



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

Terdapat berbagai cara dalam melakukan storytelling, salah satunya adalah melalui film. Salah satu jenis film yang populer digunakan adalah film animasi. Selby (2013) mengatakan bahwa animasi merupakan karya seni yang menarik dan istimewa. Film animasi dapat menjadi medium penggabung antara audio dan visual yang cocok untuk menyampaikan suatu informasi ataupun memberi hiburan kepada penonton.

Menurut Priebe (2011) animasi bisa dibuat menggunakan alat tulis dan kertas, pasir, tanah liat, *stopmotion*, hingga metode pembuatan animasi modern yaitu animasi CG (3 dimensi). Semua metode yang ada sampai saat ini memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Apapun metode yang digunakan dalam membuat animasi jika dilakukan dengan baik dan benar akan menghasilkan hasil yang maksimal.

Blazer (2016) berpendapat bahwa animasi yang direncanakan dan dieksekusi dengan baik akan dapat dengan mudah menarik penonton untuk mendapat pesan dari film tersebut. Animasi menawarkan sebuah pengalaman baru dan menarik yang kebanyakan tidak dapat diutarakan dalam dunia sesungguhnya.

2.2. Animasi 3 Dimensi

Memahami sistem produksi film animasi merupakan hal yang krusial. Selby (2013) menjelaskan bahwa dalam proyek animasi selalu terdapat alur kerja yang dikenal dengan istilah *pipeline*. *Pipeline* dalam animasi terbagi menjadi tiga tahap yaitu praproduksi, produksi, paskaproduksi.

1. Praproduksi

Menurut White (2009) tahap preproduksi berperan besar dalam berhasil atau tidaknya sebuah film. Salah satu aspek dalam preproduksi yang White tekankan adalah *script* yang berisikan ide kuat dan matang. Ide tersebut dapat kita cari dengan hal sederhana seperti saat sedang menonton televisi atau membaca koran di pagi hari. Satu hal yang harus diperhatikan adalah tujuan dari film dibuat untuk memberikan informasi dan juga sarana berkomunikasi kepada para penonton. Setelah sebuah *script* telah terbentuk, tahap berikutnya adalah membuat *storyboard* dan beberapa hal lainnya yang dikerjakan oleh tim artistik seperti *color script* yang digunakan untuk memetakan warna pada film yang akan dibuat (White, 2009).

2. Produksi

Aspek yang ada didalam animasi 3 dimensi merupakan hasil buatan komputer. Semua yang tampil pada layar harus dibuat dari awal dan itu semua dilakukan pada tahap produksi. Tahap ini mencakupi :

a. Modeling

Tahap pertama yang dilakukan yaitu membuat aset-aset yang akan digunakan dari awal hingga akhir film. Selby (2013) mendefinisikan *modeling* adalah kegiatan membuat model tokoh, properti, dan apapun benda yang nantinya akan tertangkap oleh kamera. Model yang dibentuk merupakan gabungan dari banyak titik yang kemudian menjadi sebuah garis, dan penggabungan dari garis yang ada akan membentuk sebuah bentuk geometri sederhana seperti kubus, balok, dan kerucut. Geometri yang telah tersedia dapat diatur sesuai dengan desain aset yang telah dibuat (Selby, 2013).

b. Rigging and texturing

Model dari aset yang telah dibuat pada saat tahap *modeling* kita dapat memberikan penyesuaian terhadap aset tersebut dengan tahap yang kita sebut dengan *rigging*. Tahap ini memberi animator kemampuan untuk menggerakkan atau menghidupkan model yang ada dengan membuat sebuah kerangka. Kerangka ini memungkinkan animator untuk meniru tindakan dan kejadian di dunia nyata ke dunia virtual. Tahap setelah *rigging* adalah *texturing*, animator dapat mulai mewarnai dan tekstur objek yang sebenarnya dimodelkan, menerapkan permukaan yang memberikan informasi tambahan dan keaslian bentuk.

c. Animating and lighting

Tahap dimana animator mulai menggerakkan semua model yang telah dibuat dan dibuat penyesuaian kerangkanya adalah *animating*. Selby (2013) menjelaskan bahwa tahap *animating* perlu didukung dengan penyesuaian lingkungan, property, dan aset lainnya terhadap tokoh yang dihidupkan agar hasil yang di dapat dipercaya dan masuk akal. Tahap berikutnya adalah penataan cahaya atau *lighting*, dimana animator dapat secara leluasa menata pencahayaan untuk film animasi yang dibuat.

d. Visual special effects, rendering, and compositing

Terkadang kita membutuhkan sentuhan tambahan untuk memperjelas sebuah aksi agar ide dapat lebih mudah tersampaikan dengan *visual effects*. Setelah itu tahap menggabungkan semua tahap produksi terjadi dalam *compositing*.

3. Paskaproduksi

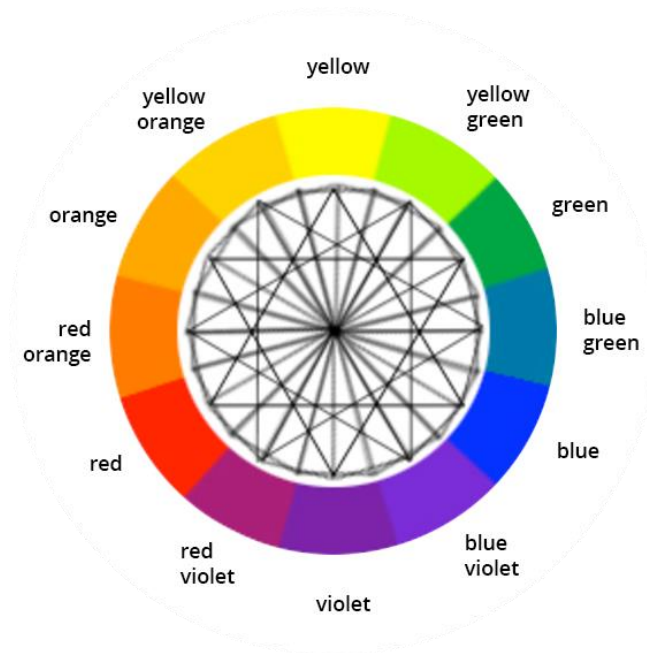
Tahap ini merupakan pengumpulan material dari tahap sebelumnya yang kemudian difinalisasi. Menambahkan *special effects*, memberi kredit, dan *color grading* adalah beberapa hal yang dilakukan dalam pascaproduksi. Semua itu dilakukan agar film siap untuk ditayangkan dan didistribusikan.

2.3. Warna

Roig (2009) mengatakan warna dapat dipahami sebagai sebuah abstraksi yang menjadi sebuah awal dari terciptanya dunia baru dengan segala keindahannya. Warna salah satu medium yang memiliki banyak berbagai macam fungsi. Warna dapat membedakan suatu hal dengan yang lain, memperindah suatu hal, bahkan menyampaikan suatu pesan atau perasaan. Roig berpendapat menentukan kombinasi warna yang tepat di dalam sebuah karya dapat menambah nilai artistik dan juga nilai jual dari karya tersebut.

Dalam warna terdapat istilah warna primer, yang terdiri dari merah, biru, dan kuning. Ketiga warna ini tidak bisa tercipta dengan mencampur warna apapun. Ketika warna-warna ini dicampur, produk yang dihasilkan ada warna hitam (Phillips, 2015). Pencampuran satu warna primer dengan yang lain akan menghasilkan warna sekunder yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Merah dengan Kuning menghasilkan Oranye
2. Merah dengan Biru menghasilkan Ungu
3. Kuning dengan Biru menghasilkan Hijau



Gambar 2.1. Color wheel yang dihasilkan oleh warna primer, sekunder, dan tersier.
(Sumber: sessions.edu/color-calculator/)

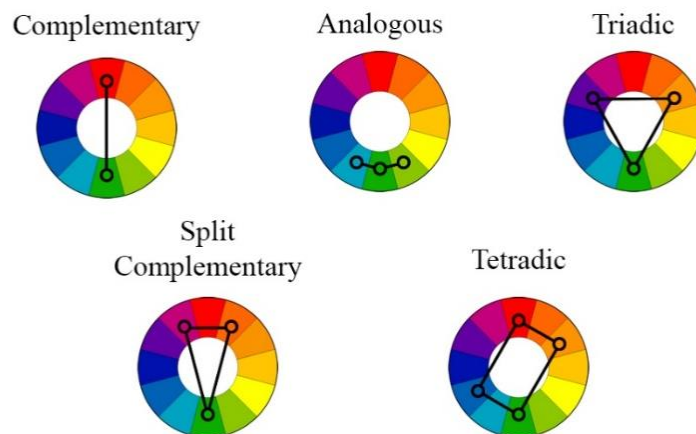
Penggabungan warna primer dengan sekunder akan menghasilkan warna tersier. Warna generasi tiga atau tersier ini terdiri dari kuning-oranye, merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau. Semua warna primer, sekunder, dan tersier apabila digabungkan akan membentuk *color wheel*. Salah satu cara yang paling efektif dalam mengatur dan memilih warna untuk diterapkan dalam sebuah karya adalah melalui *color wheel* (Roig, 2009 hl 11).

2.3.1. Color Scheme

Campuran warna-warna yang kita temui seringkali terlihat rumit dan bervariasi. Kita dapat menggunakan pendekatan selektif dari subjek, menggabungkan nada dan mengatur kesamaan untuk memunculkan warna yang berlawanan di setiap bagian.

Roig (2009) menjelaskan bahwa kita dapat melakukan hal tersebut dengan *color schemes* atau skema warna. Skema warna dapat diartikan sebagai teori warna dasar yang biasa digunakan untuk acuan dalam menentukan kombinasi dari satu warna dengan warna yang lain. Roig menambahkan bahwa skema warna ada untuk tujuan harmonisasi warna yang dilakukan dengan menerapkan warna tertentu dengan sedemikian rupa agar warna satu dengan yang lain menyatu sehingga menghasilkan kesan nyaman untuk dilihat. Menciptakan warna yang harmonis dapat diibaratkan dengan menyanyikan sebuah lagu secara bersama-sama dalam sebuah paduan suara. Apabila setiap individu menjalankan perannya dengan menyanyi dengan baik maka akan menghasilkan kualitas suara yang indah.

Berikut adalah beberapa skema warna umum yang sering digunakan :



Gambar 2.2. *Color Schemes*

(Sumber: cinema5d.com/film-color-schemes-cinematic-color-design/)

1. *Complementary Scheme*

Dalam bukunya yang membahas warna, Edward (2008) mengatakan dalam *complementary scheme* terdapat kata *complement* yang berarti untuk menyempurnakan atau melengkapi sesuatu. Skema ini menggunakan warna yang berseberangan satu dengan yang lain. Contohnya oranye dan biru. Skema ini dapat berguna jika ingin menonjolkan suatu subjek ataupun objek.

2. *Analogous Scheme*

Skema ini menggunakan warna yang tepat berada di sebelah kanan dan kirinya. Pada umumnya, skema ini terbatas dengan tiga pilihan warna seperti biru, biru-hijau, dan hijau. Warna yang dihasilkan dapat memberi kesan yang tenang dan nyaman untuk dilihat. Spektrum keempat, hijau-kuning dan spektrum kelima yaitu kuning masih dapat dianggap sebagai *analogous scheme* (Edwards, 2004, hl 23).

3. *Triadic Scheme*

Warna yang digunakan dalam skema ini adalah tiga warna yang berjarak sama satu dengan yang lain. Salah satu harus mendominasi dan dua warna lainnya berperan sebaik aksesoris. Skema ini dapat memberikan kesan hidup walaupun warna yang dipakai cenderung memiliki saturasi yang rendah.

4. *Split Complementary Scheme*

Tidak jauh berbeda dengan *complementary scheme*, skema ini tidak menggunakan warna yang berseberangan melainkan menggunakan dua warna yang terdapat di kedua sisi kanan dan kiri. Kontras yang dihasilkan

untuk menonjolkan sesuatu tepat ada namun tidak sekuat dengan kontras yang diberikan oleh *complementary scheme*.

5. *Tetradic Scheme*

Skema ini memakai empat warna yang terdiri dari dua *complementary scheme*. Warna yang dihasilkan skema ini cenderung menghasilkan banyak varian sehingga harus dibatasi. Meskipun terdapat empat warna, hanya satu warna yang dominan pada umumnya dan warna lainnya sebagai aksen.

2.3.2. Warna dalam Film

Setiap film yang kita tonton memiliki tema warna berbeda-beda. Lackey (2015) mengatakan bahwa salah satu skema warna yang paling umum digunakan dalam film adalah skema komplementer. Warna komplementer dapat menunjukkan pergulatan emosi yang ada pada tokoh yang dihasilkan dari warna yang ada pada environment sekitarnya. Warna dalam film, khususnya film narasi, memegang peranan penting dalam mendukung penyampaian suatu pesan dan emosi kepada penonton. Botkin (2009) mengatakan bahwa pembuat film seringkali melupakan betapa kuatnya unsur warna dalam menyampaikan suatu pesan dan emosi dalam sebuah film. Dalam film *Black Hawk Down* kita dapat menemukan beberapa penerapan warna untuk mengindikasikan suatu emosi tertentu.



Gambar 2.3. Warna keruh pada Somalia

(Sumber: isaacbotkin.com/2009/03/color-theory-for-cinematographers/)

Shot dari film karya Ridley Scott ini memperlihatkan keadaan di Somalia pertama kali pada penonton. Seperti yang dapat dilihat warna hijau keruh menyelimuti Somalia yang ingin memperlihatkan tempat yang tidak teratur dan berbahaya. Semua itu berbeda halnya dengan warna apa yang diterapkan Scott pada



Gambar 2.4. Warna biru mendominasi markas prajurit

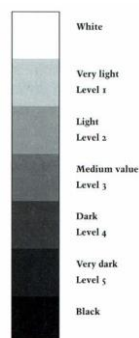
(Sumber: isaacbotkin.com/2009/03/color-theory-for-cinematographers/)

markas para prajurit. Disini terlihat warna biru yang mendominasi shot, warna yang tidak terlihat sama sekali diluar sana yaitu Somalia. Kontras dari kedua nya sangat terlihat dan dapat dirasakan penonton. Warna biru disini memberi kesan akan rasa aman kepada penonton, dimana para prajurit tidak melakukan kontak apapun dengan musuh ataupun dunia luar.

Dari kedua shot tersebut, penerapan warna dalam film *Black Hawk Down* ini dapat dikatakan menyimpang dari pada umumnya. Penggunaan warna yang relatif terang atau hangat menunjukkan rasa aman dan nyaman dan warna yang cenderung dingin dan gelap menandakan adanya sesuatu yang misterius dan berbahaya. Menurut Chagnolleau (2013) warna dalam sebuah film adalah unsur yang berperan penting dalam menunjukkan suatu emosi sekaligus sebagai unsur estetik. Warna yang diterapkan dalam sebuah karya khususnya film, dipengaruhi oleh dimana latar tempat kejadian tersebut, warna objek di sekitarnya, dan juga busana atau kostum.

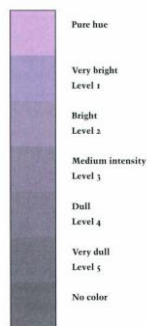
2.4. Hue, Value, dan Saturation

Warna pada dasarnya terbagi dalam tiga atribut yakni *hue*, *value*, dan *saturation*. Ketiga atribut tersebut menjadi resep yang selalu digunakan untuk mengidentifikasi warna apapun yang ada diluar sana. Langkah pertama yang diambil dalam mengidentifikasi warna adalah dengan menentukan *Hue*. *Hue* adalah komponen dasar warna yaitu warna itu sendiri. Komponen dasar ini dapat dilihat melalui *color wheel*. (James, 2005)



Gambar 2.5. Skala value dari yang paling terang (putih) ke paling gelap (hitam)
(Sumber: Color- A Course in Mastering the Art of Mixing Colors)

Value adalah kualitas terang atau gelap nya suatu warna yang kita lihat. Seberapa terang dan gelap kualitas yang terlihat tergantung dengan pencahayaan yang sedang dihadapi oleh warna tersebut. Penerapan *value* yang baik dalam warna dapat memberikan kontras yang menciptakan ilusi dengan memisahkan objek dengan latar belakang sehingga tercipta ruang dan jarak.



Gambar 2.6. Skala intensitas sebuah warna
(Sumber: Color- A Course in Mastering the Art of Mixing Colors)

Atribut warna yang terakhir adalah *saturation*. James (2005) mengatakan *saturation* adalah tolak ukur kemurnian warna yang kuat hubungannya dengan terang gelap nya suatu cahaya. Semakin jenuh atau gelap suatu warna maka penampilan warna tersebut akan semakin mendekati ke abu-abu. Pemahaman atas ketiga atribut diatas dapat mempermudah kita dalam menggunakan dan menyesuaikan warna yang akan digunakan.

2.5. Warna dan Suasana

Warna adalah subjek yang dalam dan rumit. Sebagian besar keputusan yang menyangkut warna ditentukan berdasarkan naluri intuitif masing-masing individu. James (2005) mengatakan bahwa kemampuan kita untuk memahami warna didasarkan pada fisiologis dan psikologis dari tubuh manusia. Warna sebenarnya hanya sebuah konsep yang dibayangkan dan tidak ada arti sebenarnya. Warna merupakan produk atau hasil tafsir dari sistem visual yang ada didalam otak kita.

Warna dapat berbicara kepada kita secara mendalam dan mempengaruhi pikiran dan jiwa. Perasaan dan suasana hati yang ada dalam diri kita dapat terdorong atau tertekan dengan melihat warna-warna tertentu seperti warna dinding, perabotan, baju yang kita pakai, bahkan warna makanan yang kita santap (Phillips, 2015). Fakta bahwa suatu warna dapat mempengaruhi kita secara emosional adalah benar adanya, namun bukan berarti secara spesifik warna tersebut hanya dapat membuat kita merasakan satu hal dan bukan hal yang lain. Menurut Phillips warna merah biasa diasosiasikan dengan amarah, kekerasan, dan nafsu. Namun disisi lain warna merah juga dapat diartikan sebagai cinta dan semangat yang membara.

Persepsi setiap orang terhadap suatu warna pada umumnya selalu berbeda. Bellantoni (2005) menjelaskan bahwa warna secara tidak langsung dapat mempengaruhi tindakan dan sifat seseorang. Persepsi kita terhadap warna pada umumnya terbagi menjadi dua yaitu warna panas dan warna dingin.



Gambar 2.7. Pembagian warna panas dan warna dingin
(Sumber: bassettfurniture.com/blog/cool-vs-warm-colors.aspx)

1. Warna panas

Warna panas adalah warna dari merah hingga kuning. Spektrum apapun yang mengingatkan kita pada api dan musim panas. Warna hangat memiliki efek merangsang, menciptakan sensasi aktivitas, menciptakan kesan pergerakan, dan perasaan senang.

2. Warna dingin

Warna dingin berkisar dari ungu ke hijau, dan sebagian dari spektrum ungu. Biru, abu-abu, dan warna yang cenderung pucat tidak hanya menimbulkan kesan dingin tapi juga kesan keadaan tenteram dan serius. Kebalikan dari warna hangat, warna dingin menghasilkan perasaan monoton dan tidak banyaknya aktivitas atau gerakan.

Biru adalah warna paling dingin diantara spektrum lainnya. Warna paling dingin ini sering di asosiasikan dengan ketidakberdayaan, kesedihan, dan memberi kesan pasif. Pada penelitian yang dilakukan oleh Bellantoni (2005) dalam

menerapkan warna biru disekitar lingkungan taman kanak-kanak membuat anak menjadi pasif dan tidak semangat. Persepsi kita terhadap warna biru pada umumnya adalah seperti yang tersebut diatas, namun warna biru juga dapat digunakan untuk menunjukkan hal lain.



Gambar 2.8. Salah satu adegan Adele sedang di titik bahagianya
(Sumber: Screenshot Trailer: Blue is The Warmest Color)

Dalam film *Blue is The Warmest Color*, hampir setiap adegan memiliki warna biru didalamnya. Warna biru selalu melekat pada tokoh Adele yang dalam film ini diasosiasikan dengan kondisi hubungan cinta Adele. Saat Adele sedang berada di titik paling bahagia, Adele dikelilingi oleh warna biru yang sangat cerah menunjukkan cinta dan hubungan yang sedang berjalan dengan baik. Disaat Adele berada pada titik terendahnya, ia mulai dikelilingi orang warna biru yang pucat dan tidak mendominasi.

Dalam konteks film diatas, warna biru cerah yang mengelilingi Adele menjadi penggambaran suasana yang berbahagia baginya, suasana yang penuh dengan cinta. Sedangkan biru pucat menggambarkan suasana dimana Adele sedang murung atau tengah menghadapi masalah. Suasana tersebut yang digambarkan dalam film *Blue is the Warmest Color* berkaitan erat dengan perubahan emosi dari

tokoh Adele itu sendiri. Menurut Albrecht (2012), setiap suasana yang kita kenal pada umumnya dapat dirasakan secara berbeda-beda oleh setiap individu. Hal ini tergantung dari perubahan emosi dan perilaku individu tersebut pada saat suasana itu terjadi.

2.5.1. Misterius & Mencekam

Suasana mencekam memiliki asosiasi yang kuat dengan warna gelap. Hal-hal yang sifatnya menyeramkan pada umumnya berhubungan dengan sesuatu yang gelap atau tidak berwarna sama sekali. Menurut Roig (2009), apabila terdapat banyak warna gelap seperti hitam-abu maka akan menimbulkan perasaan negatif seperti tertekan dan tidak yakin. Salah satu contoh mengapa suasana mencekam dapat mempengaruhi seseorang adalah ketika mereka dihadapkan dengan suatu hal diluar zona nyaman mereka. Hal ini dalam artian bahwa mereka sedang atau harus menangani suatu situasi yang cukup asing bagi mereka sendiri.

Hal berikut yang terjadi adalah rasa takut mulai timbul. Perasaan ini akan membuat satu individu khawatir dan kemudian akan mempengaruhi sistem kerja otak seseorang. Tindakan individu tersebut cenderung lebih berhati-hati dan kesadarannya mudah tergoyahkan, seperti halnya lebih mudah untuk dikagetkan dan memiliki prasangka buruk dengan hal tersebut (Radwan, 2017).

2.5.2. Berbahaya

Suasana berbahaya yang dirasakan oleh seseorang berhubungan erat dengan perasaan orang itu sendiri. Bahaya sendiri diartikan sebagai segala kondisi yang

dapat merugikan baik cedera atau kerugian lainnya. Menurut Albrecht (2012), seseorang dapat menerjemahkan suatu suasana berbahaya karena ada suatu ketakutan dalam dirinya. Terdapat lima alasan dasar yang membuat seseorang merasa takut, kemudian muncul pikiran bahwa mereka dalam kondisi yang berbahaya. Salah dua teori dibawah ini bisa diangkat untuk mendukung konteks yang diangkat oleh penulis.

1. *Fear of extinction*, rasa takut yang dihasilkan secara eksistensial, dimana kita takut dengan perihal kematian atau ketidakabadian.

2. *Fear of uncertainty*, rasa takut yang dihasilkan dari suasana yang tidak bisa di prediksi. Individu yang menghadapi rasa takut ini merasa bahwa dibawah kontrol eksternal.

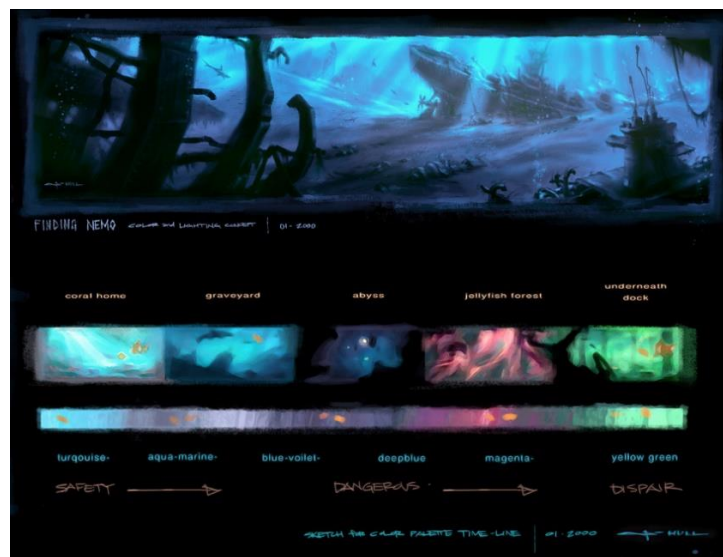
2.5.3. Damai & Konklusif

Menurut KBBI kata damai berarti bahwa tidak ada perang, tidak ada kerusuhan, aman. Suasana damai menunjukkan bahwa tidak adanya konflik. Kegiatan yang ada dalam suasana ini tidak menimbulkan bahaya yang akan merugikan. Menurut Breuning (2016), kita dapat merasakan suasana damai apabila kita sedang tidak terikat apapun. Terutama dengan hal-hal negatif yang mengusik kita secara internal ataupun eksternal.

2.6. Color Script

Amidi (2011) mengatakan bahwa *color script* berguna untuk memetakan alur perubahan warna, pencahayaan, dan emosi dalam suatu film. Setiap warna dapat menunjukkan suatu emosi, seperti warna merah menandakan semangat sedangkan

biru menandakan kesedihan. Gabungan satu warna dengan warna lainnya secara sadar atau tidak akan membuat penonton merasakan emosi tertentu. Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk membuat *color script*. Salah satu contohnya adalah dengan mengambil sebuah adegan film lain dan menganalisa warna yang dipakai pada keadaan seperti apa.



Gambar 2.9. Color Key dari film animasi Finding Nemo oleh George Hull

(Sumber: reducer.net/forum/showthread.php?96703-The-Composition-thread-Show-your-work-share-your-thoughts/page2)

Gambar diatas merupakan *color key* yang dibuat oleh George Hull untuk film *Finding Nemo*. Di bagian awal film Nemo dan ayahnya hidup di terumbu karang nya dengan suasana yang damai dan tenteram, warna biru muda dipakai secara dominan untuk menunjukkan kesan aman. Ketika Nemo diculik, warna biru muda yang sebelumnya dominan perlahan mengalami perubahan secara saturasi dan hue menjadi lebih gelap dan kelam, biru-ungu mulai banyak dipakai dalam situasi ini untuk menunjukkan keadaan yang berbahaya dan lingkungan yang tidak

sama seperti dengan rumah nya. Setelah itu warna film bergerak ke arah hijau disaat sang ayah mulai hilang harapan dalam mencari Nemo.



Gambar 2.10. Color Script dari film Up oleh Lou Romano

(Sumber: isaacbotkin.com/2009/06/the-art-of-up/)

Dalam *color script* film *Up*, Romano fokus dalam menggambarkan perjalanan naik dan turunnya emosi yang dirasakan oleh Carl. Film diawali dengan warna cerah dengan saturasi yang cukup tinggi untuk menunjukkan Carl yang senang akan kehadiran Ellie. Setelah film mencapai titik dimana Ellie harus pergi meninggalkan Carl, warna cerah dengan saturasi tinggi mulai hilang digantikan dengan warna monoton yang tidak hidup, warna abu-abu mendominasi fase ini untuk memperlihatkan kesedihan dan rasa depresi yang dirasakan oleh Carl. Di bagian akhir dari film, warna monoton yang sebelumnya mendominasi mulai bergeser kembali ke warna cerah karena ingin menunjukkan perasaan Carl yang mulai stabil setelah merelakan kepergian Ellie.