

2. STUDI LITERATUR

Diawali dengan penjelasan atau definisi dari sebuah animasi. Menurut Norman McLaren dalam sebuah buku yang berjudul '*Animation: A World History*' oleh Giannalberto Bendazzi, animasi merupakan sebuah kesenian akan sebuah gerakan yang digambar bukan kesenian gambar yang bergerak. Penjelasan lainnya yaitu animasi adalah sebuah film yang dibuat dengan tangan atau digambar secara satu per satu untuk menghasilkan ilusi pergerakan tersebut. Dapat disimpulkan bahwa animasi adalah sebuah film yang dibuat dengan menggunakan tangan, untuk menghasilkan kumpulan gambar yang kemudian dibuat menjadi sebuah ilusi gambar bergerak. Seiring berkembang teknologi, animasi juga memiliki perkembangan yang signifikan. Animasi pada zaman sekarang menjadi lebih bermakna, dan memiliki cerita yang mampu menyentuh hati banyak orang.

Bila dilihat secara permukaan, animasi diciptakan oleh sekumpulan animator. Animator menciptakan seni akan gerakan dari sebuah benda yang tidak hidup dengan mengatur *spacing*, *pose*, dan lainnya. Maupun dalam bentuk film, gambaran, atau model 3D (Cambridge Dictionary, 2021). Terdapat berbagai jenis dari animasi maupun itu dari media yang digunakan atau durasi. Salah satu jenis animasi yang berdasarkan durasi adalah animasi serial. Menurut kamus bahasa Inggris Cambridge, serial atau *series* merupakan sebuah kumpulan dari sesuatu yang mirip, kejadian yang berhubungan, atau benda yang saling berkesinambungan. Istilah ini sering digunakan pada berbagai bidang, yang salah satunya yaitu animasi. Dapat disimpulkan, animasi serial adalah kumpulan dari animasi yang memiliki kesamaan yang dapat berupa: karakter, cerita, maupun tema.

Animasi tidak akan menjadi menarik tanpa keberadaannya cerita. Tentunya, cerita juga tidak menarik apabila tidak memiliki dunianya. Dunia diciptakan untuk membantu cerita berjalan mencapai tujuannya atau *ending*. *Concept art* diciptakan untuk memberikan sebuah visualisasi apa yang berada dalam dunia cerita tersebut. Maupun dari *environment* hingga desain baju yang dikenakan karakter. Setiap objek yang dirancang harus memiliki keharmonisan dengan satu sama lain. Menurut Francis Glebas pada bukunya yang berjudul '*The Animators Eye Adding Life to*

Animation with Timing, Layout, Design, Color and Sound', desain yang harmonis perlu ditekankan agar penonton bisa mendapatkan sebuah impresi bahwa objek tersebut berasal dari dunia yang sama.

Concept art terdiri dari beberapa aliran yaitu *prop design*, *character design*, dan *environment design*. Sesuai dengan nama jenisnya, *character design* memiliki kepentingan untuk menciptakan sebuah karakter. Sedangkan *prop design* memiliki tujuan untuk memberikan desain objek-objek yang berada di *setting* cerita. Seperti meja, lampu, boneka, dan sebagainya. Tidak kalah penting dalam penciptaan dunia cerita, *environment design* merancang lingkungan atau dunia sekitar dalam cerita. *Environment* adalah *setting* atau lokasi dimana sebuah cerita terjadi. Untuk memenuhi kriteria *concept art*, desain yang diciptakan tentu memerlukan *visual storytelling*. Hal ini juga berlaku dengan *prop design* dan *character design*. Sehingga, perancangan *environment* perlu memikirkan fungsi-fungsi yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Kumpulan bentuk-bentuk juga dapat membantu untuk memberikan sebuah impresi. Contohnya bentuk kotak yang mengeluarkan kesan kaku dan teratur, segitiga yang memiliki kesan tajam, dan bentuk bulat yang memiliki kesan gembul dan halus. Tidak hanya terpaku pada bentuk, warna juga memiliki dampak pada *visual storytelling*.

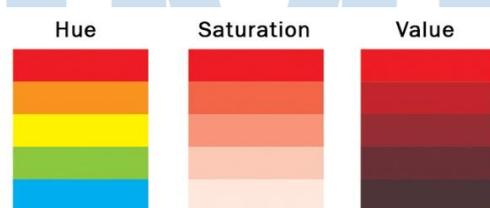
Penemuan asal muasal warna pertama ditemukan pada tahun 1600-an. Menurut Isaac Newton, warna yang kita lihat pada kehidupan sehari-hari adalah pantulan dari kumpulan gelombang cahaya. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan kaca prisma yang dipantulkan cahaya. Hasil cahaya yang dipantulkan kemudian menghasilkan warna, dan untuk memperkuat teorinya, ia melakukan proses yang sama namun terbalik. Munculnya cahaya putih membuktikan cahaya merupakan sumber dari segala warna (Patti Mollica, 2018). Ketika gelombang cahaya menyentuh sebuah permukaan, gelombang warna tertentu akan diserap oleh objek tersebut dan akan memantulkan sisa gelombang warna yang tidak diserap. Sebelum penemuan ini ditemukan, warna selalu berada di dalam kehidupan manusia.

Dalam sejarah warna, penggunaan pigmen warna didapatkan melalui sumber natural. Seperti tumbuhan, tanah liat, hingga sampai yang terhitung sebagai

bahan yang berbahaya (McIver, 2020). Pada tahun 1841, cat minyak mulai tersebar dan banyak diproduksi berkat bantuan teknologi industri. Warna kini menjadi salah satu simbolisasi esensial yang digunakan sehari-hari. Sebagai desainer, pemilihan warna sangat diperlukan tidak hanya sebagai simbolisasi namun juga untuk menjaga sebuah kesan harmonisasi.

Color theory saat ini menjadi pengetahuan penting yang digunakan oleh para desainer ketika memilih kumpulan warna. Namun, sebelum melanjutkan ke *color theory*, perlu diketahui terdapat tiga jenis klasifikasi pada warna. Tiga jenis warna ini yaitu primer, sekunder, dan tersier. Warna primer terdiri dari merah, kuning dan biru. Ketiga warna ini tidak dapat dihasilkan melalui campuran warna. Sedangkan sekunder, terdiri dari oranye, hijau, dan ungu, yang merupakan hasil campuran dari sepasang warna primer. Apabila warna primer dan sekunder dicampurkan, alhasil warna yang didapatkan adalah warna tersier.

Kata kunci yang perlu diingat mengenai warna adalah *value*, *hue*, dan *saturation*. Warna yang berada di dalam *color wheel* disebut dengan *hue*. Setiap *hue* memiliki *value* dan *saturation* masing-masing. Dimana *value* merupakan jajaran gelap hingga terang pada sebuah *hue*, *saturation* merupakan seberapa *intensity* sebuah warna. Dibawah adalah skema yang menunjukkan perbedaan *hue*, *value*, dan *saturation*.



Gambar 1. Skema *hue*, *saturation*, dan *value*

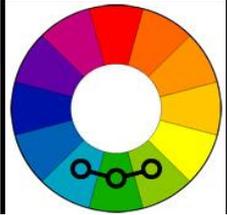
(sumber: <https://arkon.id/blog/skema-warna-strategi-memilih-warna-interior-yang-serasi>)

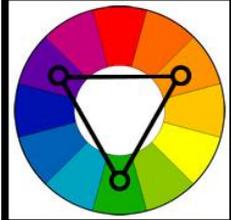
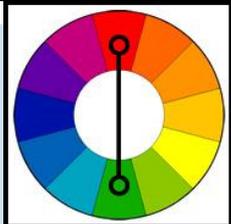
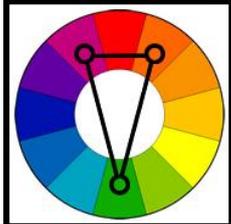
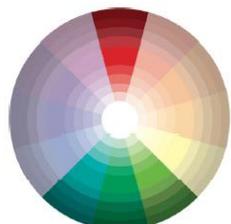
Selain warna-warna yang berada pada *color wheel*, terdapat warna yang disebut dengan *neutral colors*. Warna ini biasanya terdiri dari coklat, abu-abu, dan warna-warna yang keruh. Warna ini biasa digunakan untuk “menetralkan” suasana sekitar untuk membantu objek utama menjadi lebih mencolok. Temperatur warna

juga berpengaruh pada sebuah visual. Temperatur warna dibagi menjadi dua yaitu *warm* atau hangat, yang terdiri dari jajaran warna merah ke kuning, sedangkan *cool* atau dingin, yang terdiri dari jajaran warna hijau hingga biru. Bayangan permukaan yang diberikan memiliki warna yang lebih dingin dibandingkan permukaan yang lebih terpapar pada cahaya. Warna-warna ini membantu untuk memberikan impresi cuaca, waktu, atau suhu pada sebuah *environment* yang ditunjukkan.

Tentunya, masih terdapat satu proses yang perlu dilakukan sebelum mengaplikasikan *hue*, *saturation*, *value*, dan *neutral colors*. Tidak semua kombinasi warna dapat terlihat harmonis dengan satu sama lain. *Color schemes* adalah kombinasi warna-warna yang berbeda namun memiliki sebuah sifat keharmonisan, sehingga terlihat enak dipandang mata. *Color scheme* masing-masing memiliki sifat yang berbeda-beda. Berikut adalah tabel untuk menjelaskan jenis-jenis *color scheme*.

Tabel 2.1 Tabel *Color Scheme*

Color Scheme	Deskripsi
 <p data-bbox="408 1420 746 1447">Gambar 2. Contoh <i>monochromatic</i></p> <p data-bbox="344 1473 810 1543">(sumber: https://www.lick.com/uk/blog/ask-the-experts/monochromatic-colour-schemes)</p>	<p data-bbox="863 1182 1348 1464">Merupakan sebuah kombinasi warna pada <i>hue</i> yang sama. Penggunaan skema ini biasa dimainkan dengan menyusun <i>saturation</i> dan <i>value</i> untuk menciptakan volume atau kedalaman pada bidang yang datar.</p>
 <p data-bbox="432 1798 722 1825">Gambar 3. Contoh <i>Analogous</i></p> <p data-bbox="347 1852 807 1921">(sumber: http://mchsart.weebly.com/art-martin-color.html/)</p>	<p data-bbox="863 1554 1348 1836">Kombinasi dari kumpulan warna yang terletak bersampingan dengan satu sama lain pada <i>color wheel</i>. Contoh mencolok, yang dapat diambil sebagai <i>analogous</i> adalah hutan. Dapat dilihat dari variasi warna hijau, kuning dan oranye.</p>

 <p>Gambar 4. Contoh <i>Triadic</i> (sumber: http://mchsart.weebly.com/art-martin-color.html/)</p>	<p>Menggunakan <i>hue</i> yang memiliki jarak yang sama dengan satu sama lain pada <i>color wheel</i>. Contohnya pada warna hijau, oranye, dan ungu.</p>
 <p>Gambar 5. Contoh <i>Complementary</i> (sumber: http://mchsart.weebly.com/art-martin-color.html/)</p>	<p>Warna yang digunakan terletak saling berhadapan pada <i>color wheel</i>.</p>
 <p>Gambar 6. Contoh <i>split complementary</i> (sumber: http://mchsart.weebly.com/art-martin-color.html/)</p>	<p>Warna-warnanya terletak berhadapan, namun pada salah satu ujungnya menggunakan warna yang berada di sampingnya.</p>
 <p>Gambar 7. <i>Analogous complementary</i> (Patti Mollica, 2018)</p>	<p>Kombinasi dari <i>analogous</i> dan <i>complementary</i>. Peletakan warna saling berhadapan dengan warna di salah satu ujungnya yang bersifat <i>analogous</i>.</p>

 <p data-bbox="450 609 705 689">Gambar 8. <i>Tetrad scheme</i> (Patti Mollica, 2018)</p>	<p data-bbox="865 309 1353 488">Kombinasi dari kedua warna yang memiliki sifat <i>complementary</i>. Kedua <i>scheme</i> ini memiliki jarak satu <i>hue</i> dari satu sama lain.</p>
---	--

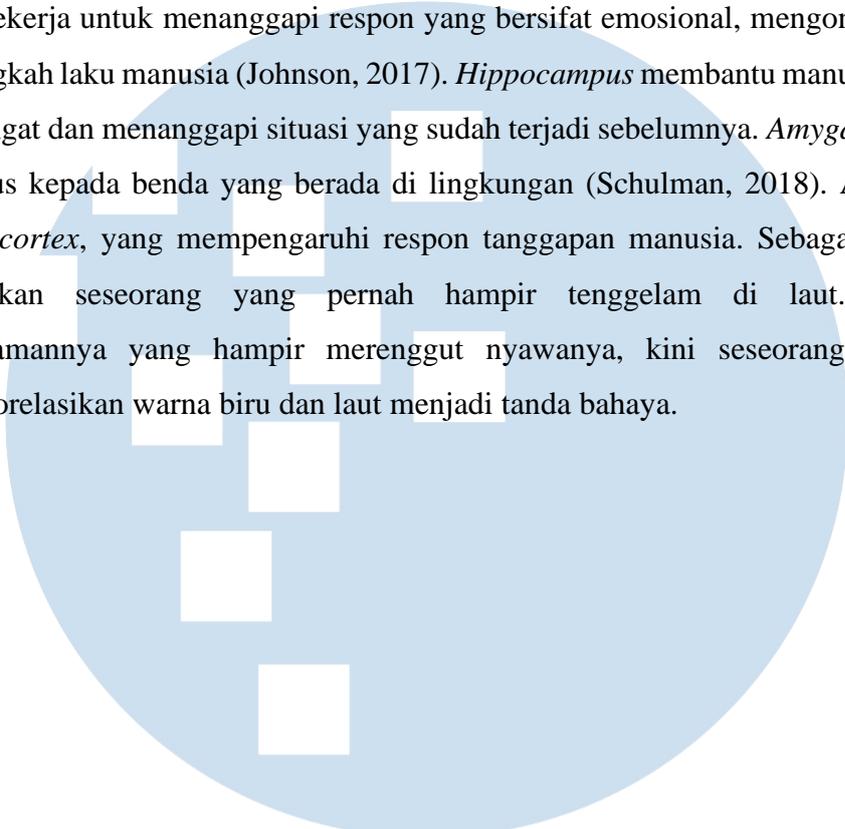
(Sumber olahan peneliti, 2021)

Color scheme memiliki fungsi untuk memberikan kontras dan membangun suasana. Psikologi warna pun dikorelasikan, agar warna yang digunakan sesuai dengan *mood* yang ingin disampaikan. Psikologi warna merupakan subyek yang rumit, hal ini disebabkan oleh perspektif yang berbeda-beda pada setiap orang. Secara jangka besar, perbedaan persepsi juga dapat disebabkan oleh perbedaan budaya dan zaman (Mclever, 2020). Salah satu contohnya, kucing hitam menurut warga Eropa menandakan nasib buruk, sedangkan warga Jepang melihatnya sebagai tanda keberuntungan. Perubahan zaman berpengaruh diakibatkan oleh warna yang berubah dalam kurun waktu yang panjang akibat oksidasi, polusi, dan lainnya. Contoh besar yang dapat dilihat adalah *Statue of Liberty*, yang kini warnanya telah menjadi warna hijau *tosca* akibat dari bahan patung tersebut yaitu tembaga.

Preferensi warna disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah umur. Mata bayi yang baru lahir, tidak memiliki kemampuan yang sama dengan manusia dewasa. Bayi memiliki kemampuan untuk membedakan gelap dan terang bahkan ketika masih berada di dalam rahim ibunya (Marcin, 2021). Warna pertama yang mampu dilihat oleh bayi adalah merah. Anak-anak pun cenderung lebih menyukai warna primer atau warna yang terang. Seiring waktu, preferensi seorang individu akan berbeda dikarenakan abilitas mata yang sudah berkembang dan mengenal warna dari semua rentang warna.

Selain itu, pengalaman pribadi yang pernah dialami dapat mengubah persepsi manusia terhadap warna menjadi berbeda. Secara *scientific*, mata manusia

memiliki alat bantu yang berguna untuk mengirimkan sinyal ke otak. *Hypothalamus* yang bekerja untuk menanggapi respon yang bersifat emosional, mengontrol tidur dan tingkah laku manusia (Johnson, 2017). *Hippocampus* membantu manusia untuk mengingat dan menanggapi situasi yang sudah terjadi sebelumnya. *Amygdala* lebih berfokus kepada benda yang berada di lingkungan (Schulman, 2018). Akhirnya, *limbic cortex*, yang mempengaruhi respon tanggapan manusia. Sebagai contoh, bayangkan seseorang yang pernah hampir tenggelam di laut. Karena pengalamannya yang hampir merenggut nyawanya, kini seseorang tersebut mengkorelasikan warna biru dan laut menjadi tanda bahaya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA