

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI

Animasi berasal dari bahasa latin (*anima*) yang dapat diartikan sebagai hidup, jiwa dan juga semangat. Animasi dapat juga diartikan sebagai menggerakkan sesuatu yang diam atau disebut juga sebagai *to animate* dalam bahasa inggris. Fernandez (2002) mengatakan kalau animasi merupakan sebuah proses merekam dan juga memutar ulang sebuah urutan gambar yang diam sehingga dapat menjadi ilusi pergerakan. menurut Wells dan Moore (2016) animasi sendiri sudah menjadi sebuah budaya kultur pop yang menonjol dikarenakan animasi sudah bagian dari kehidupan manusia yang sedang berkembang di dunia. Wells dan Moore juga mengatakan kalau animasi berbeda dengan *live-action* dikarenakan animasi sendiri dapat membuat sesuatu yang diluar logis dibandingkan dengan sebuah film *live - action*. Animasi sendiri dapat menjadi 2 yaitu animasi 3 Dimensi dan juga animasi 2 Dimensi.

2.2. ANIMASI 2D

Animasi 2 Dimensi merupakan sebuah teknik animasi yang menggambar tokoh secara berulang – ulang untuk menciptakan sebuah ilusi pergerakan. salah satu Animasi yang termasuk dalam animasi 2D adalah animasi cel. animasi Cel merupakan sebuah animasi yang dapat dibidang metode paling tradisional dikarenakan pada zaman dahulu animasi ini dilakukan pada *celluloid transparent*, dengan tahap dimana animasi tersebut digambar secara satu persatu tiap hal yang ingin digerakan sehingga menciptakan sebuah ilusi bergerak. Dalam proses animasi cel yang modern biasanya memiliki beberapa tahapan yaitu, *keyframing* (menggambar poin – poin penting dalam sebuah pergerakan), *linearting* (memperbagus gerakan dengan menggambar tokoh atau objek yang bergerak dengan menggunakan *brush* yang lebih solid), *Colouring* (memberi warna pada objek yang dianimasikan), *Compositing* (menggabungkan aset animasi cel dengan *background* (latar) dan juga visual efek).

2.3. WARNA

Ren (2021) menyatakan kalau warna berperan penting dalam kehidupan manusia, karena warna berfungsi sebagai media untuk menyerap dan memproses informasi visual yang dilihat oleh manusia. dimana Pencampuran warna berdampak kuat di penglihatan manusia, dimana pencampuran tersebut dapat memperlihatkan emosi pada objek yang dilihat. Mata manusia sangat peka terhadap warna, karena warna sendiri merupakan refleksi paling cepat dan langsung dalam persepsi mata manusia terhadap dunia objektif. Manusia sendiri sangat peka terhadap perubahan warna yang ada disekitar. Aditya (2023) Warna berperan penting dalam pembuatan film. hal ini disebabkan oleh Warna menjadi media penyampaian emosi pada tokoh dan alur cerita, Warna juga memiliki makna, tetapi untuk pengaplikasian makna warna dalam film animasi, dapat dilakukan dengan cara menonton makna keseluruhan shot tersebut, dikarenakan pengaplikasian warna tidak dapat dimaknakan dalam 1 *frame*, mengetahui konteks shot baru dapat mengerti mengenai makna warna yang dipakai.

1. Psikologi warna

Menurut Tillman (2011) warna juga berperan penting dalam pembuatan animasi dan juga desain tokoh, dimana warna memperlihatkan sejarah dan juga karakteristik sang tokoh. Tidak hanya itu warna juga memperlihatkan relasi antara tokoh didalam cerita narasi tersebut. Tillman juga menyatakan untuk membuat karakteristik pada shot dan tokoh maka harus memahami dulu makna psikologi warna yang ada. Lukmanto (2020), juga mengatakan Psikologi warna dapat dimaknai dikarenakan Warna diasosiasikan oleh emosi manusia, persepsi manusia secara materialis dan juga dimensi.

Menurut Tillman (2011) warna berdasarkan dengan artinya dapat dibagi menjadi, Merah yang diartikan sebagai Api, Aksi, Darah, kepercayaan diri, kekuatan, kemarahan, cinta dan juga inspirasi. Kuning dapat diartikan sebagai kesenangan, kecemburuan dan juga optimis, ditambah oleh Ren (2021) yang juga menyatakan kalau warna kuning selalu dikaitkan dengan sawah yang sudah siap dipanen dan

juga matahari, sehingga memberi kesan kehangatan dan juga kekayaan. Biru dapat diartikan sebagai kepercayaan, kebenaran, kelembutan dan juga kesedihan. Ungu diartikan sebagai kemistisan, ambisi, sihir dan juga kekayaan. Hijau memperlihatkan kejujuran, optimis dan juga relaksasi, tidak hanya itu Ren (2021) juga menyatakan kalau hijau juga dapat dikaitkan dengan Alam, sehingga dapat membuat orang – orang merasakan muda, kenyang dan juga kesamaan. Jingga (*orange*) memperlihatkan *wisdom*, dan juga sukses. Hitam memperlihatkan kesedihan, kehilangan, depresi. Putih memiliki makna sebagai polos, kebaikan dan juga perfeksionis.

2.4. HUE, VALUE, SATURATION

1. Hue

Holtzschue (2011) mengatakan *Hue* merupakan warna, secara saintifik warna yang dapat diukur secara *wavelength*. Warna yang memiliki *hue* yang dominan adalah warna merah, orange, kuning, hijau, biru dan juga *violet*.

2. Saturation

Menurut Holtzschue (2011) *saturation* merupakan intensitas *hue*, dimana memperlihatkan kemurnian dalam sebuah warna, semakin murni warna tersebut maka akan memperlihatkan warna yang dominan atau bisa dapat dikatakan sebagai *hue*, dan semakin tidak murninya sebuah warna maka akan memperlihatkan kepudaran *hue* tersebut sehingga warna tersebut akan menjadi warna abu – abu karena kemurnian *hue* tersebut sudah menghilang sepenuhnya.

3. Value

Menurut Holtzschue (2011) *Value* dapat diasosiasikan dengan terang dan gelap, dimana warna akan berinteraksi dengan lingkungan dan cahaya, semakin terang cahaya yang menyinari maka semakin terlihat warna tersebut menjadi muda hingga berwarna putih. jika semakin gelap lingkungan dimana warna tersebut berada, maka semakin gelap lah warna tersebut, hingga terlihat warna hitam.

2.5. CAHAYA

Cahaya merupakan salah satu hal penting dalam sebuah pembuatan film, hal ini dikarenakan cahaya dapat memperlihatkan mengenai terang dan gelap pada sebuah objek, tidak hanya itu cahaya sendiri juga memperlihatkan tekstur pada objek, selain tekstur cahaya juga dapat memperlihatkan bentuk objek tersebut. Cahaya juga berperan penting karena Cahaya memperlihatkan komposisi pada adegan atau *shot* tersebut. dalam pembuatan film, pembuat film biasanya mengeksplor empat aspek penting yaitu kualitas dan sumber cahaya, arah cahaya, dan warna pada cahaya (Bordwell et al., 2020, 125)

2.5.1 kualitas dan sumber cahaya

Kualitas cahaya biasanya mengacu pada intensitas pada pencahayaan. Kualitas cahaya dapat dibagi menjadi dua yaitu, *hard lighting* yang memperlihatkan bayangan yang lebih terlihat jelas, tekstur dan juga sudut bayangan yang lebih tajam. selain itu ada *soft lighting* dimana objek terlihat memiliki bayangan yang terlihat lebih pudar, tekstur dan juga sudut bayangan pada objek terlihat lebih tumpul. (Bordwell et al., 2020, 125)

Sedangkan sumber cahaya dapat dibagi menjadi dua sumber utama yaitu, *key light* yang merupakan sumber cahaya utama, dimana cahaya ini biasanya yang menciptakan bayangan objek paling kuat, dan juga ada *fill light* dimana sumber cahaya ini tidak terlalu terang karena cuma untuk mengisi bagian bayangan untuk memberi kesan yang lebih halus.

2.5.2 Arah cahaya

Bordwell et al.(2020) Arah cahaya yang dimaksud adalah arah yang cahaya akan menyinari ke objek hal ini dapat dibagi menjadi :

1. *Frontal lighting*

Dimana arah cahaya ini berasal dari depan objek, dimana biasanya arah pencahayaan ini minim memperlihatkan bayangan, sehingga pencahayaan ini memberi kesan *flat*.

2. *Back lighting*

Backlighting biasanya memperlihatkan banyak bayangan dan area gelap pada objek hal ini dikarenakan sumber cahayanya berasal dari belakang, biasanya cahaya tersebut diletakan dari belakang bawah atau atas objek.

3. *Underlighting*

Arah pencahayaan ini biasanya berasal dari bawah, sehingga arah pencahayaan ini akan memberi kesan fitur yang terdistorsi, dan biasanya pencahayaan ini digunakan untuk membuat film horor.

4. *Top lighting*

Arah pencahayaan ini biasanya berasal dari atas seperti *spotlight*, biasanya pencahayaan ini digunakan untuk memberi kesan yang mempesona, atau juga dapat memberi kesan interogasi.

2.6. PERSPEKTIF MANUSIA

Arora dan Warsi (2024) menyatakan kalau manusia melihat warna sebagai penggambaran emosi, manusia pada umumnya dapat melihat warna seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru dan ungu, dimana setiap warna ini dapat dimaknakan sebagai hal – hal yang berbeda, pada penggambaran emosi, manusia menganggap warna merah menggambarkan agresi, semangat dan juga dominan, sedangkan biru memberikan emosi yang tenang, kuning memberikan emosi senang dan juga optimis, sedangkan hijau memberikan kesan sehat dan natural.

2.7. PERSPEKTIF ANJING

Meyers (2021) menyatakan bahwa anjing memiliki penglihatan yang berbeda dengan manusia. Dimana Anjing memiliki penglihatan terhadap dunia yang lebih buram dibanding oleh manusia. Hewan seperti anjing ini memiliki perbedaan terhadap melihat warna, Anjing – anjing tersebut tidak dapat melihat warna Merah dan juga hijau, sehingga warna seperti merah di manusia, dimata para anjing lebih terlihat seperti abu – abu tua, sedangkan warna seperti hijau mereka akan melihatnya menjadi abu – abu muda, walaupun kemampuan penglihatannya kurang, tetapi anjing memiliki penciuman yang lebih baik dari manusia.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film animasi pendek Capture merupakan Animasi yang dilakukan secara 2D frame by frame pada animasi tokohnya dan juga digabung dengan 3D sebagai environmentnya. film animasi pendek capture ini merupakan film fiksi yang bergenre *thriller* dan bertema escape, berlatarkan di jakarta tahun 2019. film animasi Capture ini berdurasi 2 menit.

Film Capture ini menceritakan sebuah kisah perjuangan anjing liar yang bernama Hedy yang sedang berusaha untuk melarikan diri dari seorang pemotong daging yang bernama Herman, yang memiliki keinginan untuk membuat Hedy sebagai santapan.

3.2. Konsep Karya

Film Animasi 2D *Capture* ini, menggambarkan mengenai perjuangan anjing liar yang bernama Hedy ketika, anjing tersebut ditangkap dan ingin dijadikan santapan, untuk menggambarkan alur cerita tersebut, penonton akan melihat melalui perspektif tokoh utama yaitu Hedy sehingga, dapat merasakan ketegangan dan juga ketakutan dan keinginan untuk bertahan hidupnya tokoh utama.