

BAB II

LANDASAN TEORI

2. STUDI LITERATUR

Berikut merupakan teori dan referensi literatur yang penulis gunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

- a. Teori utama dari penulisan ini adalah mengenai teori roda warna *plutchik*
- b. Teori pendukung dari penulisan ini adalah mengenai teknik pewarnaan *cell shading*.

2.2. TEORI UTAMA

Teori Roda Warna Plutchik

Teori roda warna *plutchik* merupakan salah satu dasar panduan pewarnaan yang digunakan untuk menyampaikan emosi dan mood pada film animasi. Penyampaian mood yang dilakukan dengan teori ini didasari dengan delapan emosi dasar manusia yang dihubungkan dengan penerapan warna-warna tertentu. Warna-warna yang telah ditetapkan pada teori ini dibagi menjadi 2 bagian dalam roda warna sebagai berikut.

- a. **Lingkaran luar**, pada bagian ini emosi dasar manusia dihubungkan dengan beberapa warna yang berbeda. Beberapa warna tersebut meliputi merah yang melambangkan kemarahan, biru melambangkan kesedihan, kuning melambangkan kegembiraan, hijau melambangkan kebencian, ungu melambangkan rasa bangga, serta hitam melambangkan rasa takut.
- b. **Lingkara dalam**, sedangkan pada bagian ini warna-warna yang ada di lingkaran roda warna bagian dalam mewakili dua emosi warna yang saling berdekatan satu sama lain.

Teori ini sendiri dalam penerapannya di karya film animasi mampu menjadi alat yang baik dalam membangun mood karakter serta menciptakan narasi yang

menarik sehingga penyampaian pesan akan lebih mudah diterima oleh audience. Contohnya dalam proses penggambaran mood karakter warna pada design karakter dapat mempengaruhi psikologis penonton, seperti contoh warna nuansa merah dapat memberikan situasi kemarahan.

Contoh penerapannya pada industri animasi sendiri dapat kita lihat pada Film animasi Disney seperti *Inside Out* dan *Coco* yang menggunakan teori roda warna Plutchik sehingga karakter yang ditampilkan akan lebih relate secara emosional. Selain itu anime Jepang seperti *Spirited Away* dan *Your Name* juga menggunakan warna dengan cara yang artistik dan simbolis untuk menciptakan suasana yang unik dan memikat.

2.3. TEORI PENDUKUNG

Cell Shading

Gurney (2004), mendefinisikan Teknik pewarnaan *cell shading* sebagai Teknik dasar yang pada produksi animasi khususnya pada tahap pewarnaan, yang digunakan untuk menciptakan ilusi pencahayaan dan bayangan. Ilusi pencahayaan dengan Teknik ini juga dapat menghasilkan kedalaman yang berfungsi untuk menjadi pembeda gelap terangnya sebuah shot. Dalam penerapannya *cell shading* tidak menggunakan Teknik shading halus seperti pada Teknik shading lainnya melainkan Teknik ini menggunakan area warna yang solid yang dipisahkan garis tegas untuk lebih menciptakan ilusi pencahayaan dan bayangan pada setiap shotnya.

Teknik pewarnaan *cell shading* pada penerapannya memiliki fungsi dalam pewarnaan di proses produksi animasi. Beberapa hal yang bisa diterapkan melalui Teknik pewarnaan ini adalah,

- a. **Mampu mendefinisikan bentuk**, *Gurney (2004)*, dalam bukunya yang berjudul *color and light*, memberikan pemaparan bagaimana area datar warna solid dalam *cell shading* membantu mengidentifikasi bentuk dan volume suatu objek. Bayangan datar yang ditempatkan secara strategis memberikan kedalaman dan dimensi, membuatnya menonjol dari latar belakang

- b. **Membantu penyampaian emosi**, penempatan warna dan gradasi yang dilakukan dengan Teknik pewarnaan *cell shading* dapat menciptakan suatu suasana sesuai mood yang ingin disampaikan. Misalnya penggunaan warna-warna hangat seperti kuning dan oranye bisa menghadirkan suasana ceria dan optimis, sedangkan warna-warna dingin seperti biru dan hijau laut dapat memberikan kesan tenang dan damai.
- c. **Menciptakan fokus, penggunaan cell shading pada setiap shot di film**, penekanan emosi maupun scenes yang ingin disampaikan. Hal ini terjadi karena beberapa kontras yang dihasilkan oleh Teknik pewarnaan ini secara alami dapat menarik perhatian, sehingga detail emosi yang ingin diterapkan dapat tersampaikan dengan baik.

