

2. STUDI LITERATUR

Berikut pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya:

2.1 LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Landasan teori utama dari penulisan ini adalah mengenai teori warna terutama tentang *color harmony* dan psikologi warna oleh Adams, Morika & Stone (2006).
2. Landasan teori pendukung dari penulisan ini adalah mengenai HSV/ HSB (Adams, Morika & Stone, 2006), narasi (White, 2009) dan penjelasan mengenai *color script* (Aditya, 2023).

2.2. TEORI WARNA *COLOR HARMONY*

Teori Warna adalah seperangkat prinsip panduan yang dapat digunakan untuk menciptakan kombinasi warna yang harmonis (Adams, Morika & Stone, 2006). Ada enam hubungan warna dasar yang dapat dikombinasikan menjadi harmonisasi warna yang tidak terbatas, hubungan pertama adalah *complementary*. *Complementary* adalah sebutan untuk hubungan antara dua warna yang berseberangan di *color wheels*. Jika kedua warna ini digunakan pada sebuah *scene* akan mengakibatkan adanya kontras. Harmoni warna yang kedua adalah *split complementary*. Harmoni warna ini biasanya memiliki tiga warna berbeda dan memiliki kesamaan dengan *complementary*. Perbedaannya adalah warna yang digunakan tidak berseberangan sepenuhnya namun, menggunakan dua warna di samping kanan kiri warna *complementary*. Hubungan warna yang ketiga adalah *double complementary*, harmoni ini adalah kombinasi dari dua pasang warna *complementary*. Namun untuk menggunakan kombinasi warna *double complementary* harus memiliki sebuah warna yang lebih dominan dari pada yang lain supaya bisa terlihat lebih baik.



Gambar 2.1. *Color Harmony* Pada *Color Wheels*
(Adams, Morioka, dan Stone, 2006)

Kombinasi warna lainnya menurut Adams, Morioka, dan Stones (2006) adalah *analogous*. Warna *analogous* adalah kombinasi dari dua warna atau lebih yang memiliki posisi bersebelahan pada *color wheels*. Harmoni warna *analogous* merupakan warna yang paling mudah dilihat oleh mata manusia karena tidak memiliki kontras yang sangat jauh dan warna yang digunakan juga tidak berlawanan satu sama lain. Harmoni warna kelima adalah *triadic*. Warna yang memiliki harmoni *triadic* adalah tiga warna yang berjarak sama pada *color wheels*. Warna *triadic* dapat berupa warna primer yang digabung dengan warna sekunder maupun tersier dari warna lainnya. Hal ini dilakukan supaya perpaduan warna yang

dibuat menjadi lebih serasi. Paduan warna yang terakhir adalah *monochromatic*. Warna *monochromatic* adalah tata warna yang terdiri dari satu *hue* atau warna saja. Harmoni warna ini hanya mengubah *saturation* dan *brightness* dari warna yang digunakan. *Color harmony* memiliki hubungan erat dengan HSV/ HSB, karena *hue* sendiri adalah warna, jika tidak ada maka *color harmony* juga tidak akan ada

2.3.PSIKOLOGI WARNA

Berdasarkan Adams, Morioka, dan Stone (2006) warna primer, sekunder, dan netral memiliki emosi masing-masing. Contohnya merah diasosiasikan dengan api, darah dan *sex*, mengandung emosi positif (cinta, darah, energi, kekuatan, dan lain-lain) juga negatif (agresi, amarah, kekejaman, revolusi, dan lainnya). Warna primer lain yaitu kuning diasosiasikan dengan cahaya matahari, memiliki emosi positif idealis, kebahagiaan, keceriaan, dan memiliki emosi negatif yaitu iri, kehati-hatian, juga pengecut. Warna primer lain yang dibahas adalah warna biru. Biru diasosiasikan dengan langit juga laut, warna ini memiliki makna positif pengetahuan, keadilan, kesetiaan, kesejukan, dan kedamaian, sedangkan untuk makna negatif menggambarkan depresi dan dingin.

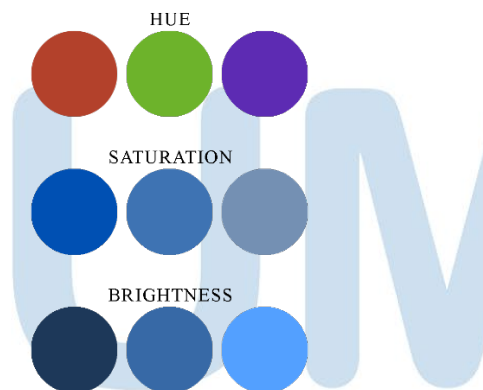
Warna sekunder hijau diasosiasikan pada tumbuhan dan lingkungan yang natural menurut Adams, Morioka, dan Stone (2006). Warna hijau memiliki makna positif natural, harmoni, kejujuran, serta penyembuhan. Makna negatif yang terkandung pada warna hijau adalah kerakusan, iri, racun, dan korosi. Warna ungu berasosiasi dengan bangsawan dan spiritualitas, juga memiliki makna positif (imajinasi, inspirasi, mistis, dan kekayaan) dan negatif (kekejaman dan kegilaan) mirip seperti dengan warna primer merah. Warna sekunder yang terakhir adalah oranye yang diasosiasikan dengan musim gugur dan jeruk, warna ini menggambarkan kreativitas (positif) dan keberisikan (negatif).

Warna lain yang dibahas Adams, Morioka, dan Stone (2006) adalah warna netral hitam, diasosiasikan dengan kematian dan malam. Warna ini juga mengandung emosi negatif yaitu ketakutan, kejahatan, dan duka. Emosi positif yang dikandung oleh warna hitam adalah *elegance*, formalitas, misteri, dan

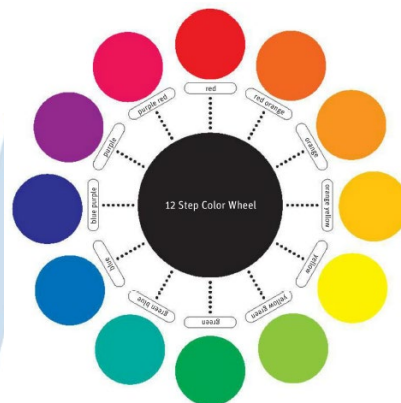
kekuatan. Warna netral lain yang dibahas adalah putih dan diasosiasikan dengan cahaya serta kesucian. Emosi positif yang terkandung adalah kesucian, kebenaran, dan kelembutan. Emosi negatif yang terkandung adalah isolasi dan kerentanan. Warna terakhir yang dibahas adalah abu-abu diasosiasikan dengan netral. Warna ini makna negatifnya adalah ketidakpastian dan kesedihan. Emosi positifnya adalah keseimbangan dan fleksibilitas. Untuk menentukan warna tersebut merupakan warna apa, dapat diidentifikasi dengan HSV/ HSB.

2.4. TEORI WARNA HSV/ HSB

Menurut Lukmanto (2020), untuk menemukan warna yang tepat lebih baik melihat *hue*, *saturation*, dan *brightness* atau *value* dari setiap warna *RGB* yang akan digunakan pada suatu *scene*. Setiap *scene* yang ada menggunakan warna yang diatur, jika warna-warna yang ada tidak diatur sedemikian rupa maka *mood* dari suatu *scene* bisa saja tidak tersampaikan dengan baik. Warna tertentu juga bisa memicu perasaan tertentu juga pada setiap individu. Jika sebuah HSV/ HSB tidak ada maka *color harmony* dan psikologi warna juga tidak akan tercipta karena *color harmony* dan psikologi warna terdiri atas HSB/ HSB, terutama *hue*.



Gambar 2.2. Hue, Saturation, Dan Brightness (Dokumentasi Penulis)



Gambar 2.3. Hue Pada Color Wheels (Adams, Morioka, dan Stone, 2006)

Menurut Adams, Morioka, dan Stone (2006), *hue* adalah sebutan umum dari warna yang ada di *color wheel* atau roda warna. *Saturation* adalah intensitas atau kekuatan suatu warna. Jika warna semakin cerah maka warna tersebut disebut warna dengan *high saturation*, sedangkan jika warnanya semakin kusam maka warna tersebut memiliki *saturation* yang rendah atau disebut *low saturation*. Jadi

saturation pada suatu warna dapat mempengaruhi kualitas reflektif atau kecermerlangannya. *Brightness atau value* adalah kecerahan suatu warna yang dapat diubah dengan mencampurkannya dengan warna hitam (untuk membentuk bayangan) atau putih (untuk membentuk warna).

2.5. NARASI

Menurut White (2009), sebelum membuat sebuah film haruslah ada sebuah ide terlebih dahulu. Mencari gagasan atau ide untuk menjadi sebuah narasi adalah langkah pertama dalam membuat film. Ide-ide bisa menjadi hal yang menantang untuk dikembangkan maupun dibuat, jadi dibuatlah beberapa batasan terlebih dahulu sebelum ide yang ada semakin tidak teratur. Salah satu batasan yang dapat diatur adalah waktu. Waktu yang dimaksud adalah durasi dari film animasi yang ingin dibuat. Jika waktu animasi yang ingin dibuat singkat maka narasi yang dibuat lebih baik jalan ceritanya yang lebih sederhana. Tempat narasi tersebut terjadi juga boleh bervariasi lokasinya, contohnya di hutan, di luar angkasa, dan di perkotaan. Namun perlu diingat bahwa durasi yang ditentukan cukup atau tidak. Membuat narasi adalah salah satu cara berkomunikasi jadi harus dibuat sesuai dengan target komunikasi (*audience*). Setiap narasi juga harus memperhatikan maksud dan apa tujuan suatu tokoh atau benda ada di dalam sebuah *shot*. Jika kedua hal tersebut sudah terpenuhi maka narasi yang ada akan menjadi lebih logis dan *solid*.

2.6. COLOR SCRIPT

Pada tahap pra-produksi *color script* adalah suatu tahap yang tidak mungkin dan tidak boleh dilupakan. Menurut Aditya (2023), *color script* adalah rangkaian gambar berwarna yang berurutan dan menunjukkan pemakaian warna pada setiap *scene* dari film animasi (hlm. 44). Dalam pembuatan *color script* lebih mementingkan bagaimana warna dan *lightning* dipakai pada *shot-shot* yang ada daripada rapi atau tidaknya warna-warna tersebut, apakah keluar garis atau tidak. Pemilihan intensitas warna pada setiap *scene* bisa saja berbeda tergantung dari *hue*, *saturation*, dan *value*. Intensitas warna juga bisa berubah saat suatu cerita sedang berjalan dari bagian yang satu ke bagian yang lain.