna yang berseberangan (hlm. 72-78).



Gambar 2.10. Warna komplementer
(sumber: *Contemporary Color: Theory & Use*, 2012)



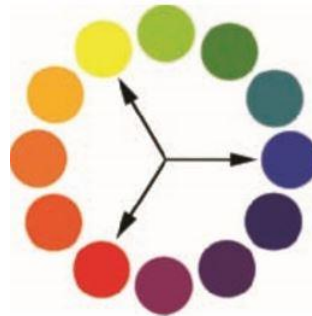
Gambar 2.11. Warna *split complementary*
(sumber: *Contemporary Color: Theory & Use*, 2012)



Gambar 2.12. *Double split complementary*
(sumber: *Contemporary Color: Theory & Use*, 2012)

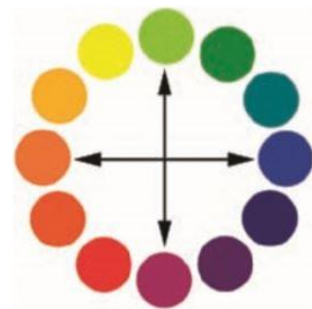
Bleicher (2012) kemudian menyebutkan skema warna lainnya yaitu, *triads* dan *tetrads*. *Triads* terdiri atas tiga warna yang jaraknya seimbang. Ia berpendapat bahwa kelompok warna *triads* yang paling mendasar adalah ketiga warna primer

dan sekunder. Sedangkan *tetrads* terdiri atas empat warna. Bleicher menambahkan bahwa dalam menyusun warna *tetrads*, dibutuhkan masing-masing satu warna primer dan sekunder, serta sepasang warna tersier (hlm. 76-77).



Gambar 2.13. Warna *triads*

(sumber: *Contemporary Color: Theory & Use*, 2012)



Gambar 2.14. Warna *tetrads*

(sumber: *Contemporary Color: Theory & Use*, 2012)

2.3.3. Psikologi Warna

Warna dapat memberikan efek tertentu kepada manusia, baik secara fisik maupun psikologis. Bleicher (2012) menyatakan bahwa pengaruh warna terhadap fisik manusia dapat dibuktikan dengan adanya *chromatherapy*, yaitu terapi kesehatan dengan menggunakan warna. Ia lalu menyatakan bahwa terdapat delapan warna yang kerap digunakan dan masing-masing dapat memberikan efek yang berbeda-

beda. Sebagai contoh, warna biru digunakan untuk mengurangi racun dalam tubuh, atau merah yang dapat meningkatkan kinerja sel darah merah (hlm. 15-16).

Terdapat beberapa riset yang menunjukkan bahwa warna memang memiliki pengaruh terhadap manusia. Salah satunya adalah riset yang dilakukan oleh de Craen, A. J., et. al. (1996) mengenai keefektifan obat berwarna hangat (merah, kuning, jingga) dan dingin (biru, hijau) terhadap pasien. Hasil yang diperoleh dari eksperimen tersebut adalah bahwa obat berwarna dingin dapat berfungsi menenangkan. Sedangkan obat berwarna hangat dapat memberikan efek stimulan. Melalui riset de Craen, dapat disimpulkan bahwa warna obat dapat berpengaruh terhadap sistem saraf manusia (de Craen, A. J., et. al., 1996).

Riset lain yang dilakukan oleh Elliot dan Aarts (2011) menunjukkan adanya pengaruh warna terhadap psikologi manusia. Mereka melakukan riset mengenai pengaruh warna merah terhadap reaksi motorik manusia. Riset dilakukan dengan menggunakan pegangan tangan (*handgrip*) yang diberikan kepada orang-orang dari berbagai kalangan usia. Elliot dan Aarts meminta orang-orang tersebut untuk menggenggam *handgrip* masing-masing ketika diberi sinyal bertuliskan “*squeeze*” yang ditampilkan pada sebuah layar. Tulisan tersebut ditunjukkan bergantian dengan latar berwarna merah, abu-abu, dan biru. Eksperimen milik Elliot dan Aarts tersebut kemudian menghasilkan reaksi motorik yang berbeda-beda pada setiap warna. Mereka menyimpulkan bahwa tulisan dengan latar berwarna merah menghasilkan genggam yang paling kuat dibandingkan warna lainnya (Elliot dan Aarts, 2011).

Psikologi manusia juga dapat ditunjukkan secara visual melalui warna. Bellantoni (2005) bersama timnya melakukan riset untuk melihat pengaplikasian warna dalam menyampaikan suatu emosi tertentu melalui berbagai film.

1. Merah

Bellantoni (2005) mengidentifikasikan warna merah dengan kekuatan, kecepatan, *passion*. Setiap *shade* dalam warna merah dapat diartikan menjadi hal yang berbeda. Ia menyatakan bahwa merah terang dapat menunjukkan amarah, sedangkan merah-jingga dapat berarti sensual. Merah gelap menggambarkan sesuatu yang dewasa dan elegan. Merah *rose*, yaitu merah dengan sedikit kebiruan, memberikan kesan romantis, seperti yang terlihat pada adegan dalam film *Racing with the Moon* (hlm. 36-37).

2. Kuning

Warna kuning, yang sering diasosiasikan dengan kebahagiaan, memiliki arti lain bagi Bellantoni (2005). Ia mengartikan warna kuning keemasan sebagai kenangan dan mimpi. Ia lalu melanjutkan bahwa warna kuning juga dapat diartikan sebagai petunjuk atau peringatan. Warna kuning dapat digunakan untuk menunjukkan obsesi. Saturasi menjadi kunci dalam mengontrol warna kuning. Menurut Bellantoni, warna kuning pastel menunjukkan sisi polos seseorang. Kuning terang, di sisi lain, dapat diartikan sebagai ancaman. (hlm. 76-77).

3. Biru

Biru kerap diidentifikasikan sebagai warna yang tenang dan melambangkan kesedihan. Bellantoni (2005) menemukan bahwa orang-orang yang berada

dalam lingkungan yang berwarna biru cenderung bersifat pasif. Ia melanjutkan bahwa warna biru gelap dapat memberikan kesan sensual atau cerdas. Warna biru-hijau mengindikasikan interaksi terbuka, berbeda dengan biru dingin yang terkesan sepi. (hlm. 116-117).

4. Jingga

Bagi Bellantoni (2005), warna jingga merupakan warna tidak memiliki elemen kejutan. Ia menyatakan bahwa warna jingga bersifat hangat dan emosional. Warna jingga yang dihasilkan dari lampu dalam ruangan dapat memberikan kesan romantis. Eksotisme juga dapat ditunjukkan dengan warna jingga (hlm. 111-112).

5. Hijau

Warna hijau identik dengan tanaman, sehingga Bellantoni (2005) mengartikannya sebagai kehidupan. Namun, warna hijau juga dapat menunjukkan sesuatu yang berbahaya, seperti racun. Ia lalu menambahkan bahwa warna hijau juga dapat melambangkan penyakit atau kejahatan bila dihubungkan dengan manusia (hlm. 161-162).

6. Ungu

Menurut Bellantoni (2005) warna ungu digunakan untuk memvisualisasikan hal-hal yang tidak nyata. Ia mengasosiasikan warna ungu dengan sesuatu yang bersifat paranormal atau mistik. Warna ungu juga dapat digunakan untuk melambangkan kematian, baik secara literal maupun tidak (hlm. 190-191).

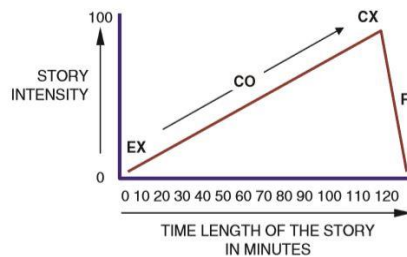
2.4. Struktur Cerita dan Visual Film

Menurut Block (2008), setiap gambar terdiri atas tiga elemen yaitu, cerita, suara, dan visual. Ketiga elemen ini menjadi media komunikasi yang dapat menyampaikan makna dari gambar tersebut kepada yang melihatnya. Ia lalu melanjutkan bahwa elemen visual memiliki beberapa komponen dasar, antara lain: ruang, garis dan bentuk, *tone*, warna, gerakan, serta ritme. Menurut Block, setiap komponen tersebut dapat menyampaikan suasana, emosi, dan makna tertentu di dalam sebuah gambar. Selain itu, ia juga menambahkan bahwa komponen-komponen tersebut dapat menunjukkan adanya struktur visual dari gambar tersebut (hal. 2).

Block (2008) terlebih dahulu menjelaskan mengenai struktur dasar dalam sebuah cerita sebelum memasuki struktur visual. Ia membagi sebuah cerita ke dalam tiga bagian, yaitu, eksposisi (awal), konflik (tengah), dan resolusi (akhir). Bagian eksposisi mengandung fakta-fakta mengenai tokoh utama, situasi, lokasi, dan waktu, untuk mengawali cerita. Block menyatakan bahwa ketika memasuki bagian tengah cerita, konflik mulai muncul dan akan terus berkembang hingga mencapai titik tertinggi yang disebut sebagai klimaks. Ia kemudian melanjutkan bahwa setelah melewati klimaks, terdapat bagian resolusi, yang digunakan untuk menyelesaikan cerita (hlm. 222).

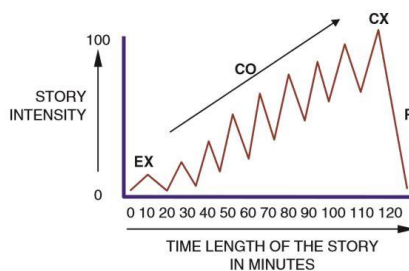
Block (2008) menyatakan bahwa struktur cerita biasa divisualisasikan melalui sebuah grafik, dimana poros horizontal merepresentasikan durasi dari sebuah cerita, dan poros vertikal menunjukkan intensitas cerita. Block

menggunakan garis untuk menggambarkan intensitas dari cerita selama durasi cerita tersebut. Garis dimulai dari intensitas terendah yang merupakan bagian eksposisi (EX). Selama konflik (CO) berlangsung, garis akan semakin meningkat dan memuncak pada intensitas tertinggi ketika cerita mencapai klimaks (CX). Garis tersebut kemudian menurun hingga intensitas terendah ketika mencapai resolusi (R). Block menambahkan bahwa garis dalam grafik dapat dibuat untuk menunjukkan naik-turunnya intensitas cerita dengan lebih akurat (hlm. 227).



Gambar 2.15. Contoh Grafik Struktur Cerita 1

(sumber: *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 2008)



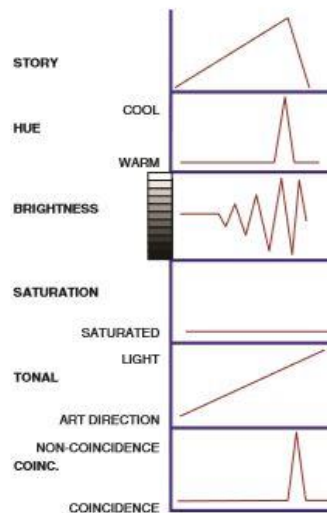
Gambar 2.16. Contoh Grafik Struktur Cerita 2

(sumber: *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 2008)

Block (2008) melanjutkan bahwa struktur visual dapat disusun berdasarkan grafik struktur cerita. Ia menyatakan bahwa struktur visual juga memiliki bagian awal (eksposisi), tengah (konflik), dan akhir (resolusi). Eksposisi visual memiliki fungsi yang sama dengan eksposisi cerita yaitu, memberikan fakta-fakta yang berfungsi untuk mengawali cerita. Pada bagian tengah, komponen visual akan bergerak secara paralel dengan cerita. Block menambahkan bahwa semakin kontras suatu komponen visual, maka intensitas visual yang dihasilkan akan semakin meningkat, begitupun sebaliknya. Hal ini disebut Block sebagai *Principle of Contrast and Affinity*. Prinsip tersebut ia terapkan dalam bagian konflik hingga klimaks, dimana intensitas dari komponen visual dapat dibuat meningkat atau menurun sesuai dengan kebutuhan cerita. Block melanjutkan bahwa komponen visual pada bagian akhir akan berkebalikan dengan klimaks. Ia mencontohkan apabila klimaks visual memiliki intensitas visual yang tinggi, maka intensitasnya akan kembali menurun pada bagian resolusi, begitupun sebaliknya (hlm. 235).

Menurut Block (2008), grafik untuk struktur visual diletakkan sejajar dengan grafik struktur cerita untuk melihat hubungan antara sebuah cerita dengan visualnya. Ia menambahkan bahwa terdapat tiga variasi dalam menyusun grafik struktur visual yaitu, secara konstan, progresif, atau dengan *Principle of Contrast and Affinity*. Konstan disini diartikan oleh Block bahwa komponen visual bersifat datar dan tidak mengalami perubahan sepanjang cerita. Progresif ia jelaskan sebagai variasi dimana komponen visual mengalami perubahan yang bersifat

paralel dengan cerita. Block menggunakan *Principle of Contrast and Affinity* untuk menggambarkan komponen visual dengan lebih spesifik (hlm. 238).



Gambar 2.17. Grafik Struktur Cerita dan Visual

(sumber: *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, 2008)

2.5. Perancangan Warna dalam Animasi (*Color Script*)

Blazer (2016) menyatakan bahwa warna memiliki kekuatan yang kuat dalam menyampaikan sebuah cerita. Warna dapat memvisualisasikan hal-hal yang ingin disampaikan oleh pembuat cerita. Bagi Kratter (2017), warna berperan layaknya *soundtrack* film untuk membentuk suatu emosi tertentu. Ia menyatakan bahwa Pixar selalu menggunakan sebuah *color script* untuk memetakan perubahan emosi yang terjadi sepanjang film. Menurut Kratter, warna yang baik akan dapat menyampaikan emosi tersebut kepada penonton walaupun tidak disertai dialog (Kratter, 2017).



Gambar 2.18. *Color Script* untuk film *Up* oleh Lou Romano

(sumber: <https://www.slashfilm.com/cool-stuff-lou-romanos-color-script-for-pixars-up/>)

Menurut Blazer (2016), *color script* merupakan gambaran visual yang disusun berurutan mengenai warna-warna yang akan digunakan di sepanjang film. *Color script* akan menyesuaikan dengan cerita yang sudah dibuat. Ia menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan ketika akan menyusun *color script* adalah menentukan satu warna yang mewakili keseluruhan cerita. Warna tersebut akan membantu dalam menentukan palet warna lain yang akan mendukung cerita.

2.6. Emosi

Emosi merupakan hal yang melekat pada setiap manusia. Turner (2007) menyatakan bahwa manusia dapat menampakkan berbagai macam kondisi emosional dari dalam diri mereka. Ia melanjutkan bahwa emosi memiliki definisi yang beragam. Berdasarkan perspektif biologis, Turner menyatakan bahwa emosi melibatkan sistem tubuh yang menyebabkan manusia berperilaku dengan cara tertentu. Ia lalu menambahkan melalui perspektif kognitif, bahwa emosi merupakan kesadaran akan diri sendiri dan lingkungan sekitar. Sedangkan apabila

dilihat dari segi budaya, emosi ia artikan sebagai kata-kata dan label yang diberikan manusia untuk keadaan fisiologis tertentu (hlm. 1-3).

2.6.1. *Fear* (Rasa Takut)

Menurut Smith (2015), rasa takut dilihat sebagai emosi yang paling utama dan mendasar dari manusia. Ia menyatakan bahwa rasa takut dapat muncul karena adanya ancaman. Ketika bertemu dengan suatu ancaman, akan timbul beragam reaksi yang tidak disengaja dari tubuh manusia, baik itu melarikan diri atau melawan ancaman tersebut. Keduanya muncul secara otomatis akibat adanya ancaman tersebut. Smith melanjutkan bahwa rasa takut seseorang mungkin dapat menyelamatkan dirinya, namun di sisi lain juga dapat mengacaukan pikiran rasional orang tersebut. Smith juga berpendapat bahwa rasa takut bahkan dapat membunuh seseorang (hlm. 173-174).

2.6.2. *Despair* (Keputusasaan)

Smith (2015) menyatakan bahwa keputusasaan merupakan suatu bentuk sensasi yang dirasakan seseorang ketika ia merasa tidak lagi cocok dengan kehidupannya. Ia melanjutkan bahwa keputusasaan juga dapat diartikan sebagai kondisi dimana seseorang tidak dapat menanggung dirinya lagi, namun di sisi lain juga tidak dapat mengabaikan dirinya. Smith menambahkan bahwa pada awal abad ke-20, Sartre dan Camus mengartikan keputusasaan sebagai kondisi dasar kehidupan tanpa tujuan, dimana seseorang telah kehilangan harapan untuk menemukan makna dalam hidup. Sartre dan Canus juga melihat keputusasaan sebagai hal yang menyakitkan sekaligus melegakan (hlm. 123-124).

2.6.3. *Hope* (Harapan)

Menurut Smith (2015), harapan dan optimisme dapat disebut sebagai dua hal yang identik karena keduanya muncul sebagai ekspektasi positif. Namun, berbeda dengan optimisme yang dapat dibentuk melalui kebiasaan seseorang, harapan merupakan sebuah emosi yang muncul dengan sendirinya. Smith melanjutkan bahwa harapan dapat memberikan kesan kelegaan (*relief*) sejenak ketika seseorang berada pada situasi yang sulit. Harapan muncul ketika seseorang sudah mencapai batasnya dan mulai berdoa untuk yang terbaik, walaupun telah mengetahui bahwa mungkin yang terburuk yang akan terjadi (hlm. 231-232).