

2. STUDI LITERATUR

Pada bab ini penulis memasukkan landasan teori yang digunakan untuk penulisan serta sebagai bahan bacaan untuk membantu karya animasi.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Teori yang akan menjadi acuan utama dalam penulisan ini adalah teori mengenai cahaya, bagaimana cahaya dapat dipakai untuk mempengaruhi suasana dalam adegan sehingga perasaan cemas dalam adegan tercapai. Kemudian teori mengenai warna, teori ini digunakan untuk menjelaskan warna secara umum, apa itu warna serta berbagai jenis interaksi warna, bagaimana penerapan HSV didalam *shot*, lalu warna apa yang dikaitkan dengan perasaan cemas. Teori utama ketiga yang digunakan dalam penulisan ini adalah teori emosi warna oleh Robert Plutchik. Dengan mengetahui bagaimana warna dapat mempengaruhi perasaan seseorang, adegan dalam karya dapat dimanipulasi sedemikian rupa untuk mendapat reaksi atau perasaan tertentu.

2.2. HUE SATURATION VALUE PADA WARNA

Warna adalah elemen yang penting dalam pembuatan karya animasi *hybrid* ini. Dari definisi umum, warna merujuk pada suatu kualitas persepsi visual yang dapat dijelaskan melalui atribut warna, cahaya, dan kecerahan warna (saturasi atau kromatik) (Elliot et al., 2015). Model warna yang umum digunakan pada aplikasi digital, adalah RGB atau merah, hijau, biru (*red, green, blue*), ketiga warna ini menyusun warna primer dan gabungan ketiga ini menghasilkan banyak variasi warna (Rhyne, 2017). Adapun sebutan lain dalam warna digital yang disebut *hue, saturation, value*. Ketiga sebutan ini mengatur warna, kepekatan warna, dan terang gelap warna (Rhyne, 2017). *Hue* mengatur warna dari 0 hingga 360, *saturation* mengatur kepekatan warna dari abu-abu, mulai dari 0 persen yaitu abu-abu hingga 100 persen untuk warna penuh, lalu *value* atau *brightness* mengatur terang gelap warna dalam HSV (Rhyne, 2017).

Pencahayaan tidak jauh dari warna, karena terang-gelap merupakan salah satu elemen yang terdapat dalam pembuatan warna. Cahaya dikendalikan dengan

terang gelap sumber cahaya, kontras, warna, dan hal apapun yang diperlukan untuk merakit adegan yang bertujuan untuk membuat penonton fokus akan aksi adegan, dengan penggunaan cahaya dan warna, pencipta dapat mempengaruhi reaksi bawah sadar penonton saat pertama melihat adegan (Katatikarn & Tanzillo, 2016). Bayangan juga termasuk dalam cahaya karena bayangan merupakan hasil dari cahaya yang menabrak objek, dan bagian belakang objek tidak terkena cahaya. Secara dasar bayangan membantu dalam bentuk atau jarak ruangan, karena mengetahui apakah satu objek ada didepan atau dibelakang akan sulit jika tidak ada bayangan (Katatikarn & Tanzillo, 2016).

Saturasi juga bisa mempengaruhi suasana suatu adegan. Secara umum warna dengan saturasi tinggi biasa digunakan untuk adegan senang, sementara saturasi rendah digunakan untuk adegan yang lebih seram (Katatikarn & Tanzillo, 2016). Tidak jauh lebih penting dalam menyusun pilihan warna karya adalah harmoni warna, dimana artis atau desainer memilih dan menggunakan beberapa kombinasi *hue* atau warna, serta mengerti kalau kombinasi warna tersebut akan bekerja sama dalam komposisi (Bleicher, 2012).

Ada tiga tipe harmoni warna yang ingin dijadikan pertimbangan pada karya ini, yaitu *analogous*, *complementary*, dan *split-complementary*. *Analogous* adalah harmoni warna yang bersebelahan, harmoni ini menggunakan satu warna utama, lalu menggunakan dua warna yang bersebelahan, gabungan ini menghasilkan keharmonisan maka indah untuk dilihat mata. Lalu ada *complementary* atau *split-complementary* dimana harmoni warna dihasilkan dengan warna yang berlawanan dari warna utama atau dua warna dari lawan warna utama, misal merah dengan hijau atau merah dengan hijau biru dan hijau kuning, kombinasi ini menghasilkan warna yang seimbang dan menekankan kualitas warna lawan (Eiseman, 2017).

2.3. PSIKOLOGI WARNA

Psikologi warna adalah studi yang membawa topik mengenai efek persepsi warna terhadap kognitif, aksi, dan keadaan psikologis seseorang. Dari segi psikologis

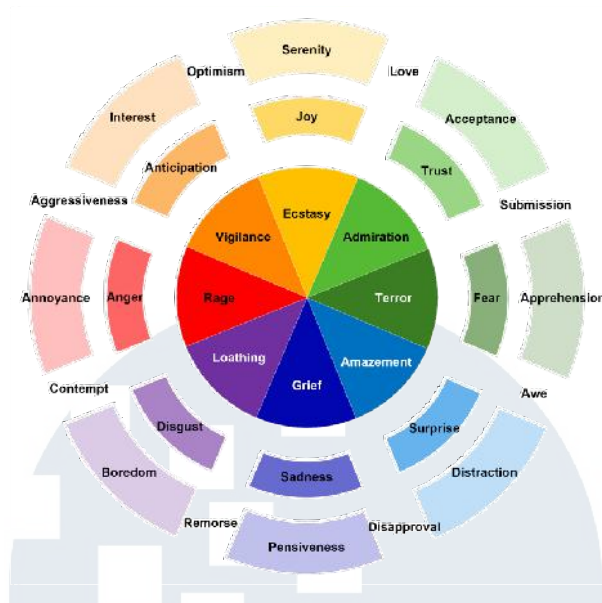
warna termasuk kedalam kategori sensasi dan persepsi. Psikologi warna maka membicarakan bagaimana warna dapat memberikan sensasi positif atau negatif dari persepsi mata seseorang terhadap warna tertentu, yang bisa mempengaruhi cara berpikir dan reaksi terhadap warna itu (Elliot et al., 2015).

Adams dan Osgood (1973) menemukan bahwa warna putih diterima secara positif sementara hitam secara negatif, oleh karena itu warna yang lebih gelap saturasinya dapat menggambarkan hal negatif, sementara warna dengan saturasi tinggi akan menggambarkan hal positif (Elliot et al., 2015). Dari kutipan berikut bisa dibilang bahwa reaksi psikologis terhadap warna bisa dikaitkan dengan terang atau gelap suatu cahaya. Menurut pengujian yang dilakukan oleh Elliot, saat partisipan melihat warna dengan saturasi tinggi, partisipan melaporkan munculnya gairah tinggi, sebaliknya jika melihat warna dengan saturasi rendah, partisipan melaporkan penurunan gairah.

Maka dapat disimpulkan bahwa saturasi bisa digunakan untuk menggerakkan seseorang (Elliot et al., 2015). Warna juga dikaitkan dengan emosi manusia yang diukur dengan asosiasi koresponden terhadap persepsi material dan persepsi dimensi (Lukmanto, 2020). Dilanjutkan ke *hue*, disebutkan kalau warna dan emosi masuk kedalam dunia pengalaman, misal warna merah, merah dikaitkan dengan bahaya karena kaitannya dengan darah dan hewan beracun, secara bersamaan warna merah juga dapat muncul saat seseorang mengalami marah atau malu (Elliot et al., 2015).

2.4. CEMAS

Menurut Plutchik (1988) dalam Lim & Cheong (2024) menyebutkan bahwa emosi didefinisikan dengan delapan emosi dasar, yaitu senang berlawanan dengan sedih, marah berlawanan dengan takut, percaya berlawanan dengan jijik, dan kejutan berlawanan dengan antisipasi (Lim & Cheong, 2024). Kecemasan timbul saat seseorang merasakan peristiwa yang tidak menyenangkan akan terjadi, tetapi dengan waktu yang tidak pasti dan mungkin tidak segera (Watanabe & Fletcher, 2022).



Gambar 2.1 Plutchik Wheel of emotion
(Sumber: Lim & Cheong, 2024)

Dengan melihat roda warna Plutchik, menggunakan warna oranye dan hijau atau merah dan hijau bersamaan dapat menghasilkan emosi cemas, dengan menggabungkan rasa antisipasi dengan takut atau rasa marah dengan takut. Merah akan digunakan untuk memvisualkan emosi tertekan atau *anxiety*, dimana merah dapat menaikkan detak jantung (Katatikarn & Tanzillo, 2016), dan menunjukkan kalau protagonis sangat membutuhkan keberanian dan kekuatan (Bellantoni, 2005).

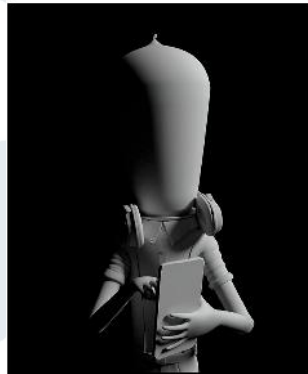


Gambar 2.2 I, *Pet goat II* 2012
(Sumber: Katatikarn & Tanzillo, 2016)

Saat merancang cahaya dan warna pada produksi animasi, *key color* dan *color script* menjadi bagian penting bagi colorist untuk dirancang terlebih dahulu. Digunakan untuk menunjukkan keseluruhan palet warna pada urutan shot atau proyek menggunakan beberapa gambar contoh (Katatikarn & Tanzillo, 2016). Gambar contoh yang digunakan berasal dari *storyboard* karya, yang digunakan untuk eksplorasi warna yang cocok untuk karya, serta untuk menyusun *color script* karya, *color script* ini berguna untuk mem-petakan perasaan, dari tinggi hingga rendah pada keseluruhan cerita (Kratte, 2017)

2.5. PERANCANGAN CAHAYA DALAM 2 DIMENSI

Cahaya juga memiliki beberapa peran, pertama ada “*Key light*” seperti namanya, cahaya ini menjadi cahaya utama di dalam adegan dan menjadi cahaya yang dominan serta mempengaruhi sebagian besar bentuk adegan, posisi cahaya ini biasa ditaruh di samping subjek utama relatif dengan kamera untuk menciptakan variasi.



Gambar 2.3 *Key light*

(Sumber: Katatikarn & Tanzillo, 2016)

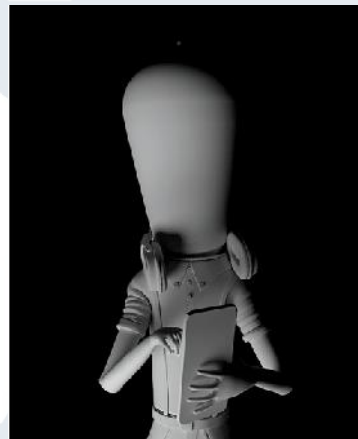
Kemudian “*Fill*”, cahaya ini digunakan sebagai komplemen cahaya utama, dengan memberi cahaya pada bayangan dari cahaya utama, bayangan yang dihasilkan tidak menjadi murni gelap.



Gambar 2.4 *Fill light*

(Sumber: Katatikarn & Tanzillo, 2016)

Lalu ada “*Bounce light*” cahaya ini biasa merupakan hasil dari cahaya utama yang memantul dari bawah yang mengisi area gelap di bawah subjek, menciptakan cahaya luas dan halus.



Gambar 2.5 *Bounce light*

(Sumber: Katatikarn & Tanzillo, 2016)

Terakhir ada “*Rim light*” cahaya ini digunakan untuk membantu dalam memberi objek suatu garis pinggir agar bisa dilihat lebih jelas, atau memberi objek garis yang menunjukkan bentuknya (Katatikarn & Tanzillo, 2016).



Gambar 2.6 *Rim light*

(Sumber: Katatikarn & Tanzillo, 2016)

Adapun elemen warna dalam cahaya yang memiliki peran penting, karena semua cahaya di dunia nyata mempunyai warna, mau itu natural atau buatan. Cahaya akan selalu memancarkan warna yang hangat atau dingin, contoh cahaya dingin di adegan akan terlihat seperti adegan sedih dan melankolis, sementara hangat akan terlihat seperti adegan yang penuh harapan dan optimisme (Katatikarn & Tanzillo, 2016).



Gambar 2.7 *Edmond was a donkey*

(Sumber: Katatikarn & Tanzillo, 2016)

Terang gelap warna juga menjadi pertimbangan dalam karya, menurut eksperimen mengenai terang warna, dimana warna terang memiliki rasa yang lebih ringan dibanding warna gelap (Albers, 2013). Elemen ini menjadi hal menarik, warna lebih gelap memiliki efek yang lebih mendalam jika ditunjukkan

ke layar lebar. Seperti warna merah gelap atau pekat bisa menahan penonton dalam keadaan cemas, serta menunjukkan tokoh membutuhkan semangat dan kekuatan (Bellantoni, 2005).

