

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Walau banyak yang mengira animasi merupakan temuan yang baru ditemukan. Animasi sudah ada sejak sejarah masyarakat sosial berlangsung, lebih tepatnya untuk menirukan sebuah gerakan dan waktu (Warren, 2016). Walau sederhana namun animasi diadaptasi berdasarkan kegiatan sehari – hari. Gelas minum yang diputar secara cepat bisa memperlihatkan seekor kambing yang sedang makan atau dikenal dengan *Burnt City*. *Burnt City* merupakan salah satu contoh animasi tertua yang menunjukkan tentang sebuah gerakan sederhana. Masih banyak contoh lainnya yang bisa dilihat saat zaman manusia berburu dan mengumpulkan dimana subjeknya adalah flora dan fauna.

Sama seperti kehidupan sosial manusia yang mulai berkembang, animasi juga berkembang. Pada abad ke-20, industri animasi muncul dengan banyak inovasi baru. Menurut beliau proses animasi tradisional menjadi sangat efisien. Gabungan clay dan teknik *stop motion* dikenal dengan *claymation*, teknik baru lainnya seperti *cutout*, *object*, and *puppet animation* juga menjadi sangat laku di masyarakat . *artisans* akhirnya dikenal sebagai animator sama seperti *live action cinematography* yang menjadi independen.

(White, 2006) Berbeda dengan film live action dimana lebih menunjukkan hal – hal normal, film animasi tidak mengenal batasan imajinasi. Beliau berkata apapun yang muncul dikepalamu, baik 2D maupun 3D jika bisa digambarkan maka akan bisa dianimasikan. Animator yang kreatif tidak memiliki batasan kecuali, pembuatan film secara general. Sebagai hasilnya beliau menyemangati kaum muda untuk tidak terpaku pada sebuah stereotip. Kartun hero biasanya sangatlah gampang untuk diprediksi namun akan lebih baik untuk mencoba tipe animasi lainnya. Ia berkata, penemuan animasi bisa diibaratkan sebagai ujung tebing es dimana masih banyak hal yang belum terungkap, hal – hal yang bahkan belum pernah terpikirkan.

Perubahan animasi telah terjadi dalam dua puluh tahun terakhir, hal ini bisa disebut sebagai “revolusi digital”. Revolusi inilah yang membuat animasi mengalami perubahan yang sangat besar. Menurut beliau faktor utama perubahan ini ialah adanya perubahan penggunaan pensil menjadi digital. Namun walau animasi mengalami pergeseran cara pembuatan, tidak ada yang perlu ditakuti dari itu. Karna jika diteliti lebih dalam beliau berkata bahwa animasi sudah mengalami evolusi jauh sebelum itu.

Perubahan yang telah terjadi pada dunia animasi membuat bisnis animasi berkembang pesat. Animasi yang dulunya mungkin dikenal sebagai bisnis kecil bisa berkembang menjadi lebih besar (Ghertner, 2010). Animasi 2D maupun 3D berkembang pesat menjadi indstri dunia yang sukses. Pembuatan animasi juga sudah menjadi lebih mudah, setiap orang bahkan bisa membuatnya ketika berada dirumah.

. Pengerjaan animasi yang dipermudah, dari menggunakan pensil menjadi digital menjadi salah satu faktornya.

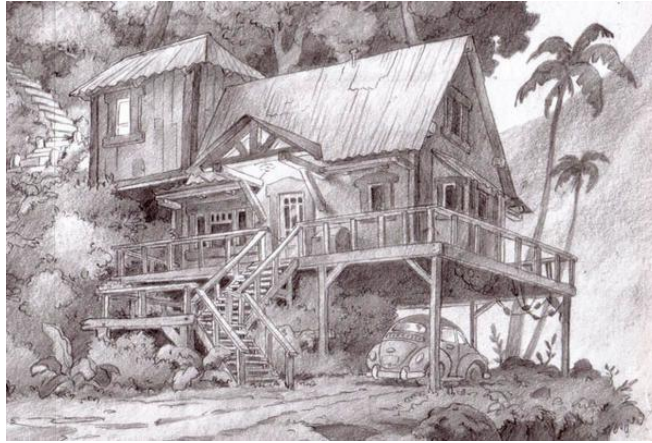


Gambar 2.1. Burnt City

(CAIS, 2012)

2.2. Environment

Banyaknya unsur pembentuk film animasi tidak membuat satu unsur lebih penting dari unsur lainnya. White (2006) menyatakan bahwa sekitar 95% hal yang akan ditonton ialah latar dari *environment* animasi itu sendiri baik penonton sadar maupun tidak. Mood dan emosi penonton dapat dibangun melalui kualitas *environment* yang baik. Animasi yang memiliki karakter tidak terlalu menarik dapat dibantu dengan kualitas latar yang baik. Beliau berkata jika hal tersebut sudah diterapkan oleh film Disney klasik yang memiliki *design* latar yang sangat baik sehingga bisa membangun mood penonton untuk mendapatkan pengalaman menonton yang baik.



Gambar 2.2. Lilo & STitch

(Massy, 2002)

Untuk membangun mood yang bisa tersampaikan kepada penonton haruslah memiliki kesinambungan antara karakter dan *environment*. (Alexander, 2011) Karakter bisa berinteraksi dengan sesama karakter namun jangan lupa bahwa karakter juga akan berinteraksi dengan dunia yang ada didalam animasi tersebut. Dunia yang dibuat oleh *layout artist* ini nantinya bisa membantu atau malah menahan si-karakter. Beliau berkata, sangat penting untuk memperhatikan baik benda hidup maupun mati karna mereka memiliki ceritanya masing – masing. Cerita yang ada harus dibuat semenarik mungkin agar memiliki kesinambungan pada animasi tersebut.

Penonton mungkin akan berfikir bahwa karakter sangatlah penting sebagai unsur penggerak animasi. Seperti yang Alexander sudah katakan bahwa karakter terus berinteraksi dengan lingkungannya, (Ghertner, 2010) maka komposisi lingkungan

harus dibuat sebaik mungkin. Komposisi dan perspektif menjadi salah satu unsur pembentuk keunikan dalam lingkungan. Sehingga cerita animasi bisa dipahami walaupun hanya dari gambaran visualnya saja.

2.3. Betawi

(Tjahjono, 2016) Kata Betawi sangat erat kaitannya dengan Batavia, dimana pengucapan nama tempat yang salah yaitu batakawaya menjadi asal usul kata Betawi. Batakawaya sendiri merupakan kesalahan pengucapan kata yang dilakukan oleh pengunjung dari Arab. Kesalahan pengucapan menjadikan Betawi dipopularkan oleh warga lokal sendiri. Menurut beliau istilah Betawi sudah menjadi atribut umum dalam budaya lokal yang ada di Jakarta. Keberadaan suku Betawi ini bisa dilihat sejak zaman dahulu.

Perkawinan campuran pada masa lalu merupakan asal usul suku Betawi. Sehingga Orang – orang yang didatangkan oleh Belanda ke Batavia ialah keturunan campuran antar suku dan bangsa (Maulana, tanpa tahun). Menurutnya hasil kawin antar etnis dan bangsa di masa lalu merupakan asal suku Betawi. Kelompok etnis zaman dulu yang baru datang ke Jakarta terhitung disebut suku Betawi. Perpaduan antara etnis dan bangsa lain seperti Sunda, Arab, Jawa, Bali, Sumbawa, Ambon , Melayu dan Tionghua merupakan awal mula dari kelompok etnis Betawi.

Betawi memiliki ciri khas yang bisa dilihat dari bentuk fisik dan non fisik (Wardana, 2019). Ciri fisiknya bisa dilihat dari arsitektur bangunannya yaitu bentuk bangunan, teras, langkan , ornamen, elemen struktural. Ciri non-fisiknya diambil dari kegiatan upacara, sosial, keagamaan, ekonomi, pantangan, tingkat pendidikan, dan pola hidup. Menurut beliau adanya tingkat urbanisasi yang tinggi serta perkembangan era globalisasi dimana semua hal dipermudah dengan adanya IPTEK membuat budaya Betawi lama kelamaan tergerus. Faktor lainnya ialah adanya pembangunan yang dilakukan tanpa mementingkan nilai kebudayaan itu sendiri.

2.3.1. Arsitektur Betawi

Dari banyaknya unsur pembentuk budaya Betawi, arsitektur adalah salah satu unturnya. Arsitektur berhubungan erat dengan lingkungan yang ada pada suatu masyarakat karena arsitektur terpengaruhi dari lingkungan masyarakat itu sendiri. Hal yang unik dari arsitektur Betawi yaitu arsitektur Betawi cenderung lebih terbuka dalam perubahan dibandingkan arsitektur lainnya dipulau Jawa (Alamsyah, 2009). Arsitektur ini tentunya sudah dipengaruhi oleh budaya Betawi sendiri yang mana memang terbuka terhadap kebudayaan lainnya. Beberapa hal yang bisa dilihat dari arsitekturnya menurut beliau yaitu sebagai berikut.

Tata letak pemukiman yang berada pada bagian dalam biasa terletak agak jauh dari jalan utama. Hal ini bisa dilihat dari salah satu pola perkampungan yang ada di

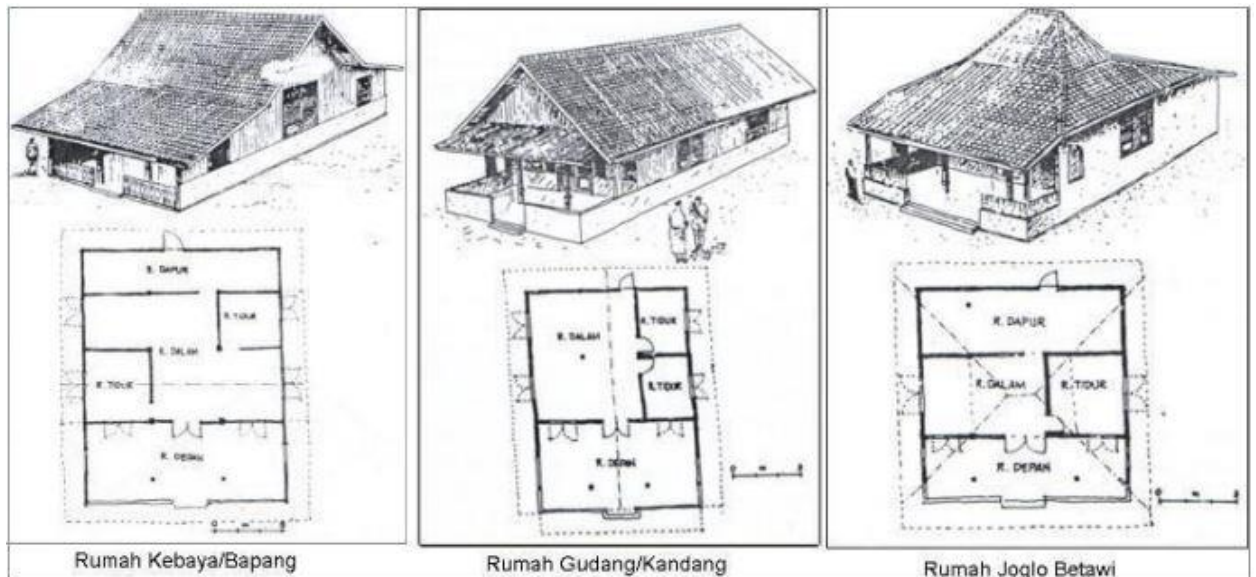
daerah Codet, Jakarta Timur. Pemukiman yang berada di bagian dalam sengaja dibuat jauh dari jalan utama karna rata – rata memiliki lahan yang luas untuk berkebun. Sebaliknya jika pemukiman bagian dalam terkesan mengacak dan sedikit berjauhan antara satu sama lain, pemukiman bagian luar akan lebih rapat karna memiliki teras yang kecil dan terbatas. Warga Betawi terkenal dengan mata pencahariannya yaitu salah satunya berkebun sehingga walau mereka memiliki teras yang kecil, biasanya mereka juga memiliki lahan untuk berkebun ditempat lain.

Pola tata letak lainnya berada pada rumah – rumah tradisional Betawi dimana, cenderung tidak menunjuk ke arah mata angin yang spesifik. Mereka percaya bangunan tidak harus memiliki sebuah kepercayaan atau harus secara spesifik untuk menghadap kearah tertentu. Berbeda dengan suku Baduy yang memiliki rumah yang menjadi sebuah pusat perkampungan, Betawi tidak memiliki rumah yang menjadi pusat perkampungan. Pola – pola ini terbentuk karena adanya perkembangan budaya pada lingkungan tersebut sehingga mempengaruhi dapat tata letak bangunan Betawi. Tentunya hal ini akan terus berubah dan akan menyesuaikan sesuai dengan perubahan yang terjadi di lingkungan tersebut.

Sebelum menentukan tipe bangunan yang akan dibangun di dalam perkampungan Betawi, akan dilakukan musyawarah untuk mengambil keputusan. Hasil musyawarah itu akan membantu mengetahui persiapan yang akan dibutuhkan bisa juga sebaga *andilan* atau keluarga yang bisa membantu akan membantu sesuai kemampuannya. Sebelum membangun biasanya upacara dan pantangan akan

dilaksanakan salah satu contohnya yaitu gotong royong dan *merowahan*. *Merowahan* ialah tradisi dimana pihak yang ingin membangun rumah memohon kepada Yang Mahakuasa agar proses pembangunan dapat berjalan dengan lancar. Bahan yang digunakan dalam pembangunan akan bergantung dimana kampung tersebut berdiri dan kesediaan bahan yang ada seperti kayu nabgka, kayu duren, kayu kecapi, dan lain - lainnya.

Terdapat 3 jenis bangunan tradisional Betawi yang bisa dibedakan berdasarkan bentuk dan atapnya. *Rumah Gudang* dikenal dengan bentuk atapnya yang menyerupai pelana atau perisai. Kuda – kuda rumah Gudang juga lebih kompleks karena memiliki *ander* atau balok penopang. Selain itu terdapat *topi* atau *markis* yaitu sebuah atap miring pada bagian depan bangunan. *Rumah Joglo* memiliki percampuran budaya dengan arsitektur Jawa yaitu, adanya kuda – kuda tanpa batang diagonal. Rumah jooglo juga membentuk bujur sangkar karna ada bagian ruang depan yang memiliki terusan. *Rumah Bapang* atau yang dikenal dengan atap kebaya memiliki atap berbentuk pelana. Perbedaannya dengan rumah Gudang ialah atap pelana rumah bapang tidak penuh karna terbentuk oleh terusan. Secara otomatis makan Pelana bagian tenggahlah yang menjadi kuda – kuda rumah bapang.



Gambar 2.3. Rumah Betawi

(Wardana, 2019)

Menurut (Dianty,2017) Ketiga rumah betawi ini juga dibedakan berdasarkan bentuknya yaitu:

1. Rumah Kebaya : Membentuk 4 persegi panjang dengan atap yang dilipat membentuk dua sudut kemiringan sehingga menyerupai pelana.
2. Rumah Gudang : Memiliki 4 persegi panjang, dapur dijadikan sebagai tambahan saja, atapnya memanjang kebelakang namun terpisah dengan dapur yang dasarnya dari atap tambahan saja.
3. Ruamh Joglo : Membentuk ujur sangkar karena terdapat alikuturasi Jawa.

Tidak hanya itu saja namun material yang digunakan untuk membentuk rumah Betawi biasanya menggunakan bahan-bahan khusus, antara lain :

1. Penutup Atap : Atep daun atau Atap Genteng.
2. Konstruksi Atap : Kayu Gowok atau Kayu Kecapi.
3. Kaso dan Reng : Bambu Tali.
4. Kolom : Kayu nagka yang sudah tua.
5. Balok pengikat : Kayu Gowok atau kayu kecapi.

Ragam hias adalah poin penting dari sebuah arsitektur. Hal ini dilihat karena hampir seluruh bangunan akan dilengkapi oleh ragam hias itu sendiri. Ragam hias juga dapat memperlihatkan percampuran budaya yang pernah terjadi pada budaya Betawi. Dekorasi yang sering dijumpai memiliki ragam hias Betawi ialah *sekor*, *siku penanggap*, tiang atau tiang dengan *batu kosta*. Siku penanggap Betawi diambil dari budaya arsitektur Cina yaitu *Tou-kung*.

Ragam hias lainnya bisa dilihat dari lisplang, pintu, langkan, jendela, dan lain sebagainya. Pengerjaan ragam hias dilakukan dengan sangat teliti sehingga bisa membentuk ragam hias yang detail. Pola hias yang ada pada bangunan Betawi juga sangatlah beragam seperti ragam hias matahari, flora, baji, tombak, dan lain – lainnya. Setiap ragam hias juga memiliki artinya sendiri – sendiri seperti halnya ukiran ornament gigi balang pada lisplang diartikan sebagai kegagahan dan estetika.

Terdapat beberapa kebiasaan yang sampai sekarang masih diyakini dan dilakukan masyarakat Betawi sebelum membangun rumah. Pertama, meletakkan 5 bata garam pada sisi pojok rumah yang akan dibangun hal ini bermaksud mengusir dan bebas dari makhluk halus. Kedua, meletakkan perak atau uang pada alas tiang guru sebelum dipasang hal ini bermaksud agar pemilik rumah selalu memiliki rejeki dan hidup tentram. Ketiga, Meletakkan bubur merah putih dalam daun pada ujung atas tiap tiang guru hal ini dilakukan sebagai sesajian agar tidak diganggu makhluk halus. Keempat, untuk meyakini keamanan dalam rumah maka keluarga diyakini untuk tidak tidur malam sebelum pembangunan rumah benar – benar selesai. Kelima, ialah membuat sesajian berupa nasi kuning serta lauk pauknya lalu berkumpul dan mengadakan selamatan.



Gambar 2.4. Ragam Hias Betawi

(Dianty, 2017)

Kondisi Betawi yang memprihatinkan bisa terjadi karena salah satu faktornya ialah kemajuan yang terjadi di kota Jakarta. Kemajuan tersebut menjadi faktor utama

dalam ketakutan hilangnya budaya Betawi. Perubahan yang sangat mudah ditemukan yaitu mata pencaharian yang mulai berganti dari bertani dan berkebun menjadi mata pencaharian industri. Akibat hal tersebut perkampungan Betawi yang dulunya memiliki kebun luas semakin sedikit dan tersingkir sehingga mulai menjadi perumahan pada umumnya yang cenderung saling menghimpit. Ragam hias yang detail juga semakin diminimalis menyesuaikan arsitektur kota Jakarta yang semakin modern. Poin penting yang bisa diambil dari arsitektur Betawi ialah keterbukaannya kepada suatu perubahan tanpa menghilangkan budaya aslinya. Keragaman itulah yang bisa menjadikan budaya arsitektur Betawi dibedakan dengan arsitektur lainnya.

2.4. Setu Babakan

Dikarenakan kemunduran yang dialami suku Betawi, pemerintah memutuskan untuk membangun pemukiman budaya Betawi di daerah Jakarta Selatan, yaitu Setu Babakan. Setu Babakan terletak di Srengseng Sawah, Jakarta Selatan. Pembuatan cagar budaya oleh pemerintah ini diharapkan dapat mempertahankan budaya Betawi yang ada. Sehingga identitas penduduk dapat tetap dipertahankan ditengah kemajuan infrastruktur, teknologi, dan hal lainnya yang dapat membuat masyarakat lebih memilih kehidupan modern (Mulyono, 2015).

Pemerintah Provinsi DKI Jakarta telah menetapkan tanah seluas 20 hektar menjadi salah satu kampung untuk melestarikan Budaya Betawi. Kawasan yang tidak bisa dibilang kecil ini memiliki potensi wisata bukan hanya karena objek wisata

budayanya saja, tetapi juga karena objek wisata alamnya. Masyarakat Setu Babakan sebagian besar masih mempertahankan budaya dan cara hidup khas Betawi seperti bercocok tanam, berdagang, memancing, membuat makanan khas Betawi, dan membuat kerajinan tangan (Alam, 2009). Cara hidup masyarakat Setu Babakanlah yang menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Sehingga tidak heran banyak wisatawan yang ingin menikmati suasana dan budaya Betawi secara langsung akan datang ke Setu Babakan.

Adapun sungai Ciliwung turut berperan penting dalam pelestarian budaya di Setu Babakan karna nilai rekreasinya yaitu sebagai area pemancingan, sepeda air dan tempat yang bisa dikelilingi oleh sepeda. (Maryetti dkk, 2016) Perkampungan yang setidaknya menampung 3.000 kepala keluarga ini memiliki latar sebagian besar penduduk Betawi asli yang sudah ada secara turun temurun dan sebagian kecil pendatang dari Jawa, Kalimantan, serta daerah lainnya. Rumah warga juga menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan karna ornamen – ornamen yang memperlihatkan ciri khas budaya Betawi. Tidak hanya tempat dan area rekreasinya saja namun banyak warga yang menjual baik makanan maupun aksesoris khas budaya Betawi sehingga Setu Babakan semakin mencerminkan kampung budaya Betawi. Akses pun juga sudah dipermudah ditambah banyaknya angkutan umum yang melewati perkampungan ini.



Gambar 2.5. Setu Babakan

(Dolannyok, 2020)

Kampung ini memiliki beberapa karakter Betawi (Wardana, 2019) antara lain ialah tatanan ruang luar, tatanan ruang dalam, bentuk bangunan, elemen struktural dan non-struktural, dan ornamen. Tatanan ruang luar ditandai dengan adanya pekarangan bagian dalam dan luar, dimana pekarangan bagian luar ditandai dengan jauh dari jalanan dan terpisah dari rumah lalu dibatasi oleh adanya sebuah pohon. Pekarangan bagian dalam berbalik dengan pekarangan luar dimana jauh dari jalan tetapi dekat dengan rumah dan juga dipisahkan oleh sebuah pohon. Bentuk bangunan Betawi dibagi menjadi 3 yaitu rumah bapang/kebaya, rumah gudang, dan rumah joglo sebagai ciri khas bangunan orang Betawi. Sementara elemen non-struktural ialah perabotan rumah yang terpisah dari bagian bangunan seperti jendela, pintu, perabot teras, dan lain sebagainya, Elemen struktural ialah bagian dari bangunan tersebut seperti tiang penyangga.

2.5. Perspektif

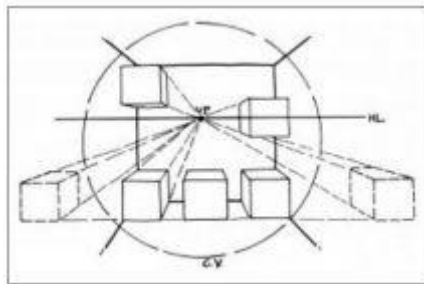
Perspektif memiliki beberapa faktor yang harus dimengerti terlebih dahulu. (White, 2006) Salah satu faktornya ialah garis *horizon* atau garis cakrawala. Beliau berkata bahwa garis inilah yang menjadi titik temu antara langit dan tanah. Garis ini yang nantinya akan menentukan sudut pandang baik rendah maupun tinggi. Jika garis cakrawala berada diposisi bawah maka sudut pandang akan menjadi tinggi, sebaliknya jika garis cakrawala berada diatas maka sudut pandang akan berubah menjadi rendah.

Faktor kedua yaitu *vanishing point* atau dikenal dengan titik hilang. Titik hilang ini berada tepat diantara garis cakrawala. Menurut beliau, titik tersebut akan menempatkan garis paralel seperti jalur rel kereta api menyatu dengan garis cakrawala. Faktor ketiga ialah *plane* atau bidang, bidang kebanyakan terdiri dari beberapa bidang seperti, rumah, kotak, dan benda lainnya.

Perspektif menjadi peran yang penting dan harus diperhatikan menurut (Alexander, 2011) perspektif sangatlah penting terutama saat pembuatan gedung dengan bentuk bentuk aneh. Tidak hanya itu saja dengan adanya garis perspektif akan membuat penempatan suatu objek menjadi lebih mudah dan seimbang (Ghertner, 2010). Menurut beliau terdapat beberapa jenis titik hilang, yaitu satu titik hilang, dua titik hilang, tiga titik hilang, beberapa titik hilang pada bidang tidak datar, dan satu titik perspektif dengan beberapa titik hilang.

1. Perspektif 1 titik hilang :

Perspektif ini biasa disebut sebagai perspektif sejajar atau perspektif satu titik hilang. Kegunaan perspektif ini membuat kedudukan objek yang ada bisa dilihat secara jelas peletakannya, baik didepan maupun dibelakang.

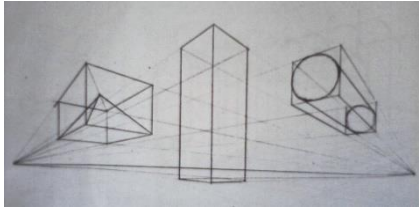


Gambar 2.6. Perspektif Satu Titik Hilang

(Abiquetta3, 2013)

2. Perspektif 2 titik hilang :

Perspektif ini bisa disebut sebagai perspektif angular atau perspektif 2 titik hilang. tidak seperti perspektif 1 titik hilang dimana hanya memiliki satu titik yang biasanya berada ditengah garis cakrawala, perspektif ini memiliki 2 titik hilang yang biasanya berada sejajar dikiri dan kanan garis cakrawala.

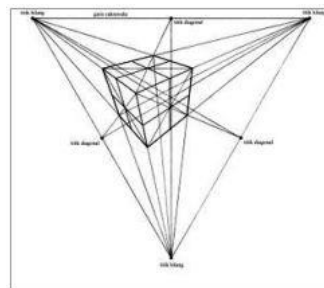


Gambar 2.7. Perspektif Dua Titik Hilang

(Aisyahhsm12, 2019)

3. Perspektif 3 titik hilang :

Sementara perspektif 3 titik hilang atau disebut juga sebagai oblique perspektif biasanya digunakan untuk menggambarkan sebuah gedung. 3 titik ini digunakan sebagai acuan jarak tinggi yang digunakan.



Gambar 2.8. Perspektif Tiga Titik Hilang

(Abiquetta3, 2013)

2.6. *Mise en Scene*

Mise en Scene merupakan sebuah istilah mengenai apapun yang sudah ada dalam scene. Kata Mise en Scene sendiri berasal dari bahasa Prancis dan digunakan untuk merepresentasikan fitur sinematik. Mise en Scene biasanya sudah ditentukan saat pra-produksi baik oleh sutradara maupun desainer produksi (Winanda, 2019). Adanya mise en scene ini bertujuan untuk menunjukkan adanya pengembangan karakter, menyajikan motif, memperkuat tema, dan membangun suasana hati. Sehingga adanya mise en scene ini dapat membuat film yang sistematis dan detail.

Gambar yang ada pada film maupun animasi bisa dibilang menjadi bagian dari mise en scene. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa Sutradara dan desainer produksi dapat mengatur akan apa yang bisa berada di depan kamera. Namun bukan berarti mise en scene hanya bisa direncanakan oleh sutradara dan produser, aktor bisa melakukan improvisasi untuk memperkuat cerita pada film (Wahyuningtyas, 2012). Menurut (Firdaus,2018) Mise en Scene bisa dibagi menjadi 6 poin dasar yaitu , Setting (Set & Props), costume, hair, make-up, lighting, dan figure behavior.

Set atau *setting* dikenal sebagai sebuah tempat atau latar cerita. Set yang ada dibentuk sedemikian rupa agar dapat membangun suasana cerita dengan baik. Jika cerita memiliki konsep cerita maka set tempat di design sedemikian rupa semisal menggunakan warna – warna cerah yang bisa menggambarkan konsep cerita agar bisa diterima dengan baik oleh penonton. Pemilihan konsep warna, latar, dan hal lainnya yang mendukung set menjadi penting dan perlu diperhatikan lebih mendetail. Jika

tidak selaras dalam penggambaran suasana tentunya penyampaian jalan cerita akan terganggu dan menjadi tidak baik.

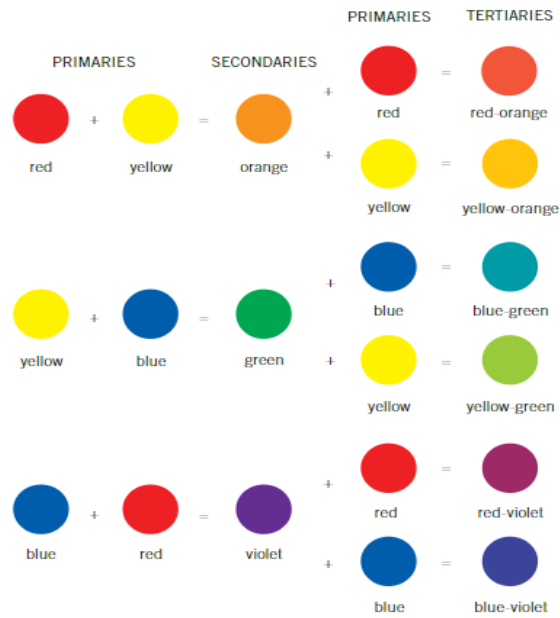
Sementara Props atau property adalah objek dekorasi yang ditempatkan pada set tempat. Properti biasanya digunakan hanya sebagai pelengkap saja seperti meja, bangku, pintu, dan lain sebagainya. Penempatan property juga dilakukan dengan perhitungan yang baik sehingga terdapat keseimbangan antara latar dan property. Hal tersebut bermaksud agar penggunaan property bisa dibedakan baik dari segi fungsi maupun hiasnya. Walaupun penggunaan property terkesan sepele namun, dengan penempatan property yang tepat bisa menjadi pendukung cerita yang sangat baik. Contoh yang sangat jelas bisa dilihat dari animasi Disney "*Snow white*" Apel dan cermin menjadi property penggerak cerita yang sangat penting dalam film tersebut.

2.7. Color

Pancaran cahaya pada mata dapat membuat manusia melihat warna. Warna memiliki berbagai fungsi dan hal itulah yang membuatnya menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia (Luzar, 2011). Baik sadar maupun tidak warna dapat membangkitkan dan mempengaruhi perasaan manusia. Sehingga tidak mengherankan warna menjadi poin penting daya Tarik pada film animasi. (Leland, 2016) Beliau bahkan percaya bahwa seorang seniman yang tidak mengenal warna, sama saja seperti penjelajah yang melupakan ranselnya.

Warna juga tidak sekedar menentukan warna dasarnya saja melainkan warna dapat membentuk garis besar karakter (White, 2006). Melalui teknik pewarnaan yang manualpun bisa membantu mengetahui texture yang akan digunakan pada objek animasi tersebut. Menurutnya warna menggambarkan emosi atau suasana hati tertentu sehingga warna menjadi salah satu peran penting dalam animasi. Biasanya animasi akan menggunakan warna yang mencolok dan tentunya sesuai dengan jalan cerita sehingga meraih kesepahaman dengan penonton.

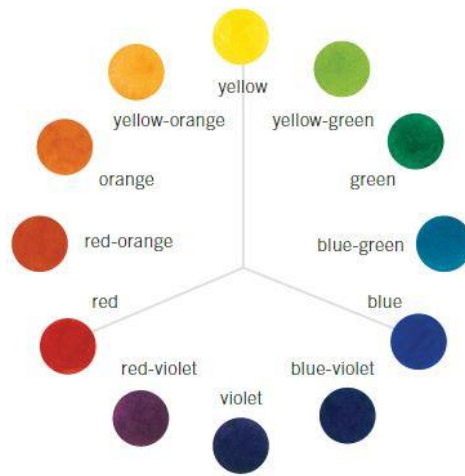
Warna memiliki warna utamanya, warna yang tidak didapatkan dalam mencampur satu warna dengan warna lainnya. Warna utama ini terdiri dari warna merah, biru dan kuning. Warna utama inilah yang nantinya akan membangun warna kedua, yaitu warna yang berasal dari pencampuran antara warna utama/ seperti merah dan okuning akan menghasilkan warna oren. Begitu pula jika ingin mendapatkan warna ketiga, maka akan ada pencampuran warna utama dengan warna kedua.



Gambar 2.9. Percampuran Warna

(Leland, 2016, hlm. 10)

Menurut Leland, Warna memiliki beberapa unsur penting pembantunya. Unsurnya bisa dibedakan berdasarkan *hue*, *value*, dan *intensity*. *Hue* bisa diartikan sebagai nama warna itu sendiri, seperti contohnya ialah merah, kuning, hijau, biru, ungu, oren, dan lainnya. Warna tersusun bersebelahan yang disebut sebagai *color wheel*. *color wheel* terdiri dari merah – oren, kuning – oren, kuning – hijau, biru – hijau, biru – ungu, dan merah – ungu.



Gambar 2.10. Color Wheel

(Leland, 2016, hlm. 24)

Value bisa diartikan sebagai gelap dan terang atau tingkat ke ekstriman dari hitam dan putih. Pergerakan akan terjadi bila ada warna yang mengarah ke putih dan bayangan ke arah bayangan. Berdasarkan warna maka bisa dilihat jika Ungu adalah warna tergelap, kuning warna yang paling terang dan sisa warna yang lain berada ditengah – tengah. Menentukan value warna adalah hal yang sangat penting. *Value* membuat perbandingan diantara warna sehingga bisa berdampak pada visual dan drama.

Intensity bisa dikatakan sebagai kemurnian atau keabu-abuan atau disebut juga sebagai *chroma*. Warna terang bisa disebut sebagai *high intensity* dan warna yang ke abu – abuan disebut *low intensity*. Melihat dan membuat perbedaan intensitas warna adalah sesuatu yang sangat penting. Untuk menciptakan warna yang sangat

baik dibutuhkan kendali atas warna sehingga memberikan penekanan komposisi dengan baik. Poin penting dari *intensity* ialah saat mencampurkan warna high intensity dengan low intensity , warna tidak akan bisa dikembalikan ke *high intensity* tetapi akan terus ke arah *low intensity*.

Properti yang terakhir ialah *temperature* yaitu seberapa hangat dan dinginnya sebuah warna. *Temperature* membantumu menciptakan kedalaman pegerakan dan *mood*. warna yang hangat cenderung lebih agresif dan warna cool cenderung lebih pasif atau surut. Penting adanya *temperature* warna karena jika terdapat kesalahan pada temperatur warna maka akan ada ketidakseimbangan. Merah dan oren adalah warna yang dikategorikan sebagai *warm color* sedangkan warna *cool/Cool tone* ialah biru dan hijau. Tetapi warna yang hangat maupun dingin bisa saja terlihat berbeda ditempat yang berbeda.