



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film Animasi Pendek

Sullivan, dkk. (2008) menyebutkan bahwa animasi pendek adalah film animasi, bisa bergaya naratif maupun non naratif, yang berdurasi sekitar dua sampai lima menit. Pembuat film animasi pendek dituntut bekerja lebih keras untuk mengekspresikan ide dan menjelaskan makna serta maksud dalam sebuah film dalam durasi yang terbatas. Para animator memakai gaya artistik tertentu dan menggabungkannya dengan gaya animasi serta *genre* tertentu untuk menghasilkan sebuah animasi yang unik.

Animasi terdiri dari lima dimensi, yakni dua dimensi yang dibangun dari garis, warna dan keseragaman, tiga dimensi yang dibentuk dari ruang, empat dimensi yang terbentuk dari waktu, dan lima dimensi yang didapat dari konten cerita. Dimensi kelima ini yang menyatukan, membentuk dan menyusun empat dimensi lainnya dan, jika berhasil, film animasi pendek dapat menyentuh hati penonton secara fisik, emosional dan artistik. Untuk membuat sebuah konten cerita, dalam bukunya, ia menyebutkan seorang penulis *script* yaitu Karl Iglesias memiliki tips untuk membuat sebuah cerita yakni konten cerita berisi tentang seseorang yang menginginkan sesuatu namun memiliki masalah dalam mendapatkannya (hlm. viii-ix, 8-9)

Film animasi dibagi menjadi dua, yakni animasi 2D dan 3D. Animasi 2D dibuat dengan menggunakan program untuk dua dimensi, bisa berbasis vektor

maupun *bitmap*. Tekniknya rapi dan mudah dipahami. Untuk film naratif, animasi 2D lebih terkesan hangat dan polos jika dibandingkan dengan animasi 3D. Sejarah animasi 2D yang sejak lama digunakan untuk film anak-anak, dapat menimbulkan perasaan emosional bagi penontonnya (Blazer, 2016, hlm. 115).

2.2 *Visual Storytelling*

Menurut Block (2008), cerita terbagi menjadi tiga, yakni bagian awal, bagian tengah dan resolusi. Awal bagian cerita disebut eksposisi. Eksposisi dapat didefinisikan sebagai fakta-fakta yang dibutuhkan untuk memulai cerita. Fakta-fakta ini mencakup identitas karakter utama, situasi rencana mereka, lokasi, dan periode waktu. Jika penonton tidak diberikan fakta-fakta yang mereka butuhkan, mereka tidak pernah bisa terlibat dalam cerita karena mereka akan menjadi tidak fokus dan berusaha untuk mengisi eksposisi yang hilang.

Bagian tengah cerita disebut konflik. Ketika cerita dimulai, terkadang ada sedikit atau tidak ada konflik, dan seiring cerita berkembang, intensitas konflik pun meningkat. Konflik dapat berupa konflik internal atau eksternal. Konflik internal melibatkan perjuangan emosional.

Bagian terakhir yaitu resolusi merupakan bagian akhir dimana suatu cerita terselesaikan. Para penonton membutuhkan waktu untuk pulih dari intensitas klimaks dan merefleksikan konflik cerita. Setiap cerita, tidak peduli seberapa singkat atau lama, memiliki eksposisi, konflik, klimaks dan resolusi. Cerita bisa dibuat menjadi komersial, *video game*, film dokumenter, program televisi, atau naskah film panjang (hlm. 221-223).

Setelah menentukan cerita, ada tahap yang dinamakan *visual development*, menurut Bacher (2008) yaitu tahap awal dimana pembuat film menentukan berbagai macam cara untuk menerjemahkan cerita menjadi bentuk visual, seperti *background*, karakter, warna, komposisi dan *editing*. Ada juga riset dan desain konsep yang berdasarkan gaya tertentu. Riset dilakukan pada arsitektur, tempat bersejarah, suatu lingkungan, kostum serta properti. Sedangkan konsep desain dibuat lebih lanjut dalam menentukan suatu *style* maupun *genre*, bergaya natural ataupun *stylize*, bernuansa drama atau romansa dan ditargetkan pada anak-anak maupun dewasa.

Bacher juga menghimbau para pembuat film untuk menentukan *visual look* yang akan dicapai pada tahap ini. *Visual look* yang dimaksud antara lain yaitu *style* film, detail yang akan ditampilkan, warna, karakter, *environment* dan sebagainya (hlm. 44-47).

Sullivan, dkk. (2008) menjelaskan di dalam cerita terdapat karakter dan *environment*. Karakter yang baik akan mudah diingat karena penampilannya menarik dan mempunyai kemampuan untuk menggerakkan hati penonton. Dalam film pendek, karena keterbatasan waktu, penonton harus segera mengetahui siapa karakter utama dan apa yang diinginkannya (hlm. 98-110).

2.3 Environment

Selain karakter, di dalam cerita juga terdapat lokasi tempat atau *environment*. Sullivan, dkk. (2008) menjelaskan *environment* adalah sebuah dunia dimana karakter hidup. Baik *environment* maupun objek di dalamnya harus memberikan

informasi mengenai karakter, baik masa lalu maupun situasi yang sedang dialaminya. Sebuah *environment* dikatakan baik apabila dapat memberikan panggung yang baik bagi karakter untuk berakting, dapat mendukung serta menentukan suasana dalam cerita.

Visual dalam *environment* haruslah jelas agar penonton segera mengetahui lokasi dalam cerita. Penambahan properti di dalam *environment* akan memberikan informasi penting mengenai waktu kejadian, geografi, kepribadian karakter dan sejarahnya. Namun, penempatan properti harus diperhatikan agar tidak mengganggu. Di dalam *environment* juga harus terdapat sebuah ruang yaitu area kosong yang cukup besar untuk karakter berakting.

Environment yang baik juga harus bisa mendefinisikan emosi dan suasana dari dalam cerita. Ketika film dimulai, impresi, emosi, perasaan dan efek dramatis diciptakan dari tekstur, elemen desain, pencahayaan, dan warna. Tekstur mendefinisikan tingkat kedetailan dan realitas dalam sebuah adegan. Elemen desain berupa garis, bentuk, skala dan orientasi arah menjelaskan sebuah makna dan menentukan sebuah gaya. Sebuah *environment* yang terdiri dari bentuk organik akan sangat berbeda dengan bentuk geometris.

Kemudian pencahayaan yang tepat dalam film akan menunjukkan atau menyembunyikan hal penting, mendefinisikan bentuk dan mengontrol suatu arah pandangan. Cahaya menetapkan suasana, nada dan drama dalam sebuah *scene* lewat kualitas dan intensitasnya.

Cahaya natural berasal dari matahari dan bisa menunjukkan perbedaan waktu antara siang dan malam, suasana cuaca dan bisa membuat sumber cahaya memiliki nuansa hangat maupun dingin (Yot, 2011, hlm 26).

Setiap *environment* dalam film harus memiliki palet warna yang mendefinisikan suasana di dalam *scene*. Warna suatu *scene* akan menentukan suasana *mood* yang konstan dan juga bisa berubah sesuai dengan emosi karakter atau untuk memperjelas momen spesifik dalam suatu adegan (hlm. 111-123).

Bacher (2008) menjelaskan di dalam *background* terdapat elemen linear, bentuk dan *value*. Pertama, garis lurus maupun lengkung harus ditempatkan dengan sesuai karena dapat menunjukkan suatu arah maupun menyimbolkan perpisahan. Garis paralel hanya digunakan apabila suatu desain ingin menunjukkan suatu gambar yang terbagi rata menjadi dua. Kemudian bentuk adalah definisi objek pada *background* seperti arsitektur, pohon dan gunung. Biasanya mereka digambarkan secara bertumpukkan dalam komposisi untuk menciptakan bentuk yang menarik.

Value menentukan bentuk dan posisi mereka dalam *background*. Saat membuat suatu *scene* gunakan empat sampai lima *value* abu-abu. Hal ini membantu memisahkan desain ke bentuk negatif dan positif. Ada beberapa cara untuk menentukan tahapan *value* ke dalam satu *scene*. Pertama tentukan *foreground*, lalu satu atau dua *middle ground* kemudian *background*. *Foreground* akan menjadi yang *value* tergelap dan *background* akan menjadi *value* yang paling terang. Semua elemen di dalam gambar harus dapat ditangkap dengan mudah.

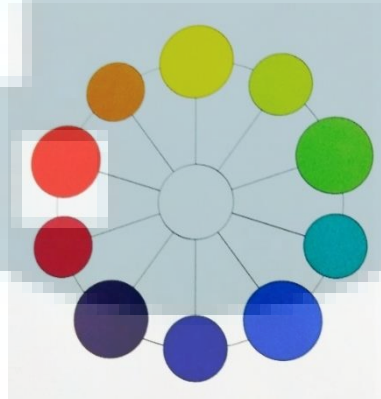
2.4 Warna

2.4.1 Teori Warna

Shorter (2012) menyatakan bahwa warna merupakan karakteristik visual yang dihasilkan dari cahaya putih yang dibiaskan. Ketika cahaya melewati prisma yang terbuat dari kaca, cahaya tersebut dibiaskan dan menjadi spektrum cahaya.

2.4.1.2 Sistem Warna Munsell

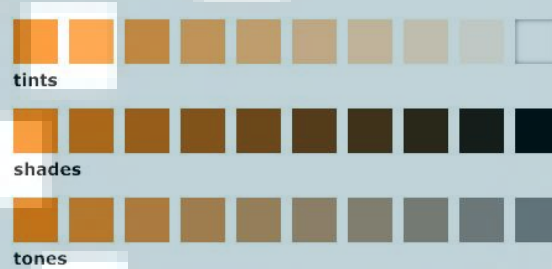
Pada tahun 1905 Albert Munsell menetapkan lima warna dasar yang terdiri dari hijau, biru, ungu, merah dan kuning. Atas dasar tersebut ia membuat lingkaran warna (*color wheel*).



Gambar 2.1. *Color Wheel*
(Color/Zelanski dan Fisher,2010)

Munsell juga menemukan sebuah sistem untuk mendefinisikan *hue* (warna), melalui *value* dan kroma. *Hue* atau nama warna digunakan untuk membedakan satu warna dengan warna lainnya, misalkan warna biru dan kuning. *Value* digunakan untuk menunjukkan terang dan gelap di dalam *hue*. Sedangkan khroma dipakai untuk membedakan saturasi dan intensitas warna.

Sistem warna Munsell ini menggambarkan warna dalam ruang tiga dimensi dan dibuat untuk menunjukkan hubungan antara *hue*, *value* dan khroma. Ada tiga istilah yang digunakan pada warna yang dicampur putih, abu-abu, dan hitam yakni *tint*, *tone*, dan *shade*. Jika sebuah *hue* ditambahkan warna putih maka warna tersebut akan terlihat semakin pucat, hal ini disebut *tint*. Sedangkan *tone* adalah pencampuran warna dengan abu-abu dan *shade* adalah perpaduan warna dengan hitam (Zelanski dan Fisher, 2010, hlm. 18-20)

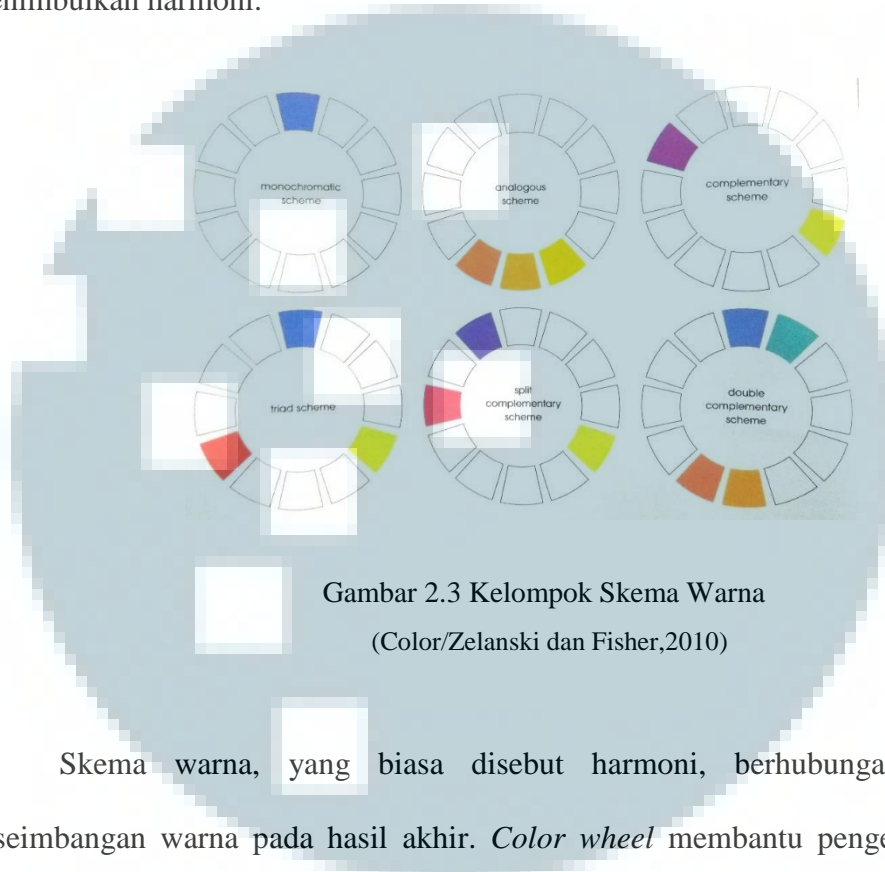


Gambar 2.2 *Tint, Tone dan Shade*
(Color/Zelanski dan Fisher,2010)

UMMN

2.4.1.3 Kombinasi Warna

Beberapa warna dikelompokkan karena terlihat lebih estetik dan menarik serta menimbulkan harmoni.



Gambar 2.3 Kelompok Skema Warna
(Color/Zelanski dan Fisher,2010)

Skema warna, yang biasa disebut harmoni, berhubungan dengan keseimbangan warna pada hasil akhir. *Color wheel* membantu pengelompokan harmoni yang bisa menyeimbangkan warna satu sama lain. Ada enam kelompok warna.

Kelompok warna pertama yaitu monokromatik, dimana satu *hue* digunakan beserta variasinya dalam *value* dan saturasi. Kelompok warna selanjutnya yaitu analogous yang berisi beberapa *hue* yang bersebelahan dalam *color wheel*. Untuk membuat skema warna ini tampak harmonis, pencahayaan, saturasi, serta area yang diwarnai harus diatur sedemikian rupa untuk menyeimbangkan kekuatan dari masing-masing warna.

Kemudian ada juga kelompok warna komplementer yang terdiri dari dua *hue* yang saling berseberangan dalam *color wheel*. Warna ini sifatnya saling mengimbangi atau melengkapi. Selanjutnya ada komplementer ganda yang menggunakan empat *hue* yang berseberangan dalam lingkaran warna, dimana warna dasarnya saling berdekatan atau bersebelahan.

Kelompok warna berikutnya yaitu split komplementer, kelompok warna ini menggunakan satu *hue* dan dua *hue* lainnya yang berada dalam posisi satu step sebelah dari posisi yang berseberangan dengan *hue* pertama. Kelompok warna terakhir yaitu triad yang terdiri dari tiga *hue* yang posisinya $\frac{1}{3}$ dari *color wheel* tersebut dan dapat berubah secara proporsional menyesuaikan dengan dasar *hue* (Zelanski dan Fisher, 2010, hlm. 120-125).

2.4.2 Efek Psikologi pada Warna

Pernyataan bahwa warna dapat mempengaruhi emosi manusia telah diterima secara universal. Maka dari itu warna digunakan untuk menunjukkan suasana dan mengubah *mood*. Selain itu, warna dapat menyampaikan suasana hati, baik suasana suram maupun suasana bahagia.

Meskipun begitu perbedaan dalam warna yang sama dapat menghasilkan efek yang berbeda. Menurut riset psikologi mengenai cahaya berwarna, gelombang merah mengakibatkan jantung berdetak lebih cepat serta meningkatkan kekuatan dan stamina. Sedangkan gelombang biru memberi efek tenang dan dingin serta dapat menurunkan tekanan darah.

Beberapa peranan penting diantaranya warna dapat meningkatkan semua indra yang dapat berdampak pada emosi di alam bawah sadar. Warna diasosiasikan dengan koneksi emosional seperti perasaan dan indra (pengelihatannya, penciuman, pendengaran, perasa dan pengecap) untuk menciptakan pengalaman emosional. Meskipun persepsi warna pada tiap orang berbeda dan dipengaruhi oleh kultur tiap individu, ada dua kelompok warna yang diterima secara universal.

Pertama, *warm colors* (warna hangat) terdiri dari merah, oranye dan kuning. Kelompok warna ini membangkitkan perasaan positif dan kehangatan serta menyimbolkan kebahagiaan dan semangat, namun juga bisa menandakan kemarahan, kebencian dan kekejaman. Kelompok kedua yaitu *cool colors* (warna dingin) terdiri dari biru, hijau dan ungu. Kelompok warna ini menimbulkan perasaan damai dan tenang namun juga bisa diartikan sebagai kesedihan dan melankolis (Zelanski dan Fisher, 2010, hlm. 39-47).

Fraser dan Banks (2004) menuliskan makna dari warna:

1. Merah: Menunjukkan kekuatan, keberanian, energi, stimulasi, dan maskulin namun juga menyampaikan kemarahan, agresif, bahaya, dan ketegangan.
2. Kuning: Memberikan rasa optimis, percaya diri, keramahan, kebahagiaan dan kreativitas.
3. Hijau: Menyampaikan harmoni, kedamaian, keseimbangan serta menunjukkan kesan alam.
4. Biru: Memberi kesan dingin, sedih, tidak ramah, dan kesepian.
5. Violet: Menunjukkan kemewahan, kualitas serta kesadaran spiritual.
6. Cokelat: Memberi nuansa alam, tanah, dan menunjukkan kehangatan.

7. Hitam: Memberi tanda bahaya, tekanan, namun juga memberi kesan glamor.
8. Abu-abu: Memberikan rasa kurang percaya diri, depresi serta rasa tidak berenergi (hlm. 20-49).

2.4.3 Warna dalam Film

Mengingat awal mula sinema yang dimulai dari film hitam putih, banyak sutradara yang terobsesi dengan warna dalam film. Sutradara harus memiliki visi dalam filmnya yang berkaitan dengan warna seperti pilihan kostum, warna palet serta filter warna dalam pasca produksi. Hal ini dikarenakan warna dapat mempengaruhi penonton baik secara emosional, psikologikal dan fisikal tanpa disadari. Di dalam film warna berfungsi untuk menunjukkan suasana, membangun harmoni dan tensi dalam *scene*, menciptakan reaksi emosional dari penonton, membantu fokus pada detail yang penting, menetapkan tema film, merepresentasikan sifat karakter dan menunjukkan perubahan atau jalan cerita di dalam film (studiobinder, 2016, hlm. 1-2).

Warna yang dipersepsi dalam film merupakan hasil dari beberapa elemen seperti lokasi, properti, kostum, tata rias wajah dan tata cahaya. Ada beberapa peraturan estetik serta aspek kebudayaan yang bisa digunakan sebagai panduan dalam memilih warna. Namun, pada akhirnya proses kreatif terjadi secara tidak sadar dan disebabkan oleh beberapa faktor seperti pengetahuan sutradara tentang warna, budaya, pengalamannya menggunakan warna serta tata cahaya dalam proses pewarnaan dalam film (Ivan Magrin-Chagnolleau, 2013).

Bellantoni (2005, hlm. xxviii) menegaskan bahwa warna bisa mempengaruhi perasaan serta cara manusia bertindak. Oleh karena itu, warna bisa menjadi alat yang sangat efektif bagi pembuat film untuk membuat suatu adegan menjadi lebih dramatis. Tiap warna memiliki suatu kemampuan untuk mempengaruhi reaksi emosional tentang suatu adegan di dalam film.

2.5 Skrip Warna

Skrip warna pertama kali dibuat oleh Ralph Egglestone dalam film animasi keluaran Pixar yaitu *Toy Story* (1995). Sejak saat itu Pixar Studio selalu menggunakan skrip warna untuk menunjukkan visual penggunaan warna dalam film. Skrip warna merupakan kumpulan penggunaan warna dari berbagai *scene* yang disusun secara berurutan untuk menunjukkan alur perubahan warna dan suasana dari film animasi sebelum masuk ke tahap produksi.

Sebelum membuat skrip warna, palet warna akan lebih dulu dibuat oleh desainer produksi yang berkolaborasi dengan sutradara. Penggunaan warna dipakai untuk melengkapi dan menambah kontras sehingga bisa mempengaruhi naratif. Warna merupakan elemen emosional yang bisa mengubah suasana dan menambah efek psikologi untuk menghidupkan cerita di dalam film. Perubahan warna dapat menunjukkan perubahan suasana serta mendukung elemen visual lainnya dalam alur cerita. Hal ini berpengaruh pada tiap *shot*, tata cahaya, tipe pencahayaan serta kamera untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan (Shorter, 2012, hlm. 19).

Blazer (2016) menyatakan warna yang diaplikasikan dalam skrip warna berfungsi sebagai garis besar visual untuk menunjukkan penggunaan warna yang

akan dipakai dalam film. Skrip warnalah yang digunakan untuk mengatur suasana sepanjang film. Di sini Blazer memberi tips untuk menyeimbangkan warna tiap adegan dengan keseluruhan film sehingga akan terbentuk warna dengan alur yang senada dan bisa membuat film tampak lebih dramatis. Pertama-tama definisikan satu warna yang akan menjadi tema dalam film. Warna dominan ini akan menjadi warna tema dan bisa menjadi arahan dalam menentukan palet warna dalam film. Penggunaan *hue*, *saturation* dan *value* yang tepat dalam adegan film akan memperjelas suasana yang akan disampaikan. Setiap warna yang digunakan harus memiliki makna dan penggunaannya dalam film haruslah konsisten.

Dalam membuat skrip warna Blazer memberi enam tips. Pertama palet warna harus memiliki warna yang terbatas, apabila terlalu akan membingungkan mata audiens dan menyebabkan kesulitan untuk fokus pada film. Kedua, bentuk sebuah area lebar yang dapat membuat subjek terlihat jelas. Ketiga, pilihlah satu warna yang menjadi tema dalam film untuk menyatukan tiap adegan menjadi satu keseluruhan film. Keempat, gunakan saturasi secara tepat, karena warna yang saturasinya tinggi dapat menyebabkan mata audiens menjadi lelah. Kelima, gunakan warna yang tidak disangka, warna yang berbeda dalam palet dapat menjadi unsur kejutan yang memicu klimaks dari sebuah cerita. Keenam, pastikan warna pada latar belakang tidak saling bersaing dengan warna subjek. Gunakan warna dengan saturasi rendah pada latar belakang agar subjek dapat menjadi titik fokus (hlm. 55-69).