

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1.1. Animasi**

Menurut Wright (2013) kata animate berasal dari kata kerja animare Latin, yang berarti “menghidupkan atau mengisi dengan nafas”. Kita dapat membuat mimpi kita yang paling aneh yang dapat kita bayangkan dan menghidupkannya. Kita mengambil gambar, tanah liat, boneka, atau bentuk di layar komputer, dan kita membuatnya tampak nyata sehingga kita ingin percaya bahwa gambar itu hidup. Fantasi tampak terlihat nyata dalam dunia animasi sehingga dapat dipercaya.

##### **2.1.1. Animasi 3D**

Menurut Beane (2012), Animasi telah menjadi andalan dalam film, televisi, dan game. Bahkan kedokteran, arsitektur, hukum, dan forensic sekarang menggunakan animasi 3D. Animasi 3D mengacu pada berbagai grafik 3D, termasuk gambar statis atau model solid yang bahkan dicetak dengan printer 3D. Tapi animasi dan gerakan adalah fungsi utama dari industri animasi 3D. Animasi 3D digunakan di tiga industri utama:

1. Hiburan
2. Ilmiah
3. Lainnya

Masing-masing industri ini menggunakan animasi 3D dengan cara yang sangat berbeda dan untuk hasil akhir yang berbeda, termasuk film, video, visualisasi, pembuatan prototipe cepat, dan banyak lagi. Seniman 3D adalah siapa saja yang bekerja dalam tahap produksi animasi 3D: *modeller*, *rigger*, *texturer*, *animator*, *VFX artist*, dan *renderer*.

## **2.2. Mimpi dan Realitas**

Mimpi bukan hanya pikiran yang diungkapkan oleh gambar, tetapi lebih dari itu yaitu pikiran emosional. Mereka adalah sistem simbolisasi afektif, pada dasarnya berbeda dari sistem kognitif, yang bekerja melalui kode analogis, sensorik, visceral, dan sinestesis, ekspresi kesadaran afektif (Maggiolini et al., 2010).

Realitas adalah jumlah dari semua yang nyata atau ada dalam suatu sistem, sebagai lawan dari apa yang hanya imajiner (Berger, 1967) . Istilah ini juga digunakan untuk merujuk pada status ontologis sesuatu, menunjukkan keberadaannya. Dalam istilah fisika, realitas adalah totalitas suatu sistem, yang dikenal dan tidak dikenal (Saridakis, 2016).

Beberapa mimpi tampak langsung dari kehidupan nyata, dan beberapa yang lain tampak lebih spesifik untuk mimpi itu sendiri. Ini menunjukkan bahwa beberapa elemen yang tidak biasa dalam seri mimpi mungkin memiliki makna yang bermakna, tetapi banyak yang tidak (Maggiolini et al., 2010).

## **2.3. Musik Video**

Video musik adalah video yang diproduksi bersamaan dengan lagu. Video musik biasanya diproduksi sebagai film promosi pendek untuk mempromosikan CD dan lagu yang dapat diunduh lagu mereka pada platform musik. Video music pada umumnya berdurasi 3-5 menit. Video musik sangat bergantung dengan tempo, irama, dan bagaimana sang *creator* memvisualisasikan lirik, menggabungkan gambar dan suara (Colin Stewart, 2015).

### **2.3.1. Tipe Video Musik**

Secara industry, video musik dibagi menjadi dua, yaitu: *Conceptual* dan *performance*.

#### **2.3.1.1. Video Musik Konseptual**

Video musik konseptual didasarkan pada suatu konsep dan tema. Pada umumnya memiliki plot dan menceritakan sebuah kisah, tetapi kadang-kadang mereka terdiri dari gambar campur aduk yang seirama dengan musik.

Video konseptual dapat dibagi lagi menjadi dua jenis (Colin Stewart, 2015).

##### **1. Video Musik Naratif**

Dengan narasi sederhana maupun kompleks, video dapat berubah menjadi film pendek.

## 2. Video Musik Non-Naratif

Realita seperti mimpi dapat diciptakan oleh video musik non-naratif saat gambar dan musik digabungkan untuk menghasilkan video yang emosional.

### 2.3.1.2. Video Musik Pertunjukan

Video musik pertunjukan focus kepada penampilan panggung dari para musisi. Klip pertunjukan dapat terlihat kuno bagi pemirsa modern, karena itu paling populer di tahun 1970-an (Colin Stewart, 2015).



Gambar 2.0.1 Aksi panggung sebuah band  
(VCE Media: *New Ways and Meaning Unit 3&4*, 2015)

### 2.3.2. Fitur Video Musik

Video musik memiliki beberapa fitur umum: mereka menggunakan *poetic imagery*, *symbolic image*, dan *rapid shot* (Colin Stewart, 2015).

#### 1. *Poetic Imagery* (Visualisasi Puitis)

Video musik menggunakan visualisasi dari puitis untuk membangun emosi dan ekspektasi pada penonton. Mendapatkan perhatian dan mempertahankan perhatian penonton adalah tujuan pembuat video klip. Ini membuat penonton agar mencari arti visual dari video music yang aneh dan mengejutkan.



Gambar 2.0.2 Poetic Images

(VCE Media: New Ways and Meaning Unit 3&4, 2015)

#### 2. *Symbolic Image* (Visual Simbolik)

Gaya video klip ini menggunakan gambar-gambar yang memiliki arti sesuai lirik lagu dan dibuat agar lebih mudah dipahami.

### 3. *Rapid Shot Change* (Pergantian Shot yang Cepat)

Shot mengikuti ketukan lagu sehingga menghasilkan ratusan shot dalam lagu yang berdurasi 3 menit.

#### 2.3.3. **Hubungan Video dengan Musik.**

Menurut Goodwin (2013) Percaya bahwa ada 3 cara di mana music dapat divisualisasikan dalam bentuk video.

##### 1. *Illustration.*

Video musik yang menggunakan gambar untuk menceritakan kisah liriknya. Tarian juga dapat digunakan untuk menggambarkan lagu.

##### 2. *Amplification.*

Menambahkan shot dengan lapisan makna baru pada musik atau lirik pada lagu.

##### 3. *Disjuncture.*

Arti dari lirik lagu tidak digunakan, menciptakan arti baru dari lirik lagu tersebut.

## 2.4. **Semiotika**

Semiotika adalah segala sesuatu yang bisa dianggap sebagai tanda. Tanda adalah segala sesuatu dapat dianggap sebagai pengganti yang signifikan untuk sesuatu yang lain (Eco, 1976). Ini sesuatu yang lain tidak harus ada atau benar-benar ada suatu tempat pada saat sebuah tanda berdiri di atasnya. Jadi Semiotika pada

prinsipnya adalah disiplin yang mempelajari segala sesuatu yang dapat digunakan untuk berbohong (Eco, 1976).

Dengan kata lain, kita perlu memahami konteks di mana suatu tanda dikomunikasikan untuk memahami makna sebenarnya, dan karenanya bertindak dengan tepat. Apa yang terjadi di sekitar tanda biasanya sama pentingnya untuk kita ketahui sebagai tanda itu sendiri untuk menafsirkan maknanya.

## **2.5. Gaya Visual**

### ***Surrealism***

*Surrealism* merupakan gerakan dalam sastra maupun seni rupa yang mengangkat dunia mimpi dan pengalaman nonrasional bawah sadar lainnya. Persepsi seni visual tidak hanya tentang apa yang mata bisa lihat, tetapi terutama tentang apa yang bisa diproses otak. Gambar tidak dapat disebut surealis jika analogi relatif jelas atau jika kurang sama sekali (W. Bohn, 2012).

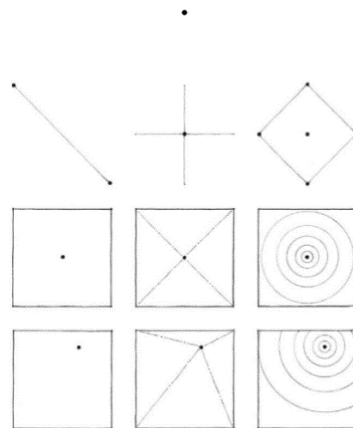
Karya *Surrealism* menonjolkan unsur kejutan, penjajaran tak terduga, dan non sequitur. Namun, banyak seniman dan penulis surealis menganggap karya mereka sebagai ekspresi dari gerakan filosofis pertama dengan karya itu sendiri menjadi yang sekunder, yaitu artefak dari eksperimen surealis (Breton, 1969). Breton 1969, secara eksplisit menyatakan bahwa *Surrealism*, di atas segalanya, adalah gerakan revolusioner. Pada saat itu, gerakan tersebut dikaitkan dengan tujuan politik seperti komunisme dan anarkisme.

## **2.6. Elemen-Elemen Utama Gaya Visual**

### **1. Titik**

Suatu titik menandakan suatu posisi dalam ruang yang secara konseptual tidak memiliki panjang, lebar, luas, dan kedalaman karena titik bersifat statis terpusat satu arah. Ini adalah awal dan akhir dari sebuah garis dan merupakan tempat dua garis bertemu atau berpotongan (Ching, 2014).

Meskipun secara teori tidak mempunyai rupa maupun bentuk, keberadaan sebuah titik mulai tercipta saat di tempatkan dalam sebuah bidang visual. Pada bagian tengah lingkungannya, titik stabil dan tenang mengatur kurang lebih elemen-elemen dan mendominasi bidang tersebut. Ketegangan visual tercipta antara titik dan bidangnya (Ching, 2014).



Gambar 2.0.3 Titik

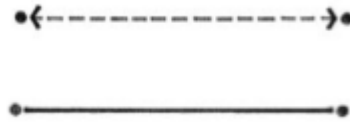
(*Architecture : form, space & order*, 2014)

## 2. Dua Titik

Dua titik menggambarkan sebuah garis yang dapat menghubungkan mereka. Titik titik tersebut dapat memberikan panjang tertentu pada garis ini. Dua titik



menunjukkan sumbu tegak lurus pada garis yang digambarkan dan menempatkannya secara simetris (Ching, 2014).



Gambar 2.0.4 Dua Titik  
(*Architecture : form, space & order*, 2014)

### 3. Garis

Levine et al., (1977) mengatakan bahwa garis berpindah untuk membentuk sebuah bidang dan membuat sebuah elemen dua dimensi, dengan demikian garis menjadi sebuah bidang yang kemudian menjadi sebuah dimensi spesial. Sebuah titik yang diperpanjang akan menjadi sebuah garis yang memiliki tingkat ketebalan yang bertujuan agar mudah dilihat, meskipun dalam teori hanya memiliki satu dimensi saja. Orientasi sebuah garis juga mempengaruhi perannya dalam sebuah visual. Garis horisontal dapat dikatakan melambangkan stabilitas apabila sebuah garis vertikal mampu mengekspresikan suatu konsisi seimbang dengan gaya gravitasi. Secara visual, dua garis sejajar mampu menggambarkan sebuah bidang (Ching, 2014). Garis dapat digunakan untuk :

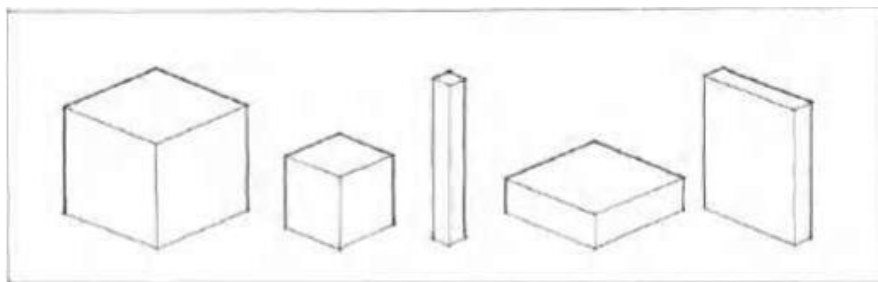
1. Menggabungkan, menghubungkan, mengelilingi, atau memotong visual lainnya.
2. Memberikan bentuk membuat suatu bidang.
3. Menegaskan permukaan bidang.

### 2.6.1. Bentuk Dasar Yang Utama

Menurut psikologi geostait, pikiran akan menyederhanakan lingkungan visual dengan tujuan agar lebih mudah di pahami. pikiran kita jika dihadapkan dengan berbagai komposisi bentuk, akan cenderung membuat bentuk yang sederhana dan biasa (Ching, 2014). karena semakin sederhana suatu bidang atau bentuk maka akan semakin mudah pikiran kita untuk memahaminya. Bentuk dasar ini merupakan aspek penting yang akan membantu untuk mengenali dan mengklarifikasi suatu bentuk (Ching, 2014). Bentuk-bentuk juga memiliki sifat visual, yaitu:

#### 1. Ukuran

Proporsi suatu bentuk sangat ditentukan oleh dimensi panjang, lebar, dan kedalaman sebuah bentuk. Semua bentuk memiliki ukuran, ukuran relatif jika kita menggambarkannya dalam hal besar dan kecil, tetapi juga dapat diukur secara langsung (Ching, 2014).



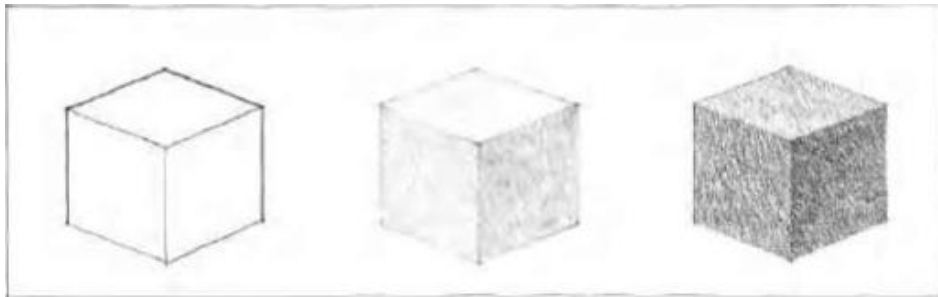
Gambar 2.0.5 Ukuran

(*Architecture : form, space & order*, 2014)

#### 2. Tata Warna

Tata warna merupakan suatu tanggapan cahaya dan visual yang digambarkan melalui hal kesan individu terhadap nilai rona, saturasi, dan nuansa. Suatu bentuk

dibedakan dari sekitarnya karena warna. Warna di sini digunakan dalam arti luas, tidak hanya terdiri dari semua rona spektrum tetapi juga netral (hitam, putih, dan semua abu-abu menengah), dan juga semua variasi nada dan kromatiknya. Selain itu juga merupakan hal yang paling jelas yang dapat membedakan suatu bentuk, sehingga dapat mempengaruhi visual suatu bentuk (Ching, 2014).

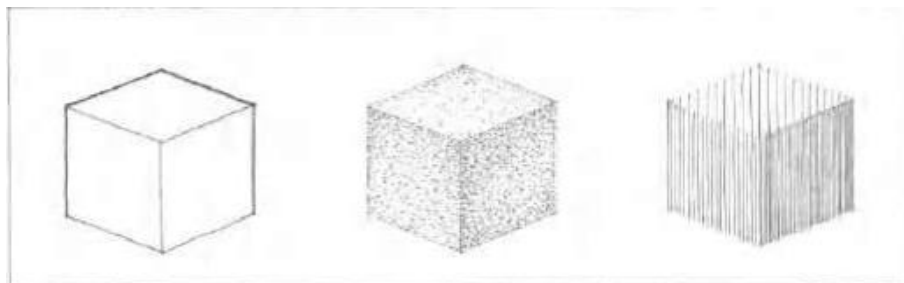


Gambar 2.0.6 Tata Warna

(*Architecture : form, space & order*, 2014)

### 3. Tekstur

Tekstur merupakan suatu penentuan tingkat permukaan sebuah bentuk dalam merefleksikan atau menyerap cahaya. Tekstur akan memberikan indera sentuhan rasa kasar ataupun halus pada suatu bentuk (Ching, 2014).



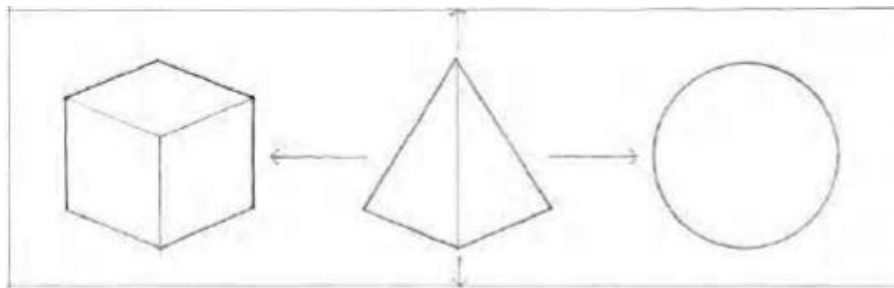
Gambar 2.0.7 Tekstur

(*Architecture : form, space & order*, 2014)

Bentuk juga memiliki sifat-sifat yang terkait yang menentukan pola dan komposisi elemen (Ching, 2014), yaitu:

### 1. Posisi

Posisi merupakan lokasi dari suatu bentuk atau areal visual pada suatu tempat dimana bentuk itu terlihat(Ching, 2014).

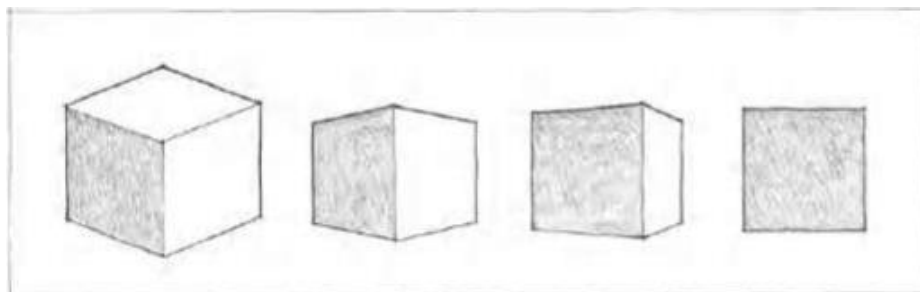


Gambar 2.0.8 Posisi

(Architecture : form, space & order, 2014)

### 2. Orientasi

Orientasi merupakan arah dari suatu bentuk terhadap bidang dasar, titik batas area, bentuk-bentuk lain, maupun orang yang melihat bentuk tersebut (Ching, 2014).

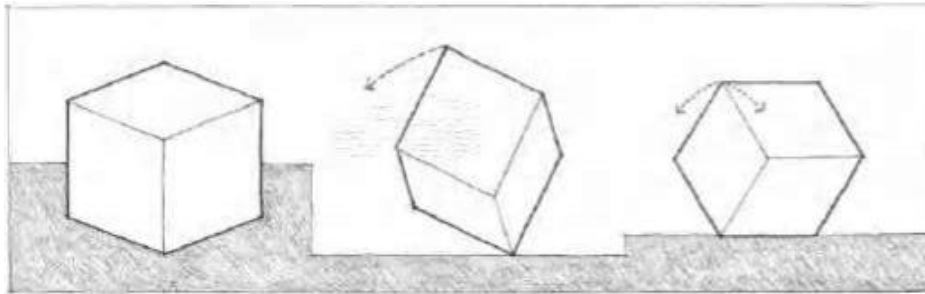


Gambar 2.0.9 Orientasi

(Architecture : form, space & order, 2014)

### 3. Inersia visual

Inersia merupakan derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk bergantung pada geometrinya. Selain itu juga bergantung pada orientasi terhadap bidang dasar, garis pandang, dan gaya tarik gravitasi (Ching, 2014).

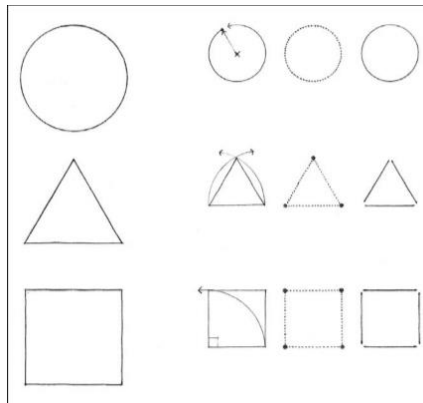


Gambar 2.0.10 Inersia Visual

(*Architecture : form, space & order*, 2014)

Semua sifat bentuk ini dipengaruhi oleh kondisi dari bentuk ini yang mempengaruhi kita dalam melihatnya (Ching, 2014).

1. Jarak menentukan ukuran bentuk nyatanya.
2. Pencahayaan mempengaruhi kejelasan bentuk dasar dan struktur bentuk itu sendiri.
3. Perspektif atau sudut pandang dan area visual yang mengelilingi suatu bentuk mempengaruhi bentuk-bentuk dasar maupun aspek suatu bentuk.



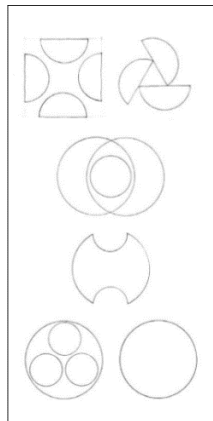
Gambar 2.0.11 Bentuk

(Architecture : form, space & order, 2014)

## Bentuk-Bentuk Dasar

### 1. Lingkaran

Menurut Ching (2014) lingkaran merupakan sebuah *figure* yang memusat, yang biasanya stabil dan memiliki titik tengah berdiri di dalam bidangnya.

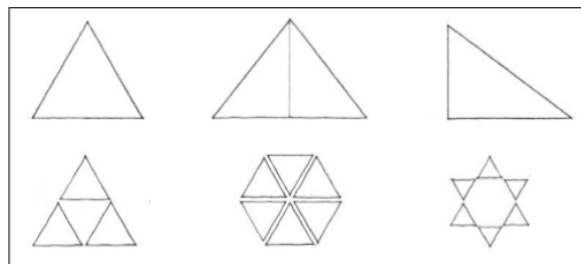


Gambar 2.0.12 Lingkaran

(Architecture : form, space & order, 2014)

### 2. Segitiga

Segitiga merupakan suatu bentuk yang sangat menekankan stabilitas. Segitiga akan menjadi sangat stabil jika diletakan pada salah satu sisinya yang tepat. sebaliknya, jika segitiga diletakan jungkit dan berdiri disalah satu sudutnya yang tidak tepat, maka tidak dapat dipastikan apakah akan seimbang stabil atau akan jatuh (Ching, 2014).

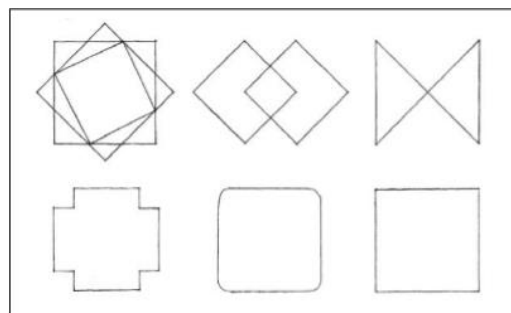


Gambar 2.0.13 Segitiga

(*Architecture : form, space & order*, 2014)

### 3. Bujursangkar

Bujursangkar merupakan sebuah figure yang simetris dan stabil. Memiliki dua sumbu yang tegak lurus dan sama panjang. (Ching, 2014).



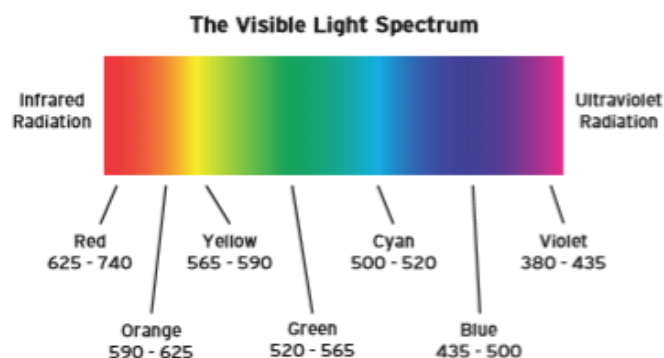
Gambar 2.0.14 bujursangkar

(*Architecture : form, space & order*, 2014)

### 2.6.2. Tata Warna

Tata warna-tata warna berasal dari cahaya putih, masing-masing tata warna ditentukan oleh berbagai panjang gelombang. Cahaya putih yang dipantulkan atau diproyeksikan oleh objek memiliki jumlah panjang gelombang tertentu yang ditangkap oleh mata dan ditafsirkan oleh otak sebagai tata warna yang ditentukan. Tata warna-tata warna ditangkap dan cahaya disaring oleh retina (Zammitto, 2005).

(Braha & Byrne, 2010) menyatakan bahwa kita melihat warna ketika cahaya mengenai benda-benda yang mengelilingi lingkungan kita, dan benda-benda ini menyerap atau mengurangi panjang gelombang yang tidak diinginkan dari spektrum yang terlihat dan memantulkan kembali hanya benda-benda yang berkaitan dengan permukaan benda itu sendiri. Misalnya, apel merah hanya akan memantulkan panjang gelombang merah. Mata memahami panjang gelombang ini dan mengirimkan pesan ke otak. Spesies lain mengenali panjang gelombang di luar spektrum yang terlihat yang dilihat manusia. Misalnya, lebah dan serangga dapat mendeteksi pola ultraviolet pada bunga, yang membantu mereka menemukan nectar (hlm. 113).



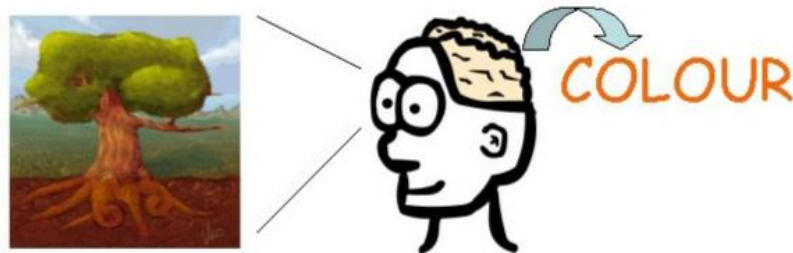
Gambar 2.0.15 Spectrum Warna

(Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web, 2010)



Penting untuk memahami warna mana yang harus Anda gunakan dalam judul dan *credit* anda karena biasanya orang mengalami respons psikologis dan emosional terhadap warna. Ketika digunakan dengan tepat, warna dapat membangkitkan suasana hati dan emosi yang meningkatkan makna gambar, apakah itu di layar film, TV, atau monitor computer (Braha & Byrne, 2010).

Beberapa orang memiliki dyscromatopsia, mereka tidak dapat membedakan warna secara akurat, terutama yang memiliki komponen merah dan hijau. Dyscromatopsia kebanyakan dialami seorang pria. Sekitar 1 dari 12 pria memiliki dyscromatopsia (Zammitto, 2005).



Gambar 2.0.16 Bagaimana manusia melihat tata warna  
(*The expressions of colours*, 2005)

### 2.6.2.1. Sistem Tata Warna

#### a) RGB

Sistem warna yang berlaku untuk perangkat yang menggunakan cahaya, seperti monitor komputer, perangkat TV, dan proyeksi digital. Konsep di balik RGB adalah bahwa warna utamanya (R = red/merah, G = green/hijau, B = blue/biru), ketika digabungkan, menciptakan semua

warna lainnya. Jumlah yang sama dari merah, hijau, dan biru menciptakan cahaya putih (Braha & Byrne, 2010).

**b) RYB**

Sistem warna subtraktif warna yang paling umum digunakan dalam seni visual. Warna primernya merah, kuning, dan biru, dan warna sekundernya adalah VOG (V = Violet, O = orange/oranye, G = green/hijau) (Braha & Byrne, 2010).

**c) CMYK**

Sistem warna yang digunakan dalam desain cetak, yang dapat ditemukan saat menggunakan pewarna, tinta, dan pigmen. Warna utamanya (C = cyan, M = magenta, Y = yellow/kuning, K = black/hitam), jika digabungkan, menciptakan semua warna lainnya. Jumlah cyan, magenta, kuning, dan hitam yang sama menghasilkan abu-abu (Braha & Byrne, 2010).

**d) Pantone**

Ini telah menjadi standar industri dalam desain cetak, system warna yang menggunakan PMS (*Pantone Matching System*) yang digunakan untuk pencocokan warna dengan tepat (Braha & Byrne, 2010).

**e) HSL/HSI**

Sistem warna yang mengukur nilai rona/*hue* (H), saturasi/*saturation* (S), dan luminositas/*luminosity* (L), yang kadang-kadang juga disebut intensitas/*intensity* (I), dari warna (Braha & Byrne, 2010).

### 2.6.2.2. Color Harmonies

Berikut ini menjelaskan Teknik yang ada untuk menciptakan *color harmonies*.

#### a) *Achromatic*

Secara garis besar, *achromatic* berarti tanpa warna, harmoni ini menghadirkan saturasi yang sangat rendah. Harmoni ini menggunakan warna putih, abu-abu, dan hitam.

#### b) *Monochromatic*

Secara harfiah berarti satu warna, harmoni warna ini hanya didasarkan pada satu rona/*hue* dan warna serta corak yang terkait.

#### c) *Analogous*

Terdiri dari 3 warna yang berdekatan satu sama yang lainnya dalam roda warna. Warna tengah yang dominan, yang kedua warna pendukung, dan yang ketiga digunakan sebagai aksen.



Gambar 2.0.17 Analogous

(*Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*, 2010)

d) *Complementary*

Ini adalah warna-warna yang berseberangan satu sama lain, seperti hijau dan merah, ungu dan kuning, dan biru dan oranye dalam sistem warna RYB.



Gambar 2.0.18 Complementary

(*Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*, 2010)

e) *Split complementary*

*Split complementary* menggunakan warna utama dan pelengkapinya menggunakan dua warna yang berdekatan.

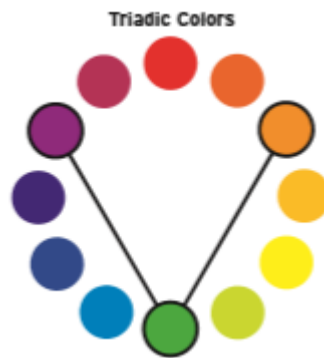


Gambar 2.0.19 Split Complementary

(*Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*, 2010)

f) *Triadic*

Terdiri dari tiga warna yang terletak berjarak sama satu sama lain di roda warna.

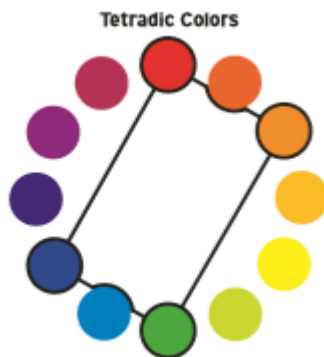


Gambar 2.0.20 Triadic

(*Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*, 2010)

g) *Tetradic (rectangle)*

Terdiri dari empat warna, yaitu dua warna yang saling melengkapi. Jika garis- garis pada roda warna dihubungkan, akan menggambar persegi panjang.



Gambar 2.0.21 Tetradic

(*Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*, 2010)

**h) *Square***

Terdiri dari empat warna yang berjarak sama satu sama lain dalam roda warna.



Gambar 2.0.22 Square

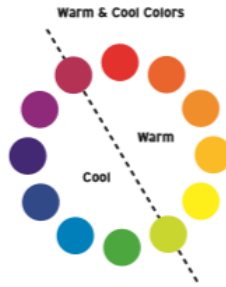
(*Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*, 2010)

**i) *Cool***

Terdiri dari warna-warna yang termasuk dalam warna-warna dingin dari roda warna.

**j) *Warm***

Terdiri dari warna-warna yang termasuk dalam warna-warna hangat dari roda warna.



Gambar 2.0.23 Warm and cold

(*Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*, 2010)

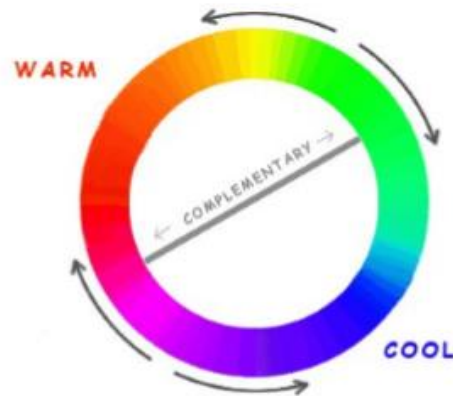
### 2.6.2.3. Warna dan Artinya

Kita dilahirkan dan dibesarkan dalam budaya yang penuh makna. Arti kode warna adalah konotasi bersama antara perasaan, sensasi, suasana, pikiran, dan suasana hati. Bisa terjadi bahwa maknanya dapat bervariasi melalui garis waktu sejarah dan budaya yang berbeda, namun perbedaan yang lebih signifikan diketahui secara luas dan akan disebutkan ke depan. Cahaya dan warna juga terlibat dalam teori psikologi (Zammitto, 2005).

Rorschach mengembangkan tes psikologis di mana warna merupakan masalah penting, umumnya dikenal sebagai tes noda tinta. Dia menyatakan warna mengirimkan emosi, dan perilaku yang lebih responsif terhadap warna menunjukkan efektivitas yang lebih besar. Pengalaman berwarna sebagai cara persepsi dan ekspresi yang berbeda, dan menyatakan kesetaraan antara warna dan perasaan. Telah terbukti daerah dengan periode non-cahaya yang panjang memiliki catatan gangguan emosi dan bunuh diri yang lebih tinggi. Tidak hanya respon emosional yang diperoleh saat melihat warna, reaksi fisik juga dimungkinkan. Perbedaan warna pertama yang bermanfaat adalah kategorisasi hangat-dingin.



Menjadi warna (hangat) dari merah di satu ujung spektrum, ke warna (dingin) dengan biru di ujung lainnya (Zammitto, 2005).



Gambar 2.0.24 Roda warna menunjukkan perbedaan hangat dan dingin, dan saling melengkapi  
(*The expressions of colours*, 2005)

#### Arti Tata Warna

1. Hitam: Warna hitam menunjukkan kematian, kejahatan, criminal, depresi, kesakitan, dan tidak ada harapan. Hitam di hamper semua negara barat digunakan sebagai penyesalan.
2. Biru: Warna biru menunjukkan dingin, damai, depresi, kesedihan, rileks, tenang, kesendirian, ketidak terbatasan, dan jarak. Biru biasanya melambangkan air dan langit.
3. Coklat: Warna coklat menunjukkan kayu, kenyamanan, tanah, dan bumi.
4. Emas: Warna emas menunjukkan kehormatan dan kesetiaan

5. Hijau: Warna hijau menunjukkan alam, kesuburan, keseimbangan, dan air. Dalam budaya barat bisa diartikan juga sebagai uang dan pengantin menikah dengan mengenakan tata warna hijau sebagai perwujudan dari kesuburannya.
6. Abu-abu: Warna abu-abu menunjukkan netral dan penggabungan bahagia dan kesedihan.
7. Jingga: Warna jingga menunjukkan kekuatan dan kehangatan.
8. Merah: Warna merah menunjukkan cinta, kesehatan, kehangatan, darah, senjata, kekuatan, api, neraka. Di Cina, merah berarti kebahagiaan.
9. Ungu: Mistis, kesetiaan, dan loyal.
10. Putih: Cahaya, kebersihan, dan dingin. Di Cina putih melambangkan musim gugur.
11. Kuning: Terkait dengan kecerdasan, pemikiran logis, inovasi, spiritualitas, harapan, kegembiraan, halus, matahari, ketika tata warnanya kuning suram, ia akan cenderung menjadi pengecut, kehancuran, rasa malu, dan penyakit