

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Seni, Film, dan Animasi**

Seni telah ditemukan sejak lebih dari 50.000 tahun yang lalu, yang terdiri dari penemuan lukisan dan pelukisnya, maupun bentuk-bentuk seni yang lain seperti pahatan. Walaupun sinema ditemukan kurang dari 150 tahun yang lalu, sejarah sinema juga dibentuk dari unsur-unsur yang hampir sama dengan seni, yaitu sejarah sutradaranya, budaya film, dan perkembangan teknologinya. Hal ini terjadi karena keduanya merupakan bentuk seni visual. Hubungan seni dan sinema juga tampak pada penerapan konsep perumpamaan dan simbolisme dalam film yang telah dikembangkan oleh seni sebelumnya. Konsep perumpamaan dan simbolisme yang dimaksud tampak pada bagaimana seniman menggambarkan hubungan-hubungan religius, realita dan fantasi, serta mimpi buruk dan ketakutan dalam lukisannya saat itu.

Sejarah seni penting untuk dipelajari bagi para pencipta film karena lukisan bersifat sinematik (McIver, 2016). Sinematik berarti sebuah gambar terlihat ‘seperti sinema’ yang bersifat dramatis, naratif, dan menarik. Gambar yang sinematik memberikan petunjuk dari kisah atau naratif yang ingin disampaikan kepada orang-orang yang melihatnya. Hal ini diperoleh dari *mise en scène* yang jelas, yang terdiri dari komposisi, pencahayaan, dan warna, seperti pada gambar bergerak (film dan animasi) di kehidupan nyata. Konsep tersebut menyebabkan lukisan-lukisan sebelum abad ke-20 (dan sinema) menerapkan

unsur *visual storytelling* ke dalamnya dan menciptakan efek psikologis tertentu terhadap penontonnya (hlm. 6-8).



Gambar 2.1. Penerapan konsep naratif pada lukisan

(Hoakley, 2016, <https://eclecticlight.co/2016/02/24/the-story-in-paintings-so-what-is-a-narrative-painting/>)

Menurut Storaro (1992), seperti dikutip dalam McIver (2016), sinema adalah sebuah bahasa dari berbagai gambar, yang terbentuk dari pencahayaan (terang dan gelap) dan warna, melalui cerita yang harus diinterpretasikan. Proses menciptakan film merupakan proses menceritakan sebuah kisah, sehingga film merupakan kumpulan kisah. Apa yang ditampilkan dalam film dan animasi zaman sekarang tentang keindahan dan sensualitas, kepahlawanan, kebaikan dan kejahatan, merupakan pengaruh dan inovasi dari sejarah seni. Pada film “Roma” (1972), Fellini menggambarkan ruang rahasia bawah tanah yang didekorasi dengan lukisan mural Romawi, lenyap begitu saja terbawa oleh suasana kota modern. Hal ini menjadi contoh bahwa seni pada masa lampau dapat merepresentasikan nilai-nilai yang sudah hilang akibat degenerasi dari kehidupan

modern, tetapi menjadi dasar dari inovasi yang ada pada zaman sekarang (hlm. 16-18).

Menurut McIver (2016), menciptakan sebuah kisah baru tidaklah penting dalam proses penciptaan seni dan sinema, melainkan menceritakan kembali sebuah kisah dalam pendekatan atau sudut pandang yang berbeda. Hal ini karena menonton film merupakan sebuah pengalaman yang emosional dan sensual. Pengaruh psikologis tersebut memegang peranan penting dalam melibatkan pemahaman penonton tentang kisah yang disampaikan. Para pencipta film menerapkan konsep *mise en scène* yang telah digunakan para pelukis untuk memanipulasi penonton. Para pencipta film tersebut memainkan hierarki objek, penempatan dan komposisi objek, serta warna dan pencahayaan untuk mengatur bagaimana suatu kisah tersampaikan dengan jelas kepada para penontonnya (hlm. 21).



Gambar 2.2. Penerapan konsep *mise en scène* pada film  
(Wilkins, 2019, <https://www.studiobinder.com/blog/mise-en-scene-elements/>)

Terkait dengan sinema dan animasi, Crafton (2011) berargumen bahwa animasi telah ada lebih dulu daripada sinema. Beliau mengutip Cholodenko

(2009) yang menyatakan bahwa animasi tidak hanya sebuah bentuk dari film, melainkan film adalah bentuk dari animasi (hlm. 94). Hal ini didasari pada konsep medium yang digunakan untuk membuat animasi kartun, yang kemudian diadopsi oleh para pencipta film dengan kamera dan film seluloidnya. Jika animasi muncul lebih dulu daripada sinema, dan lukisan dipercaya bersifat sinematik, maka animasi juga bersifat sinematik. Artinya, animasi juga menceritakan sebuah naratif yang dinamis dan menarik, sehingga secara tidak langsung, sejarah seni juga berpengaruh terhadap animasi.

## **2.2. Sejarah Animasi dan Animasi *Hybrid***

Menganimasi merupakan proses membuat sebuah gambar menjadi ‘hidup’ (Williams, 2001). Sebuah gambar menjadi ‘hidup’ ketika gambar tersebut bisa ‘bergerak’, ‘berbicara’, dan ‘berpikir’. Beliau menjelaskan dalam bukunya bahwa konsep animasi telah ada sejak ribuan tahun yang lalu, walaupun medium penggunaannya berbeda dengan medium yang digunakan pada zaman sekarang. Sejarah mencatat dua proses animasi yang dihasilkan tersebut adalah gambar hewan dengan empat pasang kaki pada 35.000 tahun yang lalu dan gambar progresif Isis yang dibuat oleh Firaun Rameses II pada 1.600 tahun SM. Selain itu, orang-orang purba Yunani juga mendekorasi pot-pot dengan gambar progresif yang menciptakan ilusi pergerakan jika diputar. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun teknik fotografi ditemukan pada tahun 1830-an, ilusi pergerakan yang diciptakan terbuat dari gambar-gambar progresif, bukan dari foto (hlm. 13).

Pada tahun 1824, Peter Mark Roget menemukan ‘persistensi dari penglihatan’ (*the persistence of vision*), yaitu sebuah prinsip yang mengatakan bahwa apa yang dilihat oleh mata manusia akan dipertahankan untuk sementara (hlm. 13). Berdasar pada prinsip tersebut, lahirlah beragam alat optik, yaitu Thaumatrope, Phenakistoscope, Zoetrope, Praxinoscope, dan buku Flipper. Munculnya beragam alat optik tersebut membuka kemungkinan bagi para animator untuk bereksperimen dengan gambar bergerak. Sebagai contoh, pada tahun 1906, Thomas Edison dan James Stuart Blackton merilis “Humorous Phases of Funny Faces”, sebuah kombinasi dari teknik animasi dan fotografi. Adapun Emile Cohl membuat sebuah animasi dengan cerita yang memiliki suasana tersendiri, serta emosi pada setiap tokohnya. Menurutnya, animator seharusnya melakukan sesuatu yang tidak bisa kamera (fotografi) lakukan (hlm. 16).

Inovasi dalam animasi dimulai dari film animasi “Gertie the Dinosaur” yang diciptakan oleh Winsor McCay. Ilusi pergerakan Gertie yang memakan apel menjadi sejarah pertama kalinya seorang animator memberikan “kepribadian” bagi tokoh. Kemudian, kemunculan Mickey Mouse pada “Steamboat Willie” memulai perkembangan animasi dengan bunyi yang disinkronisasi, yang selanjutnya disebut efek suara (*sound effect*). Setelah itu, Disney membuat animasi “The Skeleton Dance” dengan menggunakan musik atau lagu latar yang sesuai dengan suasana dalam adegan tersebut (*film scoring*). Pada tahun 1932, Disney membuat animasi berwarna dengan film “Flowers and Trees”. Beberapa animasi lainnya yang berperan mencetak sejarah dalam dunia film dan animasi adalah “Three Little Pigs”, “Snow White and the Seven Dwarfs”, “Pinocchio”,

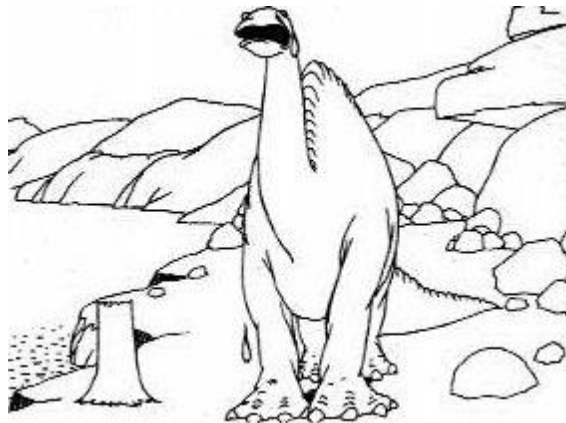
“Dumbo”, “Bugs Bunny”, dan “Tom and Jerry”. Pada akhirnya, kemajuan teknologi membuka inovasi-inovasi baru hingga saat ini.



Gambar 2.3. Film animasi “Snow White and the Seven Dwarfs” (1937)  
(Walt Disney Archives, 1937, <https://d23.com/this-day/snow-white-and-the-seven-dwarfs-holds-its-world-premiere-2/>)

Pada awalnya, terdapat dua jenis animasi yang populer, yaitu animasi dua dimensi (2D) dan animasi tiga dimensi (3D). Sebelum adanya teknologi komputer, animasi 2D dibuat secara tradisional dengan menggambar setiap pergerakan di kertas yang berbeda. Mulanya, seorang animator 2D akan menggambar pose-pose ekstrim dari subjek yang disebut sebagai “*keyframes*”. Kemudian, animator tersebut akan menggambar pose-pose peralihan dari setiap *keyframe* yang disebut sebagai “*in-between*”. Namun, proses pembuatan animasi 2D setelah adanya teknologi komputer, tidak jauh berbeda dengan proses tradisionalnya. Asraf, Abdullasim, dan Romli (2020) mengatakan bahwa proses pembuatan *keyframes* dan *in-between* merupakan proses yang melelahkan dan memakan waktu lama, sehingga menjadi kekurangan dari animasi 2D.

Menurut Kivisto (2019), karakteristik dari animasi 2D adalah gambarnya yang sederhana. Hal ini bertujuan untuk mempercepat proses penggambaran ulang dari tokoh tersebut. Unsur-unsur yang digunakan dalam animasi 2D adalah garis yang datar, warna yang tidak memiliki *shading*, dan pergerakan yang horizontal untuk menjauhi penggambar perspektif yang sulit (hlm. 7). Beberapa kelebihan dari animasi 2D adalah visual abstrak yang menciptakan tokoh *stylized* dan *appealing*. Hal ini sulit dicapai oleh animasi 3D karena adanya batasan-batasan dari perangkat lunak 3D pada komputer. Sedangkan kekurangannya adalah memakan waktu lama, membutuhkan presisi dan kemampuan yang lebih, serta membutuhkan biaya yang cukup besar untuk peralatannya.



Gambar 2.4. Setiap *frame* dalam film "Gertie the Dinosaur" (1914) digambar secara manual.

(Kivisto, 2019, hlm. 8)

Di sisi lain, animasi 3D memberikan kemudahan dalam pergerakan kamera, pencahayaan dan warna yang kompleks, serta aset-aset yang dapat digunakan ulang dalam berbagai *scene*. Setelah adanya teknologi komputer yang menggunakan grafik 3D, para animator mulai mengeksplorasi alat-alat digital

untuk membuat animasi. Tokoh tidak lagi digambar, melainkan dipahat secara digital menjadi model 3D. Proses pembuatan *keyframes* juga tidak digambar, melainkan dipose menggunakan model 3D yang sudah dibuat. Teknologi komputer akan secara otomatis membuat *in-between* dari setiap pose model yang dijadikan *keyframe*.

Kivisto (2019) menjelaskan bahwa objek 3D memiliki volume dan dapat digerakkan, diputar, maupun diperbesar dalam *environment* 3D. Hal ini menyebabkan animasi 3D bersifat sangat realistik dengan ilusi kedalaman dan ruang yang baik (hlm. 13). Kelebihan dari animasi 3D adalah animator dapat menambah kesan realistik dari animasi yang dibuatnya menggunakan pencahayaan dan warna yang bisa diatur dengan mudah. Selain itu, animasi 3D juga memungkinkan para animator untuk merevisi kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam animasinya. Namun, kekurangan dari animasi 3D adalah tidak dapat mencapai gaya visual yang abstrak maupun *stylized*. Jika konsep realistik yang terdapat pada animasi 3D dirusak, maka animasi yang tampak akan terlihat aneh dan tidak menarik.



Gambar 2.5. Karakter Minions dalam film animasi "Despicable Me" (2010)

(Kivisto, 2019, hlm. 13)

Setelah memahami kelebihan dan kekurangan dari animasi 2D maupun 3D, para animator mencoba untuk menggabungkan keduanya menjadi sebuah teknik baru. Teknik tersebut disebut sebagai animasi *hybrid*. Animasi *hybrid* menggabungkan teknik 2D dan 3D menggunakan kedalaman (*depth*) pada sebuah bidang datar (Asraf et al., 2020). Adakalanya animator menciptakan animasi 3D dengan gaya 2D, atau sebaliknya. Hal ini dilakukan untuk mempercepat proses produksi, mempermudah proses manipulasi objek, dan mencapai gaya visual yang lebih sederhana namun menarik.

Animasi *hybrid* tidak hanya mempermudah proses produksi animasi, tetapi juga dieksploitasi untuk mencari inovasi medium terbaik dalam menyampaikan sebuah cerita. Gaya visual disesuaikan dengan kebutuhan cerita dan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Patrick Osborne, seorang sutradara di Walt Disney Animation Studios, menyatakan bahwa desain yang ekspresif dapat menciptakan gaya ilustrasi yang lebih *appealing* dan menarik daripada ilustrasi

yang tampak realistis saja (Kivisto, 2019, hlm. 20). Hal ini tampak dari kesuksesan film “Spider-Man: Into the Spider-Verse” (2018) dan “Paperman” (2012). Penggunaan animasi *hybrid* menjadi gerakan yang melawan kurangnya variasi dan kreativitas dalam animasi 3D yang *mainstream*.



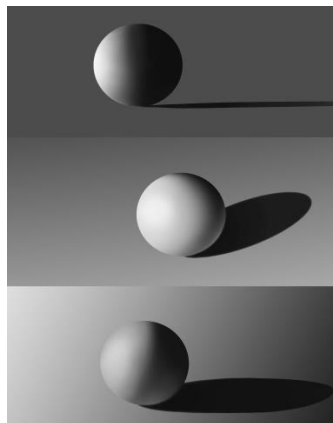
Gambar 2.6. Animasi *hybrid* "Paperman" (2012)  
(Kivisto, 2019, hlm. 20)

### 2.3. Prinsip Cahaya

Menurut McIver (2016), cahaya mengarahkan mata kita ke objek yang ingin ditunjukkan. Cahaya memberi petunjuk tentang apa yang penting dan tidak penting untuk dilihat, mempertegas figur, serta memberikan ilusi tiga dimensi (3D) (hlm. 36). Para pelukis mengonstruksikan naratif dengan meletakkan unsur yang penting di tempat yang terang dan unsur yang tidak penting di tempat yang gelap. Cahaya dalam lukisan bekerja dengan cara menyoroti subjek yang perlu perhatian penuh dan menyembunyikan subjek yang misterius. Dengan begitu, orang yang melihat lukisan tersebut mencoba untuk memahami naratif yang ingin

disampaikan. Konsep inilah yang diadopsi oleh para pencipta film untuk menceritakan sebuah kisah secara efektif dan efisien kepada para penontonnya.

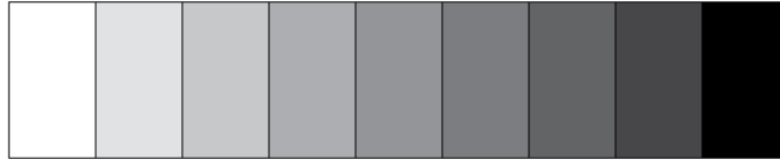
Bayangan (*shadow*) adalah gelapnya suatu wilayah dari objek tertentu karena tidak terpengaruhi cahaya (Beloeil, 2015). Selain cahaya, bayangan juga berperan untuk memberikan kedalaman (*depth*) dan kesan tiga dimensi pada suatu objek sehingga objek tersebut tampak realistis. Hal ini penting agar orang yang melihat objek tersebut dapat mengidentifikasi bentuk dan jenisnya dengan tepat. Sebagai contoh, agar seseorang dapat mengidentifikasi sebuah gambar bola, bentuk lingkaran yang terdapat di gambar harus ditambahkan cahaya dan bayangan untuk menambah kesan tiga dimensinya. Jika bentuk lingkaran tersebut disajikan dengan satu warna (*solid color*) saja, maka orang tersebut tidak dapat mengidentifikasi bentuk bola, sehingga hal ini dapat menyebabkan misinterpretasi.



Gambar 2.7. Kesan 3D yang diciptakan cahaya dan bayangan pada bola  
(Nereu, 2017, <https://luisnereu.artstation.com/projects/aeygX>)

Terdapat dua istilah terkait bayangan, yaitu *cast shadow* dan *core of the shadow* (inti dari bayangan). *Cast shadow* adalah bayangan pada permukaan tanah atau lantai yang dihasilkan oleh objek yang dipengaruhi cahaya. Bayangan tersebut akan memberikan petunjuk pada bentuk objek yang sebenarnya, maupun jenis dan bentuk permukaan tanah atau lantai tempat objek tersebut diletakkan. *Core of the shadow* adalah bagian dari bayangan yang tidak dipengaruhi oleh pantulan cahaya (*reflecting light*). *Core of the shadow* memiliki warna yang pekat, sehingga warna yang ditampilkan merupakan warna yang paling gelap dibandingkan dengan warna bayangan di bagian lain.

Value (*tone*) adalah tingkat gelap-terang dalam sebuah gambar (Rustan, 2019). Sebelum seseorang memahami penggunaan warna dalam sebuah gambar, ada baiknya seseorang tersebut memahami *value* terlebih dahulu. Umumnya, *value* ini diaplikasikan pada sebuah gambar dengan warna monokrom (hitam, abu-abu, dan putih). Hal ini bertujuan untuk menyusun *foreground*, *middleground*, dan *background*; mana yang lebih dekat dengan kamera dan mana yang lebih jauh dari kamera. Objek yang lebih dekat dengan kamera akan lebih gelap (hitam) ketimbang objek yang lebih jauh dari kamera. Selain itu, objek yang lebih dekat dengan kamera akan terlihat lebih tajam dan memiliki warna pekat. Sebaliknya, objek yang lebih jauh dari kamera akan terlihat kabur (*blurry*) dan memiliki warna bersaturasi rendah karena adanya kabut (*fog*).



Gambar 2.8. Skala “*Nine-Value*”

(Helloartsy, 2015, <https://helloartsy.com/value-scale/>)

Menurut Beloeil (2015), skala "*Nine-Value*" merupakan skala *value* terbaik yang terdiri dari sembilan tahap gradasi dari hitam menuju putih (hlm. 17). Kesembilan tahap gradasi tersebut dibagi lagi menjadi tiga kategori, yaitu tiga unsur gelap (hitam), tiga unsur abu-abu, dan tiga unsur cahaya (putih). Pada umumnya, *foreground* menggunakan tiga unsur gelap (hitam) karena terletak dekat dengan kamera. *Middleground* menggunakan tiga unsur abu-abu karena terletak di antara *foreground* dan *background*. *Background* menggunakan tiga unsur cahaya (putih) karena terletak jauh dari kamera. Hal inilah yang mendasari penggunaan warna karena setiap warna memiliki *value*-nya tersendiri. Sebagai contoh, warna kuning muda memiliki *value* yang terang dan hampir ke arah putih, sedangkan warna ungu tua memiliki *value* yang gelap dan hampir ke arah hitam.

### **2.3.1. Jenis Cahaya**

Terdapat tiga jenis cahaya berdasarkan intensitasnya, yaitu *low-key value*, *high-key value*, dan *mid-key value* (Beloeil, 2015). *Low-key value* menggunakan tahap nomor 1 hingga 5 sehingga didominasi oleh kegelapan atau bayangan. Tahap nomor 8 dan 9 hanya digunakan untuk menyoroti bagian-bagian yang paling terang atau sumber cahaya. *Low-key value* dapat memberikan kesan misterius, tersembunyi, mencekam, dan berbahaya. Namun, sifat *low-key value* juga dapat

menggambarkan kekosongan, keheningan, dan sesuatu yang membaur. *Low-key value* umum digunakan untuk menggambarkan malam hari.



Gambar 2.9. Penggunaan *low-key lighting* dalam sebuah foto  
(Ward, 2015, <https://www.premiumbeat.com/blog/how-low-key-lighting-can-instantly-make-your-film-dramatic/>)

Poland (2015) menjelaskan bahwa *low key lighting* merupakan teknik pencahayaan yang memiliki kontras tinggi dan menerangi hanya setengah dari tokoh dan *environment*. Ciri khas dari *low key lighting* adalah penggunaan bayangan yang gelap dan cahaya yang terang secara *stylistic*. Dengan menggunakan *low key lighting*, penonton dapat merasakan kesan pesimisme dan malapetaka dari adegan yang ditayangkan. Menurut Frost (2009) dalam Poland (2015), *low key lighting* menggambarkan suasana yang suram, tokoh-tokoh yang muncul dari kegelapan, bahkan pada siang hari sekalipun. Teknik pencahayaan tersebut sering ditemukan pada film-film bergenre misteri, *thriller*, atau horor (hlm. 17).

*High-key value* menggunakan tahap nomor 5 hingga 9 sehingga didominasi oleh cahaya terang. Tahap nomor 1 dan 2 digunakan untuk

menegaskan bayangan dari objek yang terkena sinar atau sumber cahaya. *High-key value* dapat memberikan kesan ceria, penuh warna, dan penuh harapan, bahkan dapat membuat sebuah tokoh menjadi sosok yang disukai (*likable*). Namun, *high-key value* juga dapat menggambarkan keramaian, kebisingan, dan kegilaan jika dipadukan dengan warna-warna bersaturasi tinggi. *High-key value* umum digunakan untuk menggambarkan siang hari.



Gambar 2.10. Penggunaan *high-key lighting* dalam sebuah foto  
(Ward, 2015, <https://www.premiumbeat.com/blog/high-key-lighting-used-modern-films/>)

Poland (2015) menjelaskan bahwa *high key lighting* merupakan teknik pencahayaan yang menerangi tokoh dan *environment* dengan pencahayaan yang ‘*washed*’ (tidak terlalu kontras, terkadang ‘buram’). Dengan menggunakan *high key lighting*, penonton dapat melihat semua objek yang ada di suatu frame dengan jelas. Akibat rendahnya kontras, *high key lighting* memberikan kesan keamanan dan positività. Menurut Frost (2009) dalam Poland (2015), penonton bahkan dapat melihat semua objek dengan jelas pada malam hari sekalipun karena segalanya menjadi “terang”. Teknik pencahayaan tersebut sering ditemukan pada film-film bergenre komedi (hlm. 16).

*Mid-key value* menggunakan tahap nomor 3 hingga 7 sehingga lebih bersifat netral. Tahap nomor 1 dan 9 digunakan untuk memberikan aksen atau unsur pendukung. Sifat *mid-key value* yang netral dapat memberikan kesan lembut, tenang, dan damai, namun sekaligus misterius atau ceria sesuai dengan dominasi warnanya. Salah satu teknik pencahayaan yang menggunakan *mid-key value* adalah *available light*. Dengan menggunakan *available light*, penonton dapat merasakan suatu adegan yang terkesan nyata dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, sehingga sering ditemukan pada film-film bergenre dokumenter (Poland, 2015, hlm. 18). Penggunaan ketiga *value* tersebut harus disesuaikan dengan tujuan dan makna film karena penggunaan *value* dapat mempengaruhi emosi dan psikologis penonton saat melihat suatu adegan.

Terdapat tiga jenis cahaya berdasarkan sumbernya (Beloeil, 2015), yaitu *key light*, *reflecting light*, dan *rim light*. *Key light* adalah sumber cahaya utama yang terdapat pada gambar. Pada beberapa kasus, *key light* dapat diidentifikasi dengan jelas dan cepat, seperti cahaya matahari di siang hari. Namun, ada kalanya *key light* bersifat samar, seperti lampu-lampu gedung dan rumah di malam hari. *Key light* tentunya akan mempengaruhi penggunaan warna pada gambar. Warna yang dipengaruhi oleh *key light* akan tampak lebih pucat dibandingkan dengan warna dasar dari objek tertentu.

*Reflecting light* adalah cahaya yang dipantulkan oleh *key light* yang mempengaruhi salah satu bagian dari objek tertentu. *Reflecting light* merupakan salah satu jenis sumber cahaya yang tidak langsung (*indirect light source*). Pada dasarnya, *key light* juga akan menerangi permukaan tanah atau lantai tempat suatu

objek diletakkan. Cahaya tersebut kemudian dipantulkan oleh permukaan tanah atau lantai dan mengenai bagian dari objek yang dekat dengan permukaan. Hal ini menyebabkan sebagian dari bayangan pada objek memiliki *value* yang sedikit lebih terang dari warna asli bayangan yang ditampilkan.

*Rim light* adalah sumber cahaya sekunder yang menerangi objek dari belakang. *Rim light* penting untuk menciptakan kontur di sekitar sisi-sisi pada permukaan objek. Penggunaan *rim light* dapat memberikan kesan tiga dimensi pada suatu objek dua dimensi. Hal ini terjadi karena setelah diberikan *rim light*, objek tersebut seakan memiliki volume dan kedalaman (*depth*). *Rim light* juga berguna untuk memberikan *highlight*, yaitu cahaya paling terang yang ditampilkan oleh objek tertentu. Dengan memberikan *highlight*, jenis dan bentuk objek akan lebih mudah untuk diidentifikasi. Sebagai contoh, objek berbahan jenis kayu akan memiliki *highlight* yang samar, sedangkan objek berbahan jenis besi akan memiliki *highlight* yang tajam dan sangat terang.

### **2.3.2. Teknik-Teknik Pencahayaan**

Menurut Katatikarn dan Tanzillo (2017) seperti dikutip dalam Nurraina (2020), penempatan cahaya dan pengaruhnya terhadap objek-objek yang tampak pada film dapat memberikan suasana (*mood*) tertentu kepada audiens. Kontras cahaya yang tinggi akan menyampaikan suasana dan intensitas visual yang berbeda dengan kontras cahaya yang rendah. Selain itu, penempatan cahaya yang baik juga dapat membuat sebuah objek memiliki kesan yang beragam, seperti mengerikan, lugu, ceria, dan sebagainya. Oleh karena itu, denah pencahayaan penting untuk dirancang dalam membuat sebuah film (hlm. 18).



Gambar 2.11. Penggunaan *checkerboard lighting* pada sebuah film  
(Lotman, 2016, hlm. 93)

Lotman (2016) mengklasifikasikan teknik pencahayaan pada sinematografi menjadi empat jenis, yaitu *checkerboard lighting*, *backlighting*, *pools-of-light*, dan *short lighting (far-side key)*. *Checkerboard lighting* merupakan teknik pencahayaan yang memosisikan area terang terhadap area gelap tertentu, atau sebaliknya. Hal ini ditujukan untuk menciptakan kesan kedalaman (*depth*). Penonton dapat melihat *setting* atau *environment* dengan jelas, merasakan *mood* dari adegan tersebut, tetapi perhatiannya tidak teralihkan dari subjek yang difokuskan. Teknik ini umum dipelajari oleh orang-orang yang baru terhadap dunia sinematografi dan telah menjadi ajaran yang baku (hlm. 92).



Gambar 2.12. Penggunaan *backlighting* pada sebuah foto  
(Caliallstaring, 2018, <https://www.caliallstaring.com/post/photography-tips-10-ways-to-improve-your-backlight-portraits-instantly>)



Gambar 2.13. Penggunaan *pools-of-light* pada sebuah film  
(Lotman, 2016, hlm. 93)

Teknik kedua adalah *backlighting*. Dengan menggunakan rim light, pencipta film dapat memisahkan objek dari *environment* atau *background*. Hal ini diakibatkan oleh cahaya yang memberikan informasi mengenai kontur atau figur dari objek tersebut. Teknik ketiga adalah *pools-of-light*. Pencipta film menggunakan beberapa area terang sebagai petunjuk adanya kedalaman (*depth*). Secara teknis, beberapa area terang tersebut membantu mendefinisikan area yang

dekat dan area yang jauh, serta menciptakan hubungan spasial di antaranya (hlm. 92).



Gambar 2.14. Penggunaan *short lighting* pada sebuah film  
(Belanger, 2020, <http://unfilmschool.com/production/the-hollywood-lighting-technique-that-will-completely-transform-your-cinematography-and-how-to-master-it-in-about-5-minutes/>)

Teknik keempat adalah *short lighting* atau *far-side key*. Short lighting merupakan teknik pencahayaan yang memosisikan sumber cahaya utama di sebelah subjek. Teknik ini dapat menciptakan kesan volume dan mempertegas bentuk dari subjek, sehingga sering ditemukan pada adegan *portrait*. Selain itu, teknik ini juga memisahkan subjek dengan *environment* atau *background*, membuat subjek menjadi lebih ‘tampak’ (*pop*) dari sekitarnya. Teknik ini juga baik digunakan untuk mengungkapkan emosi dari subjeknya yang didukung oleh ekspresi wajah tertentu (hlm. 94).

#### **2.4. Prinsip Warna**

Rustan (2019) menjelaskan bahwa terdapat sejenis energi di alam yang disebut radiasi Elektromagnet. Cahaya merupakan salah satu bentuk radiasi Elektromagnet karena terbentuk atas berbagai foton, yaitu partikel pembawa

radiasi elektromagnetik. Setiap foton ini membawa energi yang beragam yang bisa berinteraksi dengan berbagai cara. Salah satu interaksi yang terjadi adalah refleksi yang menyebabkan, ketika cahaya tersebut diterima oleh mata dan otak manusia, muncul warna yang disebut sebagai cahaya tampak (*visible light*). Dalam spektrum radiasi elektromagnetik, cahaya tampak termasuk dalam spektrum tampak yang terdiri dari warna-warna pelangi. Warna yang dimaksud diklarifikasikan sebagai Merah (*Red*), Jingga (*Orange*), Kuning (*Yellow*), Hijau (*Green*), Biru (*Blue*), Nila (*Indigo*), dan Ungu (*Violet*).



Gambar 2.15. Roda warna

(Wikimedia, 2020, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:BYR\\_color\\_wheel.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:BYR_color_wheel.svg))

Warna merah, kuning, dan biru disebut sebagai warna primer. Hal ini karena ketiga warna tersebut tidak dapat dibentuk dari campuran warna lain. Warna jingga, hijau, dan ungu disebut sebagai warna sekunder. Warna jingga dibentuk dari campuran merah dan kuning, warna hijau dibentuk dari campuran kuning dan biru, sedangkan warna ungu dibentuk dari campuran merah dan biru. Warna tersier merupakan campuran dari warna primer dan warna sekunder.

Warna tersier terdiri dari warna merah-kejinggaan, jingga-kekuningan, kuning-kehijauan, biru-kehijauan, biru-keunguan, dan merah-keunguan.

Warna memiliki dimensi yang terdiri dari tiga aspek, yaitu *hue*, *chroma*, dan *value*. *Hue* adalah panjang gelombang spektrum tampak yang kita sebut dengan nama-nama warna (merah, jingga, kuning, dst.). *Chroma* (saturasi) adalah kemurnian warna tertentu. Semakin tinggi saturasi suatu warna, semakin cerah warna yang ditampilkan. Sebaliknya, semakin rendah saturasi suatu warna, semakin pucat warna yang ditampilkan (desaturasi). *Value* (luminans) adalah intensitas terang warna tertentu yang menghasilkan warna gelap atau terang. Pencampuran *hue* dengan warna putih disebut dengan *tint*, sedangkan pencampuran *hue* dengan warna hitam disebut dengan *shade* (Rustan, 2019, hlm. 24).

Warna juga memiliki suhu atau temperaturnya masing-masing. Rustan (2019) menjelaskan bahwa warna berperan sebagai subjek dan dapat menciptakan kesan hangat atau dingin (hlm. 20). Warna merah, jingga, dan kuning memberikan kesan hangat, sedangkan warna hijau, biru, dan ungu memberikan kesan dingin. Suhu atau temperatur warna bersifat relatif. Hal ini karena suatu warna yang dicampur dengan warna hitam, abu-abu, atau putih dapat menciptakan kesan suhu atau temperatur yang berbeda. Sebagai contoh, warna jingga dicampur dengan warna putih akan menghasilkan warna jingga yang terkesan lebih sejuk daripada warna murninya.

Tiga aspek dimensi warna tersebut yang terdiri atas *hue*, *chroma* (*saturation*), dan *value* dapat dikombinasikan untuk mendukung peran visual dalam sebuah cerita. Sebuah cerita umumnya memiliki tiga tahap, yang biasa disebut dengan *three act story structure*, atau lima tahap, yang biasa disebut dengan *five act story structure*. Menurut Caldwell (2017) seperti dikutip dalam Aditya (2020), *three act story structure* terdiri atas tahap eksposisi dimana dunia (*setting*) dan tokoh-tokohnya diperkenalkan kepada audiens, tahap memuncaknya permasalahan (*increasing conflict*) dimana tantangan demi tantangan harus dihadapi oleh tokoh untuk memperkuat tujuannya (*goal*), dan tahap resolusi dimana masalah selesai teratasi sehingga menyebabkan munculnya kondisi baru. *Five act story structure* menambahkan dua tahap di antara tahap pertama dengan tahap kedua, dan tahap kedua dengan tahap ketiga dari *three act story structure*. Struktur tersebut terdiri atas tahap eksposisi, tahap awal mula munculnya permasalahan (*rising action*), tahap memuncaknya permasalahan (*climax*), tahap permasalahan mulai teratasi (*falling action*), dan tahap resolusi (hlm. 1).

Penggunaan tiga aspek dimensi warna pada tahap eksposisi menampilkan intensitas visual yang sangat rendah, yaitu ditandai dengan rendahnya kontras dan penggunaan warna-warna yang terkesan “tidak dramatis”. Hal ini karena tahap eksposisi memperkenalkan emosi, suasana, situasi, maupun karakteristik tokoh untuk pertama kalinya pada audiens. Intensitas visual semakin meningkat mengikuti perkembangan cerita hingga di titik klimaks. Intensitas visual tersebut dapat dicapai menggunakan prinsip kontras yang sangat tinggi dengan mengombinasikan tiga aspek dimensi warna yang satu dengan yang lainnya. Pada

akhir cerita, yaitu pada tahap resolusi, intensitas visual semakin menurun mengikuti intensitas cerita yang semakin rendah. Penggunaan kontras rendah dan warna-warna yang terkesan “tidak dramatis” digunakan kembali pada tahap ini untuk mengakhiri konflik yang telah terjadi (Salway & Graham, 2003; dikutip dalam Aditya, 2020, hlm. 2). Walaupun begitu, penggunaan tiga aspek dimensi warna tersebut tetap harus disesuaikan dengan teori-teori pendukung lainnya, seperti psikologi warna dan harmoni warna.

#### 2.4.1. Psikologi Warna

Storaro (1998), seperti dikutip dalam McIver (2016), menyatakan bahwa penggunaan warna dalam film dan animasi bertujuan untuk merepresentasikan perasaan dan suasana yang berbeda (*mood*). Oleh karena itu, muncullah konsep simbolisme dan psikologi warna yang umumnya diasosiasikan dengan objek atau daerah asal tertentu. Sebagai contoh, warna ungu diasosiasikan dengan kerajaan dan kemewahan. Hal ini disebabkan oleh eksistensi pewarna ungu yang langka pada masa Kerajaan Romawi, sehingga warna ungu hanya digunakan oleh orang-orang kerajaan. Selain itu, warna merah diasosiasikan dengan darah yang terkesan berbahaya namun penuh semangat, dan warna hitam diasosiasikan dengan kematian dan sesuatu yang terbakar menjadi abu (hlm. 24-25).

Tabel 2.1. Sistem simbolisme warna menurut Storaro

No.	Warna	Simbolisme
1	Hitam	Ketidaksadaran atau keadaan bawah sadar
2	Merah	Darah
3	Jingga	Kekeluargaan
4	Kuning	Kesadaran
5	Hijau	Pengetahuan
6	Biru	Kecerdasan

7	Nila	Masa purba
8	Ungu	Tahap terakhir dari kehidupan
9	Putih	Keseimbangan



Gambar 2.16. *Movie still* “The Last Emperor” (1987)  
(Melissawables, 2014, <https://mwables.wordpress.com/>)

Film “The Last Emperor” (1987) merupakan salah satu ciptaan Storaro yang menggunakan sistem simbolisme warna yang dibuatnya. Ia menggunakan warna jingga untuk adegan-adegan kekeluargaan dan warna hijau untuk menggambarkan kaisar muda saat memulai pendidikan formalnya. Pada adegan saat Pu Yi menyadari bahwa dirinya menjadi seorang kaisar, Storaro menggunakan warna kuning sebagai warna dominan adegan tersebut. Selain itu, warna kuning diasosiasikan dengan cahaya matahari sebagai pencahayaan. Namun sebagai simbolisme, warna kuning juga merepresentasikan warna utama kekaisaran di Cina (McIver, 2016, hlm. 24).

Di sisi lain, Kandinsky melakukan riset dan membuat teori warna sendiri untuk seni maupun sinema. Kandinsky meneliti empat warna, yaitu kuning, merah, biru, dan hitam. Menurut beliau, warna kuning memberikan pengaruh yang mengganggu psikologi, serta menciptakan tokoh yang mendesak dan agresif.

Semakin tajam warnanya, maka semakin ‘nyaring’ pengaruh yang dirasakan. Warna kuning diasosiasikan dengan kegilaan, namun bukan yang berkaitan dengan kesedihan atau penyakit hipokondria, melainkan kegilaan ‘*lunacy*’. Sebagai contoh, pada lukisan berjudul “Gassed” (1919), warna coklat-kekuningan yang digunakan merepresentasikan gas mustard yang benar-benar terjadi dalam medan perang. Namun secara simbolis, warna tersebut memberikan kesan mual dan menjijikkan yang tidak nyaman untuk dilihat (hlm. 28).

Warna merah membuat orang-orang menaruh perhatian padanya. Kandinsky menjelaskan bahwa warna merah bisa digunakan untuk memberi makna yang berbeda. Hal ini karena warna merah memiliki *tone* yang beragam, sehingga dapat dibuat menjadi hangat maupun dingin. Sebagai contoh, pada film “Goodfellas” (1990), Martin Scorsese menggunakan lampu berwarna merah dalam adegan Harry bertemu dengan teman-temannya. Warna merah tersebut merepresentasikan kehangatan dalam pertemanan mereka, sekaligus merepresentasikan bahaya yang akan datang (hlm. 30).

Menurut Kandinsky, seperti yang dikutip dalam Tavenner (2019), warna biru bersifat multidimensi. Namun jika digunakan secara visual, warna tersebut memegang karakteristik subjektif yang ada dalam bentuk visual yang dimaksud (hlm. 24). Penggunaan warna biru pada tokoh dapat memberikan jarak antara subjek dengan penontonnya, sehingga tokoh yang didominasi warna biru sering digunakan dalam film *science fiction*. Pengaruh warna biru akan semakin kuat jika *tone*-nya semakin gelap. Contoh penggunaan warna ini tampak pada lukisan

“Starry Night” (1889) oleh Vincent van Gogh yang memberikan kesan kontemplatif atau bermakna dalam.

Secara umum, warna hitam diterima sebagai asosiasi terhadap sesuatu yang terbakar menjadi abu. Warna hitam memberikan kesan yang ‘tidak bergerak’ seperti mayat dan kematian. Sejak munculnya film berwarna pada tahun 1960, film hitam-putih mulai jarang diproduksi. Namun, beberapa pencipta film tetap menggunakan warna monokrom untuk beragam drama agar dapat memberikan efek yang diinginkan terhadap penontonnya. Beberapa contoh film yang menggunakan warna hitam untuk menggambarkan kematian, yaitu “The Battle of Algiers” (1966), “Schindler’s List” (1993), dan “La Haine” (1995).

Rustan (2019) menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara setiap warna dengan kepribadian seseorang (dijelaskan dalam tabel 2.2). Selain itu, terdapat empat kelompok warna yang mengekspresikan kepribadian tertentu, yaitu *Morninglight*, *Dreamlight*, *Firelight*, dan *Starlight*. *Morninglight* berisi warna-warna yang tidak mengandung *shade* dan merepresentasikan kepribadian yang lincah, termotivasi oleh lingkungan, serta cerdas tapi tidak suka hal-hal serius. *Dreamlight* berisi warna-warna yang keabu-abuan dan merepresentasikan kepribadian yang tenang, tidak mudah gelisah, dan peka terhadap orang lain. *Firelight* berisi warna-warna yang menyala dan mengandung nuansa hitam, serta merepresentasikan kepribadian yang kuat, intens, berapi-api, dan termotivasi oleh lingkungan. *Starlight* berisi warna-warna yang kontras, sangat terang atau sangat gelap, dan merepresentasikan kepribadian yang teguh, berorientasi pada hasil, efisien dan mendetil (hlm. 63).

Tabel 2.2. Hubungan warna dengan kepribadian seseorang menurut Rustan

No.	Warna	Merepresentasikan Kepribadian
1	Hitam	Misterius, dewasa, sensitif, dan tertutup
2	Merah	Aktif, bersemangat, suka memberontak, dan agresif
3	Jingga	Hangat, ceria, gembira, dan menyenangkan
4	Kuning	Lincih, supel, dan dapat memanipulasi orang
5	Hijau	Damai, tenang, mempedulikan reputasi, dan rileks
6	Biru	Menyukai keseimbangan, penuh hormat, dan sensitif
7	Ungu	Artistik, unik, gelisah, kaku, dan suka kehormatan
8	Putih	Teratur, logis, polos, murni, dan sederhana
9	Abu-abu	Berhati-hati, mudah berkompromi, dan netral
10	Cokelat	Tulus, rendah hati, dan bukan penyuka barang mewah

Dalam dunia hiburan, warna dimanfaatkan untuk lima tujuan. Pertama, warna dimanfaatkan sebagai *emphasis* untuk mengarahkan penonton terhadap detail tertentu. Kedua, warna dimanfaatkan untuk menunjukkan transisi dari setiap alur cerita. Ketiga, warna dimanfaatkan untuk menggambarkan sifat masing-masing tokoh. Keempat, warna dimanfaatkan untuk memancing reaksi psikologis penonton terhadap adegan tertentu. Kelima, warna dimanfaatkan untuk menciptakan suasana (*mood*) dari keseluruhan cerita yang ditampilkan. Mary Risk dari Color Binder mengelompokkan film-film dengan nuansa warna tertentu, untuk menciptakan kesan psikologis kepada penonton (Rustan, 2019, hlm. 96-97).

Tabel 2.3. Kesan psikologis yang diciptakan warna pada film menurut Mary Risk

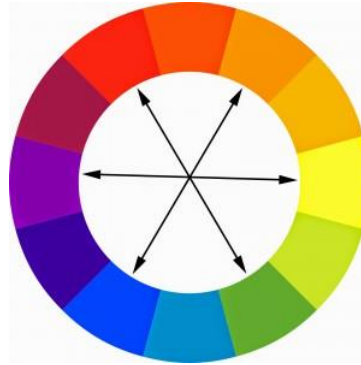
No.	Warna	Kesan Psikologis yang Diciptakan
1	Merah	Cinta, semangat, bahaya, amarah, dan kekuatan
2	Merah muda	Kepolosan, manis, feminin, empati, dan kecantikan
3	Jingga	Hangat, pertemanan, kegembiraan, dan jiwa muda
4	Kuning	Kegilaan, kesakitan, ketidakamanan, dan obsesif
5	Hijau	Alam, ketidakdewasaan, pertanda buruk, dan bahaya
6	Biru	Dingin, isolasi, melankolis, pasif, dan ketenangan
7	Ungu	Fantasi, erotis, mistis, pertanda buruk, dan kehalusan



Gambar 2.17. Penggunaan warna merah pada film “In The Mood for Love” (2000)  
(Cohn, 2017, <https://medium.com/@theperksofhavinganemail/the-color-of-melodrama-in-the-mood-for-love-and-julieta-9709ab91a4af>)

#### 2.4.2. Skema Harmoni Warna

Wassily Kandinsky berpendapat, seperti dikutip dalam Tavenner (2019), bahwa warna memiliki sikap (*attitude*) yang bisa diasosiasikan dengan kemarahan, kedengkian, dan kepercayaan dalam pertemanan. Hal ini menyebabkan warna-warna berbeda dapat saling berinteraksi secara harmonis maupun tidak harmonis. Sebagai contoh, warna-warna komplementer seperti merah dan hijau, biru dan jingga, serta kuning dan ungu, tampak sangat harmonis walaupun posisinya berseberangan pada roda warna. Pada kesempatan selanjutnya, Kandinsky mencoba menjelaskan dengan kasus nyata. Menurut beliau, warna kuning lemon yang tajam dapat menyakitkan mata jika dilihat terlalu lama, sehingga untuk mengatasi rasa sakit tersebut, orang-orang mencari warna yang sejuk seperti biru atau hijau (hlm. 19).



Gambar 2.18. Skema harmoni warna *complementary*  
(Kerry, 2019, <https://copicmarkertutorials.com/using-complementary-colors-effectively-video/>)

Beberapa skema harmoni warna yang masih digunakan hingga saat ini, yaitu *greyscale*, *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *split complementary*, *triadic*, *double complementary*, dan *tetradic* persegi panjang. Rustan (2019) menjelaskan setiap skema tersebut sebagai berikut.

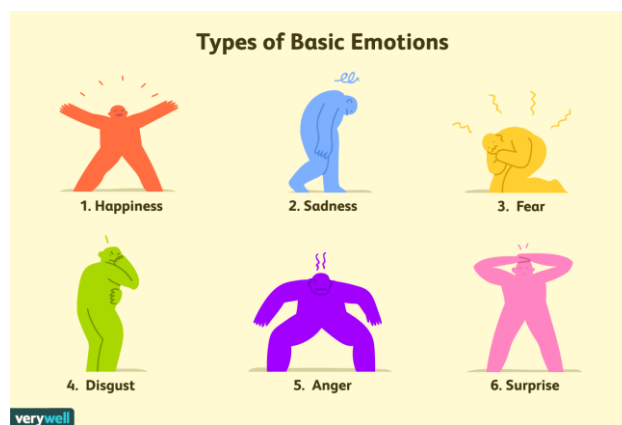
1. *Greyscale* adalah skema yang terdiri dari warna hitam, abu-abu, dan putih dengan variasi kontras yang kuat. *Greyscale* dapat menciptakan suasana nostalgia dan menekankan cerita yang ingin disampaikan (hlm. 12)
2. *Monochromatic* adalah skema yang terdiri dari satu *hue* saja, dengan variasi *value* dan *saturation*. *Monochromatic* dapat menciptakan nuansa tenang, bersih, dan elegan (hlm. 13).
3. *Analogous* adalah skema yang terdiri dari tiga *hue* atau lebih yang terletak bersebelahan dalam roda warna. *Analogous* dapat menciptakan nuansa yang hampir sama dengan *monochromatic*, namun variasinya beragam (hlm. 14).

4. *Complementary* adalah skema yang terdiri dari dua *hue* yang terletak berseberangan dalam roda warna. *Complementary* dapat menciptakan *emphasis* dengan sangat baik (hlm. 15).
5. *Split complementary* adalah skema yang hampir sama dengan *complementary*, namun salah satu *hue*-nya terpisah menjadi dua *hue* di sebelahnya. *Split complementary* dapat menciptakan kombinasi warna yang unik, tetapi tetap harmonis dan kontras (hlm. 16).
6. *Triadic* adalah skema yang terdiri dari tiga *hue* yang membentuk segitiga sama sisi. *Triadic* dapat menciptakan kontras yang tidak sekuat *complementary*, namun tetap seimbang dan harmonis (hlm. 17).
7. *Double complementary* adalah skema yang terdiri dari empat *hue* yang membentuk bujur sangkar. *Double complementary* dapat menciptakan nuansa kuat dengan variasi warna yang kaya (hlm. 18).
8. *Tetradic* persegi panjang adalah skema yang hampir sama dengan *double complementary*, namun jarak antar *hue*-nya tidak sama. *Tetradic* persegi panjang dapat menciptakan nuansa yang hampir sama kuat dengan *double complementary* (hlm. 19).

## **2.5. Emosi Manusia**

Emosi mengubah persepsi manusia terhadap dunia yang sedang ia lihat dan cara menginterpretasikan aksi-aksi orang lain di sekitarnya. Ketika manusia dipengaruhi oleh emosi, manusia akan menginterpretasikan apa yang sedang

terjadi sesuai dengan apa yang sedang mereka rasakan. Selain itu, mereka juga mengabaikan pengetahuan atau pengalaman yang tidak sesuai, sehingga dapat memicu emosi-emosi baru setelahnya. Pada dasarnya, manusia tidak mencari alasan mengapa mereka merasakan emosi tertentu, tetapi justru mencoba untuk mengonfirmasi emosi tersebut. Hal ini membantu manusia untuk memfokuskan perhatiannya dan membuat keputusan dalam merespons masalah yang dihadapi.



Gambar 2.19. Ilustrasi enam emosi dasar

(Cherry, 2020, <https://www.verywellmind.com/an-overview-of-the-types-of-emotions-4163976>)

Kowalska & Wrobel (2017) mengatakan bahwa terdapat enam emosi dasar yang umum digunakan oleh Ekman, et al (1969). Enam emosi dasar ini disebut “*The Big Six*”, yang terdiri dari senang (*happiness*), sedih (*sadness*), takut (*fear*), terkejut (*surprise*), marah (*anger*), dan jijik (*disgust*). Hingga saat ini “*The Big Six*” tetap dipercaya sebagai emosi dasar karena dapat diasosiasikan dengan pola aktivasi neural unik yang terjadi di otak manusia. Beberapa emosi lainnya yang tidak termasuk dalam kategori emosi dasar dikategorikan sebagai emosi sekunder, di antaranya adalah penerimaan (*acceptance*), antisipasi (*anticipation*), penghinaan (*contempt*), cinta (*love*), nafsu (*lust*), dan seterusnya. Dua atau lebih

emosi dasar dapat digabungkan menjadi sebuah emosi baru, seperti percampuran antara senang dan terkejut menghasilkan kekaguman, serta percampuran antara sedih dan jijik atau kecewa menghasilkan penyesalan (hlm. 1-4).

Menurut Ekman (2003), terdapat enam faktor yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk menahan dan mengontrol emosinya dengan baik supaya tidak salah dalam menggunakan emosi. Faktor pertama adalah kedekatan seseorang terhadap kejadian yang sedang dialaminya. Semakin dekat seseorang dengan kejadian yang tidak diketahuinya, semakin sulit untuk menahan emosinya. Faktor kedua adalah seberapa pemicu kejadian tersebut menyerupai kejadian pertama kali seseorang tersebut merasakannya. Faktor ketiga adalah usia saat seseorang tersebut merasakan kejadian pertama kalinya. Semakin muda seseorang tersebut, semakin sulit untuk mengurangi intensitas emosinya (hlm. 46-47).

Faktor keempat adalah mulai munculnya emosi (*initial emotional charge*). Semakin kuat emosi yang dirasakan saat pertama kali merasakan kejadian tersebut, semakin sulit untuk mengurangi dampak yang ditimbulkan dari emosi tersebut. Faktor kelima adalah seberapa sering seseorang tersebut merasakan kejadian tersebut. Semakin sering seseorang merasakan kejadiannya dalam waktu yang singkat, semakin sulit untuk menahan emosi yang sedang meluap. Faktor keenam adalah *affective style*. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menghadapi suatu kondisi dan menggunakan emosinya sebagai respons untuk membuat keputusan (hlm. 47).

Pada anak-anak, kinerja kognitifnya terhadap emosi dan tindakan juga dapat dipengaruhi oleh warna. Sejak usia 3 tahun, anak-anak dapat mengasosiasikan warna dengan emosi yang dirasakannya. Pengasosiasian tersebut semakin optimal pada saat anak-anak menginjak usia 8-9 tahun. Sebagai contoh, Brooker & Franklin (2016) melakukan eksperimen yang memberikan hasil bahwa anak-anak mengasosiasikan warna merah dengan kegagalan dan bahaya, sehingga mereka mengubah metode pendekatannya terhadap tugas yang diberikan. Walaupun begitu, pengaruh warna terhadap kinerja kognitif anak-anak bekerja berdasarkan kategori, yaitu berdasarkan nama dari warna tertentu dan asosiasinya terhadap subjek atau objek tertentu (hlm. 252).

## 2.6. Imajinasi



Gambar 2.20. Ilustrasi seorang anak-anak yang sedang berimajinasi  
(Sunflower, 2019, <https://keepitmagical.net/the-power-of-imagination/>)

Menurut Johnson (2013), imajinasi adalah sebuah aktivitas berstruktur untuk memperoleh representasi yang koheren, bermotif, dan terpadu. Imajinasi merupakan pusat dari rasionalitas manusia untuk mencari hubungan-hubungan signifikan, menarik kesimpulan, dan memecahkan masalah (hlm. 168). Tanpa

imajinasi, tidak akan ada hal di dunia ini yang terasa bermakna. Hal ini dikarenakan manusia tidak akan bisa menemukan arti dari hal-hal tersebut tanpa menggunakan imajinasinya.

Imajinasi membuat seseorang bisa melihat berbagai objek di dunia sebagai objek lainnya yang memiliki arti berbeda (Sartre, 2013). Selain itu, imajinasi juga membuat seseorang bisa memahami dan merasakan (*sense*) sesuatu secara mendalam (hlm. xv). Bahkan, seseorang dapat menggunakan imajinasinya untuk mengetahui atau memprediksi keadaan mental (*mental state*) orang lain. Terdapat dua jenis fungsi imajinasi dalam pikiran seseorang, yaitu fungsi transendental dan fungsi instruktif. Fungsi transendental dari imajinasi adalah membuat seseorang bisa melarikan diri dari kenyataan, seperti saat seseorang berfantasi atau berpura-pura. Fungsi instruktif dari imajinasi adalah membuat seseorang bisa mempelajari suatu kejadian, untuk digunakan sebagai dasar prediksi atau penentuan keputusan di lain waktu (Strohming, 2016, hlm. 1).

Menurut Edelman & Tononi (2013), terdapat suatu hubungan antara imajinasi dengan ingatan (memori). Jika pandangan seseorang terhadap ingatannya bernilai benar, yang bisa disebut sebagai kegiatan memersepsikan suatu hal, maka hal tersebut menjadi kegiatan menciptakan (*act of creation*). Kemudian, kegiatan seseorang untuk mengingat hal tersebut akan menjadi kegiatan berimajinasi (*act of imagination*). Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk menghidupkan kembali dan memperkaya pemahamannya tentang imajinasi. Hal ini bertujuan agar mereka dapat memahami apa makna dari

berbagai hal yang ada di dunia ini, sehingga tidak salah dalam memersepsikan hal tersebut.

## **2.7. *Sibling Rivalry***

Perkembangan kepribadian seorang anak dalam sebuah keluarga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Selain dipengaruhi oleh perilaku orang tua, perkembangan kepribadian seorang anak juga dipengaruhi oleh saudaranya, maupun itu saudara kandung, tiri, atau adopsi. Tallman dan Hsiao (2012) dalam Herdian & Wulandari (2014) mengatakan bahwa keberadaan saudara memiliki manfaat sebagai guru, terutama bagi anak yang lebih tua karena dianggap memiliki pengalaman dan pengetahuan yang lebih banyak daripada adiknya (hlm. 14). Keberadaan saudara juga dapat menjadi pelindung bagi saudara lainnya dengan cara saling membantu, mendukung, dan mengatasi masalah bersama-sama. Namun, tidak jarang juga keberadaan saudara justru menimbulkan konflik dan pertengkaran.

*Sibling rivalry* (persaingan antarsaudara) adalah rasa iri, kecemburuan, dan kompetisi yang terjadi di antara kakak dan adik dalam sebuah keluarga (Volling, Kennedy, & Jackey, 2010, hlm. 387). Menurut Shaffer (2002) dan Ibung (2008) dalam Herdian & Wulandari (2014), *sibling rivalry* sering muncul saat saudara yang lebih muda hadir. Hal ini menyebabkan saudara yang lebih tua merasa takut kekurangan kasih sayang dan perhatian orang tua. Selain atas faktor kasih sayang dan perhatian orang tua, Putri (2013) mengatakan bahwa *sibling rivalry* dapat disebabkan oleh perbedaan minat dan perasaan tidak mau kalah dengan saudaranya sendiri dalam berbagai bidang, seperti prestasi, popularitas, dan

sebagainya (hlm. 22). Salah satu karakteristik utama dari *sibling rivalry* adalah saling memberi komentar negatif, mengejek, memaki, tidak berteguran, dan sering mengadu ke orang tua agar mendapatkan pujian.



Gambar 2.21. Ilustrasi *sibling rivalry* antara dua laki-laki bersaudara  
(Tiredmomsupermom, 2020, <https://tiredmomsupermom.com/sibling-rivalry/>)

Setiap anak yang mengalami *sibling rivalry* di dalam keluarganya dapat menimbulkan perilaku yang berbeda-beda untuk mengatasinya. Namun, *sibling rivalry* dapat membahayakan jika antarsaudara sudah bertindak agresif secara fisik. Hurlock (1989) dalam Putri (2013) menyebutkan ciri-ciri *sibling rivalry* dapat dilihat dari tindakan seorang anak yang tidak mau membantu atau berbagi dengan saudaranya. Bahkan, adakalanya seorang anak hanya mau bermain dengan saudaranya atau mengasuh adiknya jika dipaksa oleh orang tuanya. Beberapa serangan agresif, seperti mendorong, memukul, menendang, dan merusak milik saudara juga menjadi salah satu ciri *sibling rivalry* yang membahayakan (hlm. 22). Papalia, Olds, & Fieldman (2004) (dalam Putri, 2013) berpendapat bahwa hal-hal seperti ini dapat mempengaruhi *self efficacy* seorang anak, yaitu keyakinan atau kepercayaan mengenai kemampuannya untuk melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan, dan menghasilkan sesuatu (hlm. 29).

Beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya *sibling rivalry* adalah jenis kelamin dan perbedaan usia. Menurut Aisyah (2013), *sibling rivalry* pada anak berjenis kelamin sama lebih mungkin terjadi daripada anak berjenis kelamin berbeda. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan pada anak berjenis kelamin sama cenderung serupa, sehingga dapat menimbulkan rasa iri dan cemburu jika salah satunya merasa kebutuhannya tidak terpenuhi. Pada saudara yang memiliki perbedaan usia cukup signifikan, orang tua cenderung menjadikan anak yang lebih tua sebagai contoh bagi adiknya. Sebaliknya, orang tua cenderung meminta anak yang lebih muda untuk meniru dan mematuhi kakaknya.

Salah satu sudut pandang teori lain terkait *sibling rivalry* adalah pandangan psikodinamik yang menyebutkan bahwa *sibling rivalry* terjadi karena antarsaudara harus saling berbagi ruang dan benda yang dimiliki (Azizah & Padu, 2015). Walaupun ketegangan bisa saja terjadi karena adanya tujuan dan keinginan yang tidak serupa, anak akan banyak menghabiskan waktu untuk berinteraksi dengan saudaranya dalam satu ruang yang sama. Konflik tersebut justru dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan pemahaman emosionalnya terhadap sudut pandang orang lain. Anak dipaksa untuk saling berkomunikasi, membantu, menegakkan aturan bersama, menyampaikan pendapat, serta menghargai keyakinan dan tindakan orang lain (Foote & Holmes-Lonergan, 2003; dalam Azizah & Padu, 2015). Anak juga memperoleh pengalaman belajar bahwa ada pihak yang bersedia dan tidak bersedia untuk memberikan sebuah toleransi, sehingga mereka paham posisi sebagai orang yang menang dan kalah (hlm. 191-192).