

2. STUDI LITERATUR

Sebagai dasar dalam penulisan laporan ini penulis menggunakan teori utama dan teori pendukung sebagai acuan penulisan.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama karya adalah teori psikologi warna oleh Goethe, yaitu teori bagaimana pengaturan dan pemilihan warna dapat mendorong emosi tertentu terhadap penonton. Teori selanjutnya adalah teori harmoni warna oleh Louis Prang. Prang menyederhanakan warna menjadi tiga bagian yaitu *hue*, *saturation* dan *value*. Begitu juga menyempurnakan konsep kombinasi lingkaran warna
2. Teori pendukung karya adalah teori pencahayaan dari Katatikarn dan Tanzillo yang menjelaskan fungsi dan jenis pencahayaan yang sering digunakan dalam animasi.

2.1.1. COLOR SCRIPT

Dalam pembuatan animasi diperlukan rencana dan sketsa warna untuk bereksperimen dengan warna dan cahaya hingga mendapatkan warna yang memberikan atmosfer yang benar. Menurut Andiyangningsih (2020), Peran pengerjaan *color script* adalah untuk merancang dan bereksplorasi terhadap warna dan pencahayaan. *Color script* tidak hanya digunakan dalam animasi tetapi dapat digunakan untuk medium seni lain seperti *graphic novel* dan buku ilustrasi.

Menurut Gurney (2010). Pembuatan *color script* dibantu dengan *color wheel* dan *gamut mapping*. Setiap skema warna akan membantu memberikan *mood* dan tampilan yang berbeda. Setelah *color script* ditetapkan maka *color script* akan digunakan untuk *color designer*, *background painter* *surfacers* dan pencahayaan

2.1.2. HARMONI WARNA

Lingkaran warna Louis Prang, membedakan warna-warna sebagai berikut.

1. Warna primer: Warna utama yang digunakan untuk membuat warna. Warna primer tidak dapat dibuat oleh warna lain. Warna primer yaitu Merah, kuning dan biru
2. Warna sekunder: warna hasil mencampur warna primer. Warna oranye, hijau dan ungu.
3. Warna *Intermediate*: warna hasil campuran satu primer dan sekunder yang berdekatan.
4. Warna tersier: Warna hasil campur dua warna sekunder.

Pengaturan dalam warna dapat dibagi menjadi *Hue*, *Value* dan *saturation*s

1. *Hue* :

Nama dari warna tersebut, Menurut Bear (2020) rentang warna berada dalam 0 hingga 360 derajat. Rentang warna ini menentukan jenis warna sebagai berikut.

Tabel 2.1. Tabel *hue* warna

Merah	Kuning	Hijau	Cyan	Biru	Magenta
0-60 derajat	61-120 derajat	121-180 derajat	181-240 derajat	241-300 derajat	301-360 derajat

2. *Value*:

Tingkat terang dan gelap dari warna. Tingkat *value* adalah tingkat cahaya dan gelap dalam kombinasi warna. Menurut Bear (2020) angka 0 menunjukkan warna paling gelap sementara angka diatas 100 menunjukkan warna paling terang.

3. *Saturations:*

Tingkat intensitas dari warna. Angka 0 menunjukkan warna abu-abu sementara angka 100 menunjukkan saturasi warna paling tinggi. Warna dengan saturasi yang kuat dapat menarik perhatian dan memberikan efek yang menarik. Sementara itu warna dengan saturasi rendah dapat memberikan efek yang *subtle*.

Pemilihan warna dapat dibagi menjadi berikut berdasarkan lingkaran warna:

1. Monokromatik,

Harmoni warna yang hanya menggunakan satu corak atau warna dasar. Panduan dari warna bervariasi dari tingkat kecerahan dan kegelapan. Berdasarkan Gurney (2010). Pembuatan karya monokromatik dapat dilakukan dengan segala medium. Di jaman dahulu film menggunakan warna monokromatik hitam putih dikarenakan kamera dan limitasi teknologi jaman dahulu. Karena itu orang cenderung membayangkan masa lalu dengan warna hitam dan putih. Karena itu tidak jarang orang menggunakan skema warna monokromatik dalam narasi sebagai tanda masa lalu seperti foto historis dan *flashback*. Hal ini untuk memberikan kredibilitas dalam *world buildings*.

2. Analogous



Gambar 1. Kombinasi Warna *Analogous*

(Sumber: idseeducation.com)

Kombinasi warna berdasarkan tiga hingga lima warna yang saling berdekatan di roda warna. Dalam lukisan, skema warna *analogous* bertujuan untuk membuat emosi dan memberikan desain yang harmonis dan kohesi.

3. Komplementer

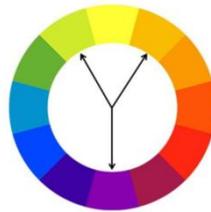


Gambar 2. Kombinasi warna komplementer

(Sumber: idseducation.com)

Kombinasi warna yang berlawanan satu sama lain. Kombinasi bertujuan untuk membuat warna lebih terang dan menarik perhatian dibandingkan menggunakan *hue* dan *value* warna yang sama atau berdekatan.

4. Split Komplementer.

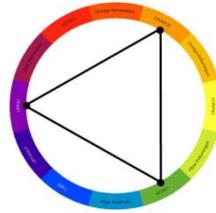


Gambar 3. Kombinasi warna *Split* komplementer

(Sumber: idseducation.com)

Dalam kombinasi ini, satu warna primer menjadi titik awal sementara dua warna tersier yang berlawanan dari warna primer menjadi pendukung warna primer tersebut

5. Triadic



Gambar 4. Kombinasi warna *Triadic*

(Sumber: idseducation.com)

Kombinasi penggunaan warna yang membentuk segitiga yang sempurna. Tujuan dari kombinasi ini adalah memainkan kombinasi warna yang berbeda-beda dengan efek mencolok dan dinamis.

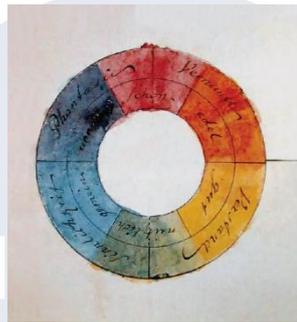
2.1.3. PSIKOLOGI WARNA.

Goethe (2006) mencetuskan bahwa warna tertentu dapat mempengaruhi emosi dan *mood* yang berbeda-beda. Goethe bereksperimen dengan memenuhi ruangan dengan satu warna, atau melihat dengan kaca mata yang memiliki warna tertentu. Setelah mengidentifikasi *hue* dari warna tersebut maka pikiran akan bersinkronisasi dengan mata.

Tabel 2.2. Tabel psikologi warna

Warna	Kuning	Merah kekuningan	Kuning kemerahan.	Merah
Emosi	Tenang, kebahagiaan, kehormatan dan keceriaan	Hangat, lega	Ceria	Berat, ketakutan dan elegan
Warna	Hijau	Biru	merah kebiruan	Biru kemerahan

Emosi	Stabilitas dan keseimbangan.	Dingin, kosong, melankolis dan suram	kelegaan, campuran antara perasaan aktif dan pasif	Ringan.
--------------	------------------------------	--------------------------------------	--	---------



Gambar 5. *Color wheel* Goethe, 1809

(Sumber: www.themarginalian.org)

Berdasarkan Hanada (2017), asosiasi emosi terhadap warna dapat berbeda dari berbagai kultur. Hal ini dikarenakan individu yang hidup berdekatan akan cenderung mempunyai pengalaman yang sama. Lalu individu tersebut akan saling berinteraksi dan berkomunikasi sehingga kultur warna yang mengasosiasikan emosi tertentu akan terbentuk. Walau begitu warna sendiri dapat menstimulasi emosi dalam otak walaupun beberapa orang memiliki gaya hidup, jenis kelamin dan kultur yang berbeda. Warna telah diobservasi dapat memberikan respon yang konsistensi secara fisiologi; Ungu dan merah menambah gairah terhadap partisipan dimana warna biru dan hijau akan menurunkan gairah tersebut.

Berdasarkan Gruney (2010) *color wheels* bisa dibagi menjadi dua kelompok tone yaitu *tone* warna hangat dan dingin. *Tone* warna hangat adalah warna di bagian atas *color wheels* yang mencakup pink, merah, orange, kuning hingga hijau. Sementara itu *tone* warna dingin berada di bagian bawah dari *color wheel* yang mencakup warna biru, hijau dan ungu. Warna dingin memberikan perasaan musim dingin, malam, langit dan es. Sementara itu warna hangat memberikan warna yang diasosiasikan dengan energi dan *passion* seperti api, pedas

dan darah. Sementara itu warna orange dan kuning adalah warna *ephemeral*. Perubahan warna di alam seperti matahari tenggelam, bunga dan daun musim gugur.

2.1.4. PENCAHAYAAN.

Dalam animasi dan film pencahayaan juga menjadi unsur penting dalam menceritakan sebuah kisah. Berdasarkan Katatikarn & Tanzillo (2017) jenis pencahayaan yang sering digunakan dalam animasi adalah sebagai berikut.

1. High key light

High key light adalah pencahayaan yang fokus pada mengurangi bayangan dan memberikan pencahayaan yang lembut. Pencahayaan ini sering digunakan untuk suasana yang cerah. Pencahayaan ini untuk fokus ke *bigger pictures* dibandingkan details.

2. Low key light

Low key light adalah pencahayaan dimana *value* direndahkan dan difokuskan kepada objek atau detail tertentu. Tujuan dari pencahayaan ini adalah untuk memberikan suasana yang lebih dramatis.

3. Under-lightning

Under-lightning adalah pencahayaan yang terletak dibawah karakter yang membuat bayangan keatas yang panjang. Pencahayaan ini bertujuan untuk mempotret karakter antagonis dan suasana mencengkam.

4. Rim key.

Rim Key adalah pencahayaan kuat yang memberikan *outline* ke karakter. Pencahayaan ini digunakan untuk 3 skenario, skenario pertama adalah karakter yang berada di depan sumber cahaya, skenario kedua adalah untuk karakter kecil dimana penonton perlu fokus ke karakter tersebut dan skenario dimana siluet karakter perlu terlihat dengan jelas.