



### **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**

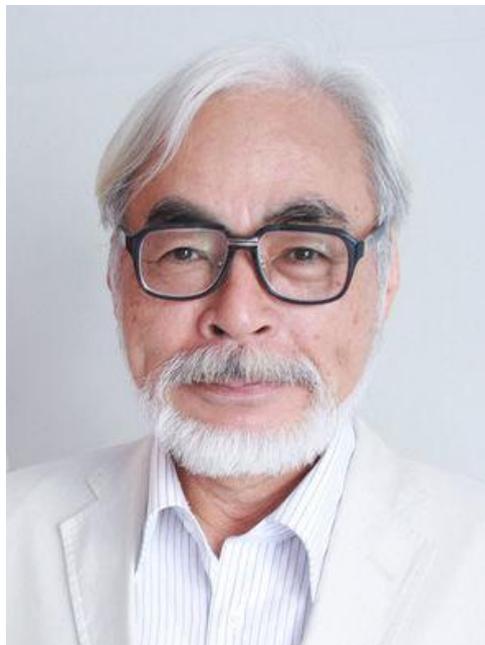
#### **2.1. Animasi**

Animasi memiliki banyak arti seperti salah satunya bahwa animasi adalah gambar bergerak yang digambar menggunakan frame by frame. Menurut Giannalberto Bendazzi (2004), animasi terbentuk dari suatu gerakan dan bentuk baik itu yang bernyawa maupun tidak bernyawa sehingga membentuk sebuah jiwa atau kepribadian pada objek tersebut. Animasi selalu dikaitkan untuk penonton berusia muda. Jayne Pilling (1997) dalam bukunya, ia menyatakan ada beberapa faktor yang membuat industri animasi semakin pesat, salah satunya dari segi penonton dewasa. Seperti *Who Killed Roger Rabbits?*, *The Nightmare Before Christmas*, dan *The Wallace & Gernit*.

Dalam sebuah studi, *Brunel University* menyatakan "film bergerak" selalu diartikan sebagai kartun ada umumnya, namun film bergerak bukan hanya kartun untuk hiburan semata dan bukan juga hanya di prioritaskan untuk anak-anak. Akan tetapi animasi juga adalah bagian penting dari film. Pada tahun 1912, Frederick A. Talbot membuat kartun sebagai bagian dari atraksi dan trik dalam film. Hingga animasi menjadi suatu bagian spesial efek dalam film, terutama beberapa orang yang belum pernah melihat film pada masa itu lebih mengetahui animasi dari segi spesial efek. Sekarang animasi mulai dikenal sebagai bagian dari film. Animasi memiliki banyak jenisnya yang hingga sekarang masih dikenal banyak orang adalah animasi 2D dan 3D. Kedua jenis

animasi ini berkembang dengan pesat dalam industri perfilman.

Salah satu pencetus animasi yang sangat terkenal adalah Walt Disney, Walt Disney dianggap menjadi pengembang besar animasi. Karyanya yang mendunia adalah *Mickey Mouse*. *Mickey Mouse* menjadi animasi bersuara pertama yang diproduksi oleh Walt Disney pada saat itu dan disusul oleh *Flower and Trees* sebagai animasi berwarna pertama dari Disney. Hingga animasi 2D mulai menyebar luas ke Jepang, Ghibli menjadi studio animasi besar di Jepang yang telah menghasilkan banyak karyanya. Dibalik Ghibli ada seseorang yang telah membuat studio animasi ini berkembang yaitu Hayao Miyazaki yang selalu disebut sebagai *The Japanese Walt Disney*.



Gambar 2.1. Hayao Miyazaki

(<https://www.goldenglobes.com/person/hayao-miyazaki>)

Selain itu, ada animasi 3D yang di era teknologi modern ini menguasai pasar industri animasi. Animasi 3D dibuat oleh teknologi computer yaitu berupa *software* dan *hardware*. Animasi 3D sudah menjadi bagian dari dunia hiburan, seperti televisi, *video game*, arsitektur, dan sains (Andy Beane. 2012, hlm. 19)

### **2.1.1. Animasi 2D**

Menurut Laura (2014), Animasi tradisional adalah salah satu animasi yang menggunakan *frame by frame* untuk menghasilkan ilusi dari suatu gerakan yang digambar dengan tangan. Animasi tradisional juga disebut sebagai animasi dua dimensi (animasi 2D), *cel animation*, atau animasi klasik. Animasi 2D dahulu sangatlah populer hingga sekarang, kemudian mulai muncul animasi komputer atau yang bisa disebut sebagai animasi 3D. Dengan berkembangnya teknologi, animasi tradisional mulai kurang diminati sejak mulai abad ke-21. Saat ini, *background* dan desain karakter bukan lagi digambar manual dengan tangan akan tetapi menggunakan sistem komputer seperti Adobe Photoshop, Illustrator, Animate. Akan tetapi, walaupun sistem komputer hasil akhir dari gambar tersebut tetaplah berbentuk *cel animation* atau animasi 2D seperti beberapa tahun sebelumnya.

Beberapa orang yang menyebutnya dengan "*Tradigital*", yaitu dimana membuat sebuah desain atau gambar menggunakan sistem computer dengan hasil layaknya animasi 2D (Laura Moreno, 2014). Sama halnya yang dikatakan oleh Allen Shaver (2011), animasi 2D adalah proses pembuatan animasi dimana membuat ratusan bahkan ribuan gambar kemudian disusun sehingga membentuk suatu susunan *sequence* agar terlihat hidup. Ini adalah jenis umum dari animasi

secara dasar dan sudah digunakan selama beberapa dekade di media. Animasi 2D dimana animator membuat sebuah gambar kemudian membuat gambar selanjutnya dengan gerakan berbeda tapi memiliki satu jenis aksi yang sama (seperti mulut tertutup lalu di gambar selanjutnya mulutnya terbuka seperti orang sedang menguap) secara halus. Ratusan bahkan hingga ribuan gambar dibuat dari awal adegan hingga akhir adegan yang kemudian gambar-gambar tersebut disatukan hingga membentuk suatu *sequence* (biasanya 24 *frame per second*). Sehingga membentuk animasi yang hidup dan terlihat sangat halus.

Animasi 2D yang pertama kali diproduksi adalah *Fantasmagorie*, animasi pendek yang dibuat oleh Emile Cohl. Pada saat itu animasi tersebut masih hitam dan putih secara keseluruhan. Animasi dimulai dengan Cohl menggambar orang berupa *stick man* yang sederhana kemudian dilanjutkan dengan *stick man* tersebut terjatuh dari sebuah bar. Di dalam animasi memiliki banyak adegan singkat seperti *stick man* yang lompat keluar dari dalam kotak kecil layaknya sulap dan *stick man* yang terjebak di dalam teater. Animasi diakhiri dengan adegan dimana *stick man* tersebut menaiki sebuah kuda.

*Fantasmagorie* berdurasi selama 75 menit dan membutuhkan banyak *frame* yaitu sekitar 700 gambar yang berbeda untuk disatukan agar membentuk animasi. Animasi *Fantasmagorie* ini cukup menjadi salah satu animasi yang bersejarah sebelum adanya animasi Mickey Mouse karya Steamboat Willie sekitar 20 tahun yang lalu (Allen Shaver, 2011).



Gambar 2.2. *Fantasmagorie*

(<https://www.alamy.com/stock-photo-film-still-from-emile-cohls-a-fantasty-1908-or-fantasmagorie-the-first-48502788.html>)

Allen (2011) juga menyatakan bahwa pada tahun 1960-an, animasi 2D mulai tidak terlalu diminati di bioskop dan berpindah media ke stasiun televisi. Dimana anak-anak dapat menonton di rumah dan setiap hari tanpa perlu harus pergi ke bioskop. Beberapa animasi seri diproduksi pada zaman itu ditayangkan melalui televisi, termasuk animasi *The Jetsons and The Flinston*, yang merupakan animasi seri pertama yang sukses di stasiun televisi. Animasi biasanya berdurasi cukup lama dari yang pada awalnya sekitar 5-10 menit menjadi 20-25 menit.

Pada tahun 90-an hingga sekarang, animasi 2D masih diminati dikalangan masyarakat luas. Seperti animasi atau kartun produksi Amerika Serikat yang cukup terkenal di Indonesia yaitu *Spongebob Squarepants* yang juga menggunakan sistem computer dalam menghasilkan animasi 2D. Beberapa animasi sekarang juga mulai menggabungkan antara 2D dan 3D yang biasa kita

sebut sebagai *Hybrid Animation* (Tina O’Hailey, 2010) seperti *The Amazing World of Gumball*

### **2.1.2. Perkembangan Animasi**

Tidak hanya di Amerika saja animasi berkembang, animasi mulai menyebar ke daerah Asia termasuk Indonesia. Hingga sekarang cukup diminati banyak masyarakat terutama bagi masyarakat daerah Asia Tenggara. Beberapa negara Asia Tenggara yang menjadi tempat berkembangnya animasi adalah negara Singapura, Thailand, Vietnam, Malaysia, dan Indonesia. Menurut Hannes Rall dalam bukunya *Animation Studies* (2011), awal kedatangan animasi pada tahun 1950’an hingga awal 1960. Saat itu animasi menjadi salah satu karya yang menyinggung perang dan kejadian politik di beberapa negara di Asia Tenggara (perang Vietnam dan diktator dari Marco di Filipina). *Style* yang digunakan pada saat itu masih mengadaptasi dari *style* barat seperti Disney dan Warner Bros.

Pada tahun 2000-an, animasi berkembang sangat pesat dan bisa menjadi potensial perekonomian. Cerita lokal dan daerah yang mencirikan suatu negara selalu menjadi ciri-ciri animasi di Asia Tenggara. Di Indonesia animasi mulai diperkenalkan pada masyarakat pada tahun 1973, saat salah satu animasi buatan Dwi Koendoro dan Pramono yang berjudul “*Kayak Beruang*” memenangkan film animasi pendek dalam festival mini. Berlanjut dengan animasi *Timun Mas* yang membuat masyarakat tertarik pada tahun 1980.

### 2.1.3. Animasi Indonesia

Puti Ayu (2017), Sejak tahun 2000-an Indonesia mulai banyak memproduksi animasi lokalnya. Diantaranya yang cukup terkenal pada masa itu adalah animasi *Meraih Mimpi* yang sempat tayang disalah satu stasiun televisi swasta Indonesia. Animasi 3D ini diproduksi oleh studio Infinite Frame Work yang juga dibintangi oleh penyanyi berbakat Gita Gutawa. Akan tetapi walaupun cukup terkenal animasi ini masih kurang mendapat perhatian dari masyarakat Indonesia dan hanya bertahan sebentar saja. Di tahun berikutnya Indonesia kembali memproduksi animasi 3D yaitu *Keluarga Somat* yang cukup mendapat perhatian.

Animasi ini tayang setiap hari minggu di stasiun televisi swasta, *Keluarga Somat* bercerita tentang kehidupan sehari-hari Pak Somat beserta keluarganya. Alur dari animasi ini sangat ringan layaknya kehidupan asli masyarakat Indonesia. Dengan ciri khas layaknya masyarakat Indonesia, pak Somat menggunakan kaus putih tanpa lengan dan celana panjangnya sedangkan kedua anaknya yang masih duduk di sekolah dasar selalu terlihat menggunakan seragam sekolah berwarna putih dan merah. *Battle of Surabaya* merupakan animasi Indonesia yang mendapat beberapa penghargaan dari dunia internasional. Yaitu *Winner International Movie Trailer Festival (IMTF) 2013*, *Winner Gold Movie Awards (2018)*, dan masih banyak lagi yang telah diraih oleh animasi tersebut.

Animasi lain yang cukup terkenal dikalangan masyarakat Indonesia adalah *Kiko* (2014), animasi ini bercerita tentang seputar kehidupan sehari-hari Kiko dan teman-temannya dibawah laut. Selain itu, banyak animasi Indonesia yang mengambil budaya lokal sebagai inspirasi sekaligus untuk melestarikan budaya

Indonesia (Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, 2018). Seperti *Adi Sopo Jarwo* yang mengambil kehidupan masyarakat Indonesia pada umumnya dan *Knight Kris* yang mengambil dari tokoh perwayangan Indonesia. Dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat, animasi Indonesia mulai beragam. Beberapa animasi mulai diadaptasi dari media sosial seperti komik strip, komik cetak, *Webtoon*, dan game. Si Juki adalah salah satu contoh dari animasi yang diadaptasi dari *Webtoon*.

Menurut Martin (2018), selaku *creator* dari animasi *superhero Hebring*. Stasiun televisi nasional juga menjadi tolak ukur kemajuan animasi di Indonesia sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat. Bukan hanya animasi luar saja seperti *Doraemon* dan *Spongebob* yang selalu menjadi animasi andalan stasiun televisi nasional akan tetapi animasi lokal. Selain dapat memperkenalkan kepada masyarakat, stasiun televisi dengan cara membayar animasi lokal ini juga dapat menaikkan investasi produksi para animator lokal dalam mengolah karyanya.

## **2.2. Warna**

Tobias (2003) menyatakan, bahwa sudut pandang kita saat melihat warna adalah bagaimana warna menghasilkan sebuah persepsi visual atau bagaimana visual dari warna gambar itu dilihat oleh mata dan ditampilkan. Dunia rangsangan *electromagnetic* yang ada lebih banyak jenisnya daripada yang kita tangkap oleh mata, tapi system saraf mata kita hanya menampilkan beberapa pantulan cahaya yang kemudian kita lihat sebagai warna. Warna terbentuk dari pembiasan cahaya. Menurut Isaac Newton (1642-1727), benda sesungguhnya tidak memiliki warna. Warna terjadi karena adanya pantulan dari cahaya.

Aristotle merupakan salah satu teoritis yang pertama kali menemukan warna. Dirinya mencoba meneliti bagaimana cahaya pada siang hari terlihat pada dinding marmer putih melalui pecahan kaca berwarna kuning dan biru. Jika digabungkan maka akan menunjukkan warna hijau, Aristotle kemudian menyimpulkan bahwa warna hijau akan terbentuk jika mencampurkan warna kuning dan warna biru secara bersamaan. Teori dari Aristotle ini kemudian dikembangkan oleh muridnya yaitu Theophrastus.

Selain itu, Isaac Newton juga sudah mulai melakukan penelitian terhadap warna dengan melakukan beberapa percobaan pada optik. Dirinya telah lama mengetahui bahwa sebenarnya cahaya putih terdiri dari beberapa sinar berwarna. Newton pernah mengajukan hasil kerjanya kepada *The Royal Society* yaitu adalah perkumpulan komunitas yang memiliki tujuan untuk memajukan ilmu pengetahuan pada tahun 1660. Newton menjelaskan "*a new theory of light and colors*". *Color wheel* mulai diperkenalkan pada tahun 1600-an saat Isaac Newton sedang mengembangkan penemuannya tentang spektrum warna. Dengan bantuan prisma, Newton mengamati bagaimana cahaya dapat masuk melewati prisma sehingga membentuk sebuah warna.

Istilah warna yang sering didengar ialah "*ROY G BIV*" yang merupakan kepanjangan dari "*red, orange, yellow, green, blue, indigo, dan violet*". Munsell dan Newton berbagi konsep yang sama tentang warna. Percobaan Munsell mengacu pada bahwa warna merah, kuning, dan biru merupakan warna primer, penelitiannya dianggap benar sesuai dengan *color wheel* yang pada saat itu digunakan bahkan hingga sekarang (Albert Munsell, 2013).

*Color wheel* membantu para designer dalam mengaplikasikan warna pada benda dengan palet warna, sehingga mereka dapat memproduksi warna pada benda tersebut. Seperti pada contohnya jika ingin menggunakan palet warna *complimentary* i maka warna yang digunakan haruslah berseberangan, warna yang dapat digunakan adalah merah dan hijau atau pun warna biru dan oranye. Warna juga memegang peranan penting dalam pembuatan *color script* dalam film, selain untuk memperindah visual juga memberikan suatu kesan dan suasana yang terjadi pada film tersebut. Seperti pada scene dai animasi Inside Out.



Gambar 2.3. Inside Out  
(Pinterest,2018)

Scene saat Joy merasa sedih karena hampir semua tempat dan perasaan Riley hancur. Warna yang dipakai lebih dominan biru tua yang menunjukan kesedihan dan *coldness*.

### **2.2.1. Color Harmony**

Martha Holden (2010) menyatakan, bahwa referensi visual memiliki hubungan dengan warna. Warna tersebut akan tampak seperti pie yang jika diiris akan memperlihatkan warna yang berbeda dan setiap warna tersebut akan saling terhubung dengan warna lain berdasarkan letaknya. Albert Munsell (1905)

menyatakan, bahwa warna haruslah disusun secara teratur dan dirinya mulai mengembangkan *color wheel* pada tahun 1898 yang sebelumnya dikembangkan oleh James Maxwell.



Gambar 2.4. *color wheel*  
(Studiobinder,2019)

Beberapa warna yang terdapat pada *color wheel* adalah *color harmony*. Berikut penjelasan *color harmony* menurut Studio Binder (2016):

### ***1. Analogous***

*Analogous* adalah warna yang terletak saling berdekatan dengan warna lain pada *color wheel*. Salah satu warna dari analog adalah warna yang cukup dominan sedangkan warna yang satu lagi hanya untuk melengkapi saja. Warna pada *Analogous* sedikit memiliki persamaan dengan warna *monochromatic* akan tetapi lebih bervariasi. Contoh warna dari analog adalah merah, ungu, dan biru. Warna ini memberikan kesan yang harmonis pada film (Studio binder, 2016). Menggunakan satu warna dominan dan warna lainnya sebagai pendukung.



Gambar 2.5. Analogous color  
(Studiobinder, 2019)

## ***2. Complimentary***

*Complimentary* merupakan warna yang saling berseberangan pada *color wheel*. Warna *Complimentary* akan terlihat bagus jika memakai warna yang bertolak belakang seperti warna hangat dan warna dingin. Contoh warna *complimentary* adalah warna merah dan hijau. Menurut Studio binder (2016), warna complimentary dipakai untuk memberikan kesan tegang dalam film dengan kontras tinggi.



Gambar 2.6. *Complimentary color*  
(Studiobinder,2020)

### 3. *Split Complimentary*

*Split* merupakan warna yang memiliki kesamaan dengan *Complimentary* dan *Triadic* hanya saja dua dari tiga warna yang digunakan berdekatan. Warna ini memiliki kesan kontras yang tinggi seperti *complimentary*, namun tidak terlalu intens.



Gambar 2.7. *Split Complimentary color*  
(CinemaD,2015)

### 4. *Tetrad*

Warna ini disebut juga *double Complimentary* karena menggunakan dua warna *Complimentary* (ada 4 warna yang diaplikasikan).



Gambar 2.8. *Tetrad color*  
(CinemaD,2015)

### 5. *Triadic*

Warna dari *color wheel* ini memiliki bentuk setiga. *Triadic* juga disebut sebagai warna primer pada *color wheel*, dalam film *triadic* biasanya digunakan pada *mood* yang ceria. Ketiga warna dapat membuat mata penonton tertuju pada suatu objek tertentu.



Gambar 2.9. *Triadic color*  
(Studiobinder,2016)

## 6. *Monochromatic*

Warna *Monochromatic* merupakan warna yang menggunakan saturasi dan *hue* untuk satu warna. Warna ini biasanya terlihat bersih dan elegan untuk dilihat terutama pada warna biru dan hijau.



Gambar 2.10. *Monochromatic color*  
(Studiobinder,2016)

## 7. *Discordant Color*

Warna ini sedikit menyimpang pada color wheel, sutradara film sengaja menggunakan warna harmoni ini untuk menunjukan atau menonjolkan karakter, benda, atau momen tertentu yang memiliki suatu simbol.



Gambar 2.11. *Discordant color*  
(Studiobinder,2016)

### 2.2.2. Psikologi Warna

Warna selalu dikaitkan oleh *mood* atau emosi. Walaupun beberapa memberikan warna hanya sebagai dilihat bagus apa tidaknya sebuah warna tersebut bila diterapkan terhadap suatu benda. Selain memanjakan mata warna dapat menggambarkan perasaan seseorang tersebut, misalnya dari warna pakaian yang dipakainya. Dalam bidang sains warna selalu dihubungkan dengan suasana hati dan perilaku. Namun pendapat ini tidak dicantumkan pada beberapa jurnal dengan jelas dan hasilnya tidak dapat disimpulkan (Angela Wright, 2004). Menurut Cherry (2019), warna sangat berpengaruh terhadap manusia. Warna digunakan untuk berkomunikasi dan memberikan sinyal dalam sebuah aksi dalam psikologi.

Pada awalnya psikologi tidak mempelajari warna karena tidak saling berhubungan, hanya beranggapan bahwa warna merah adalah merah saja tanpa perlu meneliti seluk beluk arti dari warna tersebut. Akan tetapi saat diteliti dan digabungkan psikologi dengan teori warna maka hasilnya seperti sekarang, bahwa warna memang memiliki arti penting. Merah sangat disukai oleh beberapa orang

tapi beberapa lainnya membenci warna merah. Bagi yang menyukainya maka akan melihat merah sebagai warna yang cerah dan berani akan tetapi bagi yang tidak suka dengan merah maka akan melihat warna merah sebagai kebencian dan kekerasan. Selain itu warna biru untuk sebagian orang memiliki makna sebagai warna yang dingin dan tidak bersahabat dan beberapa orang lainnya menganggap biru adalah warna yang tenang dan menyejukkan. Inilah yang disebut sebagai psikologi warna.

Angela (2003) juga mengatakan, bahwa psikologi warna dan simbol warna merupakan hal yang sangat berbeda. Hal ini sering kali terjadi kesalahan saat menentukan warna. Secara teori psikologi warna selalu digambarkan sebagai simbol dalam warna. Salah satu contohnya adalah simbol suatu warna disebabkan salah satunya dari budaya tertentu yaitu hijau adalah warna suci dari agama islam dan menjadi warna pada salah satu pakaian pada Nabi. Sedangkan di Irlandia warna hijau merupakan warna keberuntungan, karena menurut beberapa penduduk Irlandia warna hijau merupakan warna alam dan artinya semakin banyak warna hijau akan semakin baik karena menunjukkan banyaknya sumber daya alam seperti pepohonan dan air yang dapat membuat manusia hidup.

Masih ada banyak simbol-simbol warna, ungu merupakan warna yang berkaitan dengan kerajaan atau royalty karena pada saat itu pewarna warna ungu sangatlah mahal dan susah dicari untuk hanya kelas atas dan bangsawan saja yang dapat membelinya. Sedangkan warna merah menyimbolkan darah dan berkaitan dengan peperangan. Ada empat jenis warna primer yang berhubungan dengan psikologi yaitu merah, biru, kuning, oranye, dan hijau. Semuanya berhubungan

dengan emosi. Beberapa warna yang memiliki emosi dan mood menurut Herman Cerrato yakni:

1. Merah adalah jenis warna yang menggambarkan api dan darah, sehingga warna merah berkaitan dengan energi, hasrat, bahaya, perang, kekuatan, dan cinta. Merah memberikan perasaan intens. Dalam beberapa simbol merah mengartikan keberanian, maka dari itu banyak bendera nasional suatu negara terdapat warna merah seperti bendera Negara Republik Indonesia. Warna merah melambangkan bahaya seperti tiang tanda peringatan (listrik tegangan tinggi dan lampu lalu lintas). Karena merah melambangkan energi, beberapa produk seperti minuman berenergi, games, dan apapun hal seperti kelengkapan olahraga cocok menggunakan warna merah. Selain energi dan keberanian, merah selalu dianggap sebagai pilihan yang salah atau peringatan tanda bahaya.
2. Oranye adalah warna gabungan dari merah dan kuning yang memiliki arti kekuatan dan kebahagiaan. Warna ini selalu digambarkan sebagai warna yang ceria dan cerah. Oranye menggambarkan semangat, daya tarik, kebahagiaan, kreatifitas, tekad yang kuat, dan kesuksesan. Oranye juga termasuk warna yang panas selain merah sehingga menghasilkan sensasi hangat. Warna ini adalah warna jeruk dan jeruk dianggap makanan sehat dan merangsang nafsu makan. Jeruk adalah simbol daya tahan dan kesehatan. Selain itu oranye adalah warna musim gugur dan panen. Secara psikologi oranye memberikan kesan ketergantungan,

tergantung dari jenis warna oranye yang diambil. Akan tetapi terlalu banyak warna oranye dapat menghasilkan kurangnya kepercayaan diri.

3. Kuning adalah warna matahari yang berkaitan dengan kesenangan, kegembiraan, semangat, kepintaran. Kuning biasanya digunakan untuk menghasilkan perasaan hangat dan ceria. Warna kuning juga diartikan sebagai pencari perhatian, maka dari itu warna taksi di America berwarna kuning karena agar dapat mudah dicari.
4. Hijau adalah warna alam yang mengartikan pertumbuhan, harmoni, ketenangan. Hijau mempunyai emosi yang kuat terutama dengan keamanan. Hijau tua selalu dikaitkan dengan uang. Selain itu, hijau juga dipakai untuk bidang medis dan kesehatan dan karena hijau adalah warna yang tenang untuk dilihat oleh mata karena dapat meningkatkan penglihatan. Secara psikologis hijau berhubungan dengan keseimbangan dan harmoni pikiran, tubuh, dan emosi sehingga sangat membantu mengambil keputusan. Oleh karena itu hijau selalu dikaitkan dengan pihak yang netral. Akan tetapi terlalu banyak menggunakan warna hijau bisa diartikan sebagai perasaan cemburu, serakah dan egois.
5. Biru melambangkan warna langit dan laut. Terkadang warna ini diartikan sebagai kedalaman dan keseimbangan. Selain itu perasaan seperti layaknya disurga serta kebebasan, kepercayaan, percaya diri, dan kesetiaan. Biru baik untuk tubuh manusia karena menghasilkan efek ketenangan. Akan tetapi biru mempunyai arti negatif bagi warna itu sendiri seperti manipulasi, tidak bersahabat, menyendiri.

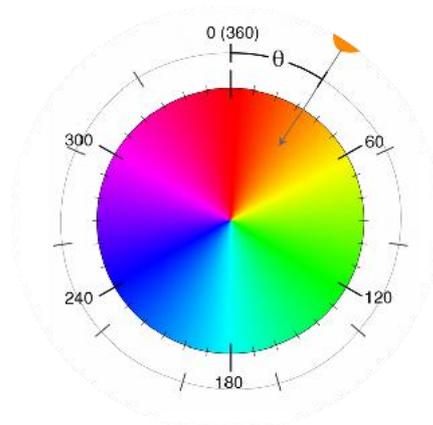
6. Ungu menggambarkan keseimbangan warna biru dan energi dari merah. Warna ini dikaitkan dengan kekayaan. Selain itu warna ungu selalu dikaitkan dengan ilmu sihir jahat, maka dari itu banyak visual dari karakter penyihir menggunakan warna ungu. Secara psikologi ungu melambangkan kecantikan dan kreativitas akan tetapi sisi negatif dari ungu adalah penindasan.
7. Pink selalu diartikan dengan warna feminin dan menjadi ciri khas warna pada perempuan. Warna pink sendiri memiliki arti yaitu manis, lucu, kecantikan dan romantis. Pink jika dicampur dengan warna yang lebih gelap akan menghasilkan arti kekuatan dan kegagahan. Namun warna ini memiliki arti negatif yaitu menjadikannya warna yang lemah, kebutuhan emosi, harapan yang tidak realistis, dan tidak dewasa.
8. Abu-abu  
Warna ini memiliki mood yang netral dan ketidakpastian. Warna ini juga kerap diartikan sebagai warna kesedihan dan duka.

### **2.2.3. Elemen Warna**

Hellerman (2019), elemen warna terdiri dari tiga jenis elemen warna yang sering diterapkan pada film atau animasi, yaitu;

#### *1. Hue*

Merupakan spektrum warna yang terdiri dari merah, oranye, kuning, biru, ungu, dan hijau yang membentuk warna pelangi pada *color wheel*.

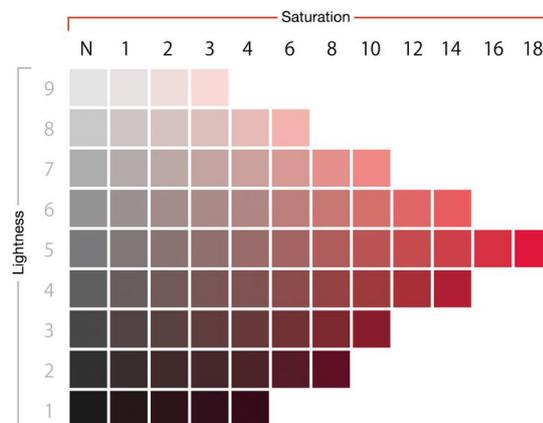


Gambar 2.12. *Hue*.

(No Film School, 2019)

## 2. *Saturation*

Warna pada *saturation* dapat menunjukkan seintens apa warna yang akan diaplikasikan oleh *filmmaker* atau animator. *Saturation* akan memperlihatkan seberapa *depth* yang *filmmaker* ciptakan. Semakin ke kiri, maka warna asli akan semakin pudar dan menjadi warna abu-abu, sebaliknya semakin berpindah ke kanan maka warna akan semakin terang dan intens.



Gambar 2.13. *Saturation*

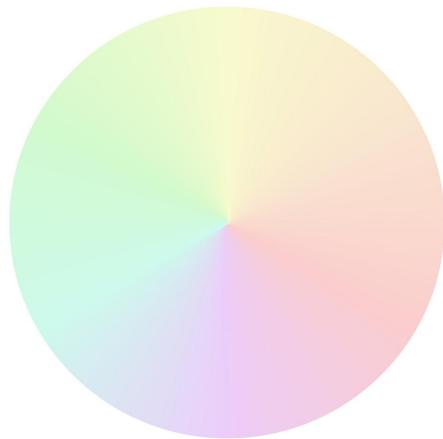
(No Film School, 2019)

### 3. *Value*

Menampilkan gelap dan terangnya warna. *Value* bisa ditemukan di gambar 2.7. Semakin tinggi maka *value* akan semakin rendah dan menjadi terang. Semakin rendah maka warna *value* akan semakin gelap hingga menjadi warna hitam.

#### 2.2.4. Warna Pastel

Warna ini merupakan jenis warna yang pucat dari warna aslinya, untuk mendapatkan warna pastel warna primer dan sekunder dapat dicampurkan dengan warna putih sehingga menghasilkan warna yang pucat (Fussell, 2019). Warna pastel sendiri memiliki arti yang menenangkan dan feminin, menurut Fussell (2019) dalam artikel yang ditulisnya berjudul “*How Subtle Pastel Colors Can Make a Big Impact in Your Design*” menjelaskan bahwa warna pastel memiliki arti psikologi berupa optimisme dan ringan, warna ini juga memiliki arti feminin untuk perempuan. Namun untuk warna pastel akan dapat terlihat maskulin jika dicampur dengan warna yang sedikit gelap atau kehijauan.



Gambar 2.14. *Color Wheel*

(Ravennka, 2019)

### 2.2.5. Warna dan Suasana

*Mood* merupakan hal yang penting dalam sebuah film. Baik dalam bentuk *sound effect*, musik, karakter, tata cahaya, warna, *editing*. Menurut Eklund Robert (2012), *mood* memiliki penyebab, seperti ketika orang yang bangun pada pagi hari mengalami mood yang tidak bagus dikarenakan kejadian yang dialaminya pada malam hari. *Mood*, *feeling*, dan *emotion* memiliki perbedaan. Menurut Freedman (2015) *mood* biasanya memiliki keterkaitan dengan 3 hal, yaitu suasana dari lingkungan (seperti cuaca dan pencahayaan dapat mempengaruhi), kemudian secara psikologi tubuh (akanan yang kita makan atau sekuat apa kita), dan terakhir keadaan mental dari diri sendiri (bagaimana diri sendiri merasakan emosi dan perhatiannya). *Mood* bisa terjadi selama berjam-jam bahkan beberapa hari. *Feeling* adalah sesuatu yang dirasakan dan biasanya didorong oleh emosi hingga bertahan lama lebih dari emosi.

Menurut Smith (2019), *feeling* terjadi sesuai suasana hati yang sedang terjadi, seperti perasaan negatif dan positif, senang dan buruk. Emosi sendiri memiliki makna yaitu suatu tindakan yang muncul secara alami sebagai reaksi tubuh dan pikiran, emosi dapat mempengaruhi tubuh manusia seperti kelelahan dan pikiran. Untuk memberikan suasana film pada penonton, warna dan tata cahaya digunakan untuk memvisualisasikan *mood* dan meningkatkan cerita yang ada pada film (Studiobinder, 2016).

Warna juga kerap memberikan intensitas dari film tersebut. Warna dan tata cahaya dalam film horor memiliki *mood* yang gelap dan dingin yang dimana

sebagian memiliki bayangan dibanding cahaya, dan kegelapan memiliki arti akan ketakutan dan perasaan negatif seseorang (Yildiz, 2016).

Warna gelap seperti biru dan hijau biasanya digunakan untuk menghasilkan *mood* yang dingin dan gelap, sedangkan warna hangat seperti oranye dan kuning yang menghasilkan warna yang nyaman. Namun, kembali pada penonton yang melihat suatu film memiliki reaksi yang berbeda-beda pada *mood* film tersebut. Jika pada film *The Sixth Sense* warna merah memiliki arti dari sebuah ketakutan dan kematian, maka pada film *The American Beauty* merah memiliki arti *passion* (Studiobinder, 2016).

#### **2.2.6. Warna dan Visualisasi**

Warna pada suasana bertujuan untuk menghidupkan visual juga pada film, menurut Mckendry (2014) menyatakan bahwa warna memberikan kekuatan dan kualitas interpretasi pada apa yang kita tangkap dan rasakan. Hal yang dapat menginterpretasikan visual menurut Mckendry (2014) yaitu:

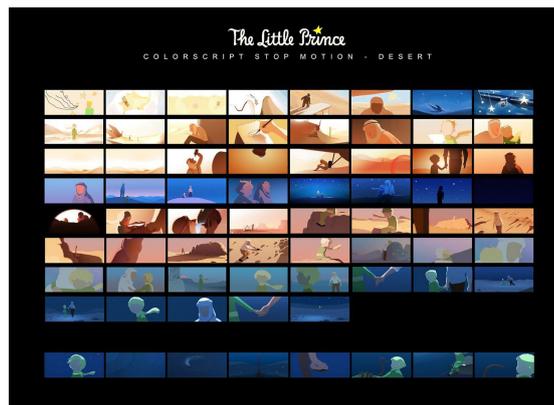
1. *Symbolism*, simbol dari warna memiliki banyak perbedaan tergantung dari budaya yang diterapkan. Merah pada budaya barat digunakan untuk cinta dan gairah, sedangkan dalam budaya timur merah mengkaitkannya dengan kekayaan dan nasib.
2. *Emotional Value*, arti dari ini merupakan bagaimana seseorang dapat mencerna warna secara emosional. Hal yang paling mudah dapat dilihat dari usia *audience* yang dituju. Jika *target audience* berupa anak-anak, maka untuk mencapai visual yang sesuai adalah menggunakan warna yang cerah atau pastel.

3. *Historical experiences*, jika seseorang memiliki pengalaman akan suatu warna tertentu akan membuat orang tersebut memiliki perasaan tertentu. Seperti, jika seseorang terlibat dengan api (kebakaran) maka warna merah dan oranye baginya akan terlihat negatif.

4. *Signaling conventions in society*, warna ini kerap terjadi pada kehidupan sehari-hari kita. Seperti bagaimana mengartikan warna lampu lalu lintas yang terdiri dari 3 warna.

### 2.2.7. Color Script

Penataan warna yang baik dapat menciptakan mood dan emosi yang baik. *Color script* pertama kali diperkenalkan oleh Pixar (Bowes, 2012). *Color script* sangat membantu animator untuk memvisualisasikan animasi secara keseluruhan. Dari awal *scene* hingga akhir *scene*, *color script* dapat memperlihatkan pemilihan warna dan suasana yang ditunjukkan pada animasi.



Gambar 2.15. *Color Script The Little Prince*

(Pinterest, 2019)

Belland (2017), mengatakan bahwa seorang *colorist* harus mampu memberikan dan membangun sebuah komunikasi dari animasi atau film yang dibuat kepada penonton melalui *color script*. Simbol sebuah warna dalam animasi sangatlah penting untuk menyampaikan perasaan. Untuk mempermudah hal tersebut, maka yang harus dilakukan adalah membagi tiga jenis perubahan warna yang teratur. Seperti contohnya membagi tiga scene berbeda yang memiliki warna berbeda. *Scene* yang diambil merupakan scene konflik, transisi, dan damai. Masing-masing *scene* tersebut memiliki jenis *mood* yang berbeda. Warna dalam transisi sendiri harus terlihat natural diantara *scene* konflik dan damai, sehingga penonton tidak terkejut dengan perubahan warna yang kontras.

Blazer (2015) menyatakan, bahwa dalam proses pembuatan color script sebaiknya memilih satu jenis warna yang dapat mewakili keseluruhan mood pada film. Hal ini dilakukan sehingga tidak dapat membuat penonton kebingungan dengan warna pada film.

### **2.3. Pencahayaan**

*Lighting* atau cahaya merupakan bagian dari warna, dengan adanya cahaya mata akan dapat melihat warna . Karena itu cahaya menjadi peranan penting dalam menangkap warna. Seperti bagaimana mata kita menangkap warna dengan pencahayaan yang berbeda, jika melihat sebuah pohon berwarna hijau di bawah sinar matahari maka warna hijau akan terlihat lebih terang dan jika melihat pohon berwarna hijau pada malam hari maka warna hijau tersebut akan terlihat lebih gelap atau terkesan memiliki warna hitam.

Menurut Colby harris (2012), ada tiga komponen yang membentuk pencahayaan yaitu *quantity of light*, *quality of light*, dan *efficiency of light*.

Berikut penjelasan dari tiga komponen tersebut menurut Colby Harris;

1. *Quantity of light* adalah bagaimana mengukur *object* dapat mengeluarkan cahaya. Kuantitas ini diukur dengan *Lumen* atau satuan turunan *fluks* cahaya yang menghitung total sumber cahaya;
2. *Quality of light* mengacu pada tingkat kecerahan dan warna cahaya yang dipancarkan dari suatu *object*. Hal ini juga menghasilkan silau, silau bisa terbagi menjadi dua jenis diantara silau secara langsung dan tidak langsung. Silau secara langsung biasanya datang dari sumber cahaya suatu object, kemudian silau tidak langsung yaitu cahaya yang terpantul dari suatu object dan menyebabkan silau;
3. *Efficiency of light* yaitu sebuah energi listrik yang dapat berubah menjadi cahaya, seperti lampu bohlam yang memancarkan cahaya karena adanya aliran listrik.

### **2.3.1. Pencahayaan dalam Sinematografi**

Pencahayaan dalam sebuah film atau animasi dapat memainkan emosi pada suatu adegan. Pencahayaan membutuhkan pengetahuan teknis yang dapat memahami tentang warna, ilusi optik, stok film (Kalsuke, 2019). Dalam artikel berjudul “Kodak Lighting” (n.d) menjelaskan bahwa seorang *cinematographer* harus dapat mempertimbangkan bagaimana cahaya tersebut dapat diaplikasikan di sekitar aktor sehingga dapat memantulkan cahaya tersebut merefleksikan pada wajah aktor dan mengetahui dimana bayangan berada.

Terdapat dua jenis dasar dari pencahayaan, yaitu *High Key Lighting* dan *Low Key Lighting*. Masing-masing dari jenis cahaya tersebut memiliki perbedaan yaitu;

1. *High Key Lighting*, jenis pencahayaan yang terang, biasanya tipe cahaya ini memiliki latar *background* yang luas dan terbuka. Cahaya ini menciptakan bayangan yang sedikit dan akan terlihat lebih halus dan lembut.



Gambar 2.16. *High-Key Narrative Lighting* | *Cinematography 101*.

(Youtube, Aputure, 2017)

2. *Low Key Lighting*, biasanya menciptakan banyak kontras dan terlihat lebih gelap. Jenis pencahayaan ini ditujukan untuk memberikan kesan dramatis. (Shinnick, 2018)



Gambar 2.17. *Low Key lighting - Cinematic Lighting*

(Youtube: CinematicJ, 2017)

### 2.3.2. *Three-Point Lighting*

Penempatan cahaya dalam film merupakan suatu hal yang harus diketahui oleh pembuat film atau animasi, dengan begitu alur cerita akan tersampaikan dan emosi yang terjadi di dalam film. Menurut Kanz terdapat 3 teknik dasar lighting, yaitu;

#### 1. *Key Light*

merupakan cahaya yang diarahkan dari sisi kiri/kanan bagian depan pada aktor. Penempatan ini memantulkan cahaya pada salah satu sisi tubuh aktor.

#### 2. *Fill Light*

memiliki posisi pencahayaan yang berlawanan dengan posisi dari *Key Light*. Pencahayaan dari *Fill light* akan terlihat lebih redup dari *Key light*.

#### 3. *Back Light*

terletak di bagian belakang aktor. Tata letak pencahayaan ini memiliki kesan mempertegas *object*.



Gambar 2.18. *Three-Point Lighting*

( [www.mediacollege.com](http://www.mediacollege.com) )

### 2.3.3. Tata Cahaya

Selain 3 jenis dasar penempatan cahaya di atas, pencahayaan masih memiliki banyak jenis penempatan untuk memenuhi pembuatan film. Menurut McGregor (2016) penataan cahaya memiliki beberapa jenis.

#### 1. *Practical Light*

Pencahayaan yang sumbernya berasal dari *object* dalam film, seperti lampu, televisi, lilin, dan sebagainya. Penggunaan cahaya ini biasanya dipakai pada era Hollywood klasik.



Gambar 2.19. *Practical Lighting*

(Bary Lyndon, 1975)

#### 2. *Motivated Light*

Pencahayaan ini memiliki kesamaan dengan *Practical Light*, namun perbedaannya jika *Practical light* bersumber dari lampu, televisi, dan lilin. Maka *Motivated light* sendiri merupakan tata cahaya yang digunakan untuk meniru *Natural lighting*. Biasanya jika pada saat produksi film berlangsung

tidak mendapatkan cahaya yang diinginkan maka cara lainnya dengan menggunakan *Motivated lighting*



Gambar 2.20. *Motivated Light*

(Premiumbeat,2016)

### **3. *Bounce***

Untuk menghasilkan cahaya ini, maka membutuhkan alat yang dapat memantulkan cahaya kepada aktor, biasanya berupa papan yang memiliki bahan silver sehingga dapat menghasilkan pantulan cahaya yang halus.



Gambar 2.21. *Bounce Light*

(Premiumbeat,2016)

#### ***4. Available Light***

Cahaya ini sudah ada di lokasi pada saat melakukan shooting, seperti cahaya matahari.



Gambar 2.22. *Available Light*

(Premiubeat,2016)

#### ***5. Side Light***

Pencahayaan ini di fokuskan ke wajah aktor untuk menampilkan kesan dramatis.



Gambar 2.23. *Side Light*

(Casino Royale, 2006)

#### **2.3.4. *Natural Light***

Pencahayaan ini dapat dibedakan tergantung dari *temperature* sekitar. Menurut Ginikachi Eloka (2019), pencahayaan yang natural tergantung pada keadaan langit dan awan. Pada menjelang pagi hari cahaya akan terlihat lebih kebiruan, sedangkan saat matahari tenggelam cahaya akan terlihat lebih oranye. Salah satu *natural light* yang dapat memuat shot dalam film terlihat indah yaitu “*Magic Hour*”. Menurut Brown (2016) tipe cahaya ini merupakan cahaya yang diambil pada saat setelah matahari terbit dan sebelum matahari terbenam sehingga memiliki warna yang lembut dan sedikit pink. Cahaya ini memiliki waktu yang singkat, sekitar 20-30 menit saja tergantung dengan kondisi awan. Selain *Magic Hour*, beberapa *natural light* lainnya memiliki perbedaan waktu. Berikut jenis-jenis *natural light* menurut Adorama (2017):

##### **1. *High Noon***

Tipe cahaya ini memiliki kontras yang tinggi sehingga menghasilkan bayangan yang tajam karena posisi matahari tepat berada di atas kepala. Untuk itu, pada saat menggunakan pencahayaan ini disarankan menggunakan *reflector*. Selain itu dapat dilakukan ditempat yang tidak terlalu gelap sehingga tetap mendapatkan cahaya.



Gambar 2.24. *Hign Noon*

(Blackbriefcase, 2018)

## ***2. Afternoon and Mid-Morning***

Cahaya ini menghasilkan warna kuning dan oranye dan memiliki penyebaran cahaya yang sedikit lembut. Warna dari cahaya ini memiliki kesan yang lembut dan hangat, cahaya ini dapat disebut dengan *Golden Hour*. Warna ini juga memiliki sebutan *Magic Hour*.

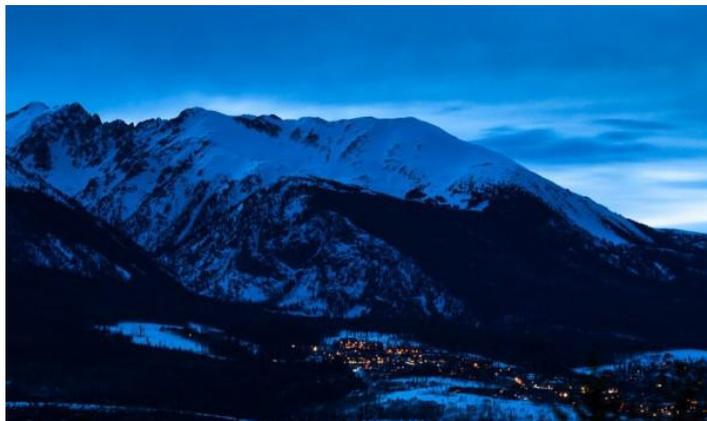


Gambar 2.25. *Afternoon and Mid-Morning*

(John Mcsporrان, 2016)

### ***3. Blue Hour***

Cahaya ini terlihat pada saat subuh dan senja yaitu pada saat sebelum matahari terbit dan setelah matahari terbenam. Cahaya ini menghasilkan warna yang biru dan dingin dengan kontras yang rendah. Waktu yang dimiliki *blue hour* cukup singkat sehingga harus cepat pada saat melakukan shooting atau pun pemotretan.



Gambar 2.26. *Blue Hour*

(Daniel Mcvay, 2014)

### ***4. Night Time***

Cahaya matahari pada periode waktu ini sudah tidak terlihat, namun cahaya langit pada malam hari masih tetap terlihat karena dipantulkan dari cahaya bulan. Namun dalam film dan fotografi, cahaya ini dapat menggunakan bantuan dari *practical light* dari lampu jalan atau pun cahaya mobil.



Gambar 2.27. *Night time*

(*Inside Llewyn Davis*, 2013)

Penataan cahaya memiliki fungsi pada film. Selain untuk menyinari object, cahaya dapat membuat film dan animasi lebih artistik sehingga dapat ditangkap mata penonton. Cahaya dapat menciptakan suasana pada film dan memperbaiki *mood* penonton.

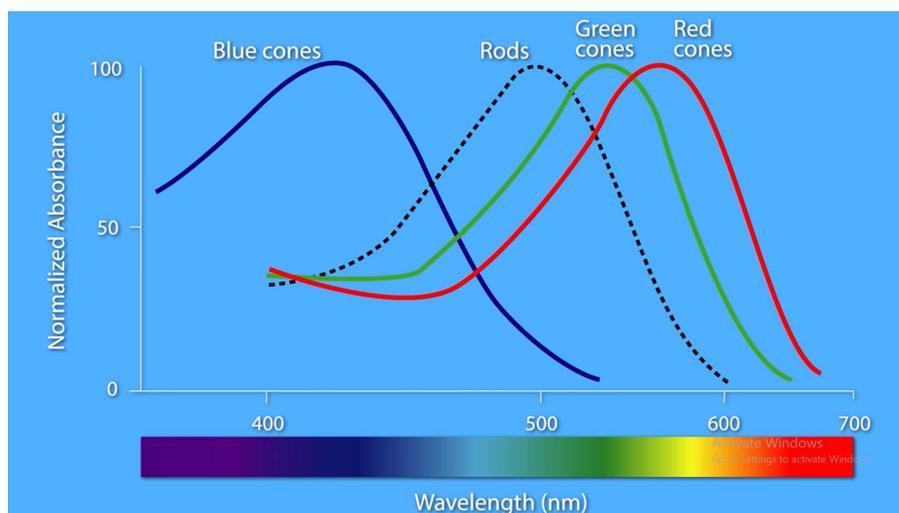
### **2.3.5. Cahaya dan Warna**

Menurut Sylvania (2018), manusia dapat melihat warna dikarenakan pantulan cahaya yang menyerap suatu objek kemudian dipantulkan kembali sehingga warna akan tertangkap oleh mata manusia. Tata letak dan latar waktu dan tempat juga dapat mempengaruhi warna cahaya, jika penempatan cahaya bergeser sedikit

maka warna yang ditangkap pada mata akan berbeda. Warna akan terlihat lebih sempurna jika dilihat pada saat sinar matahari tepat berada diatas kepala (siang hari) dan akan berubah sedikit kekuningan pada saat matahari terbenam. Oleh karena itu penggunaan latar tempat dan waktu akan sangat berpengaruh pada warna yang akan ditangkap pada warna.

### 2.3.6. *The Purkinje Effect*

Mata manusia memiliki dua jenis penglihatan warna, dimana jika pada pagi hari hingga siang mata kita melihat suatu benda memiliki warna yang cerah. Pada malam hari maka warna dari benda tersebut akan terlihat gelap dan rendah, dan sensitivitas mata akan bergeser ke arah warna biru (McGregor, 2017). Dalam retina mata manusia memiliki 2 jenis *Photoreceptor*, yaitu *Rods* dan *Cones*. *Rods* adalah sel mata yang melihat benda dengan kontras rendah sedangkan *Cones* melihat benda dengan kontras sedang. Jika *Cones* lebih sensitif melihat warna ke arah hijau sedangkan *Rods* melihat warna lebih ke arah biru-kehijauan.



Gambar 2.28. *The Purkinje Effect*

(Premiumbeat, 2017)

Oleh karena itu film maker selalu membuat warna dan pencahayaan malam hari lebih terlihat biru-kehijauan terutama pada saat bulan purnama terjadi pada film tersebut.



Gambar 2.29. *Moonlight*

(Harry Potter and the Prisoner of Azkaban , 2004)