

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. Visual Efek

Menurut Okun dan Zwerman (2020), VFX adalah sebuah proses dan teknik yang digunakan untuk menciptakan sebuah gambar yang tidak dapat diambil saat pembuatan film *live-action*. VFX menjadi peran yang penting dalam pembuatan film. Di dalam buku ‘*The Filmmaker’s Guide to Visual Effects*’ (2017), Dinur menjelaskan bahwa VFX secara signifikan meningkatkan penceritaan dalam film dengan memungkinkan pembuat film untuk menciptakan narasi yang mendalam dan menarik secara visual. Dalam buku ‘*The Filmmaker’s Guide to Visual Effects*’ (2017) VFX mencakup berbagai teknik seperti 2D dan 3D *Animation*, *Compositing*, *Matchmoving*, dan *Rotoscoping*

#### 2D Visual Effects

Salah satu cara untuk membuat *visual effect* adalah dengan menggunakan animasi 2D yang dikenal sebagai 2D VFX. 2D *visual effect* melibatkan proses pembuatan gambar dan animasi yang ada di dalam ruang 2D. 2D *visual effect* merupakan salah satu bagian dari pascaproduksi yang sama seperti *compositing*. Dalam pembuatan film, media 2D atau 3D juga harus dipertimbangkan. Media 2D mempunyai beberapa keunggulan dibanding VFX 3D. Pembuatan VFX 2D lebih cepat dan sederhana, sehingga waktu yang dibutuhkan lebih singkat. 2D juga dapat memberikan gaya artistik yang unik dan lebih selaras dengan film animasi 2D. Efek 2D juga lebih mudah untuk digabung, dengan bentuk film yang sama, efek 2D akan lebih mudah untuk dikomposisikan. Beberapa VFX yang digunakan pada film adalah *jitter*, *blur*, *opacity*, *abberation*, dll.

Salah satu dari efek tersebut merupakan *opacity*, *opacity* adalah sebuah frase yang digunakan untuk mengukur tingkat tembus pandang sebuah objek. Dalam VFX, *opacity* biasanya digunakan untuk memberikan kesan transisi sebuah emosi. Dalam adegan yang emosional, seperti saat karakter berduka, marah, atau bingung, *opacity* biasanya dimainkan untuk mencerminkan kondisi mental karakter. *Opacity* yang lebih rendah digunakan untuk melambangkan harapan atau kejernihan mental

yang memudar. Eisner & McCloud (1994), menjelaskan bahwa *opacity* bisa digunakan untuk lebih memahami karakter dan situasi yang sedang mereka hadapi.

## 2.2. Animasi 2D

Animasi tidak terlepas dari dunia film, teori dan konsep pada dunia perfilman masih dapat diaplikasikan kepada animasi (Soenyoto, 2017). Animasi sendiri memiliki prinsipnya sendiri walaupun aturan-aturan perfilman dapat digunakan pada animasi. Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam buku yang berjudul '*Disney Animation – The Illusion of Life*' (1981) menulis tentang animasi memiliki prinsip-prinsip yang dapat membantu menciptakan animasi yang terlihat hidup. Konsep animasi sebenarnya telah lama ditemukan oleh para ahli, ini yang membuat ilmu animasi dapat diteliti dan disempurnakan sehingga konsep-konsep tersebut menjadi prinsip dasar animasi yang menjadi fondasi pembuatan animasi (Lamotte, 2022).

Seperti yang telah disebut oleh Lamotte (2022), terdapat 12 prinsip dasar animasi yang disebut juga oleh Thomas F. dan Johnston O. (1981), untuk membuat animasi yang sinkronis, animator perlu mengetahui 12 prinsip dasar animasi. Prinsip-prinsip tersebut membantu animasi untuk menghidupkan gambar agar terlihat dinamis dan menarik. Prinsip-prinsip tersebut juga membantu membuat animasi terlihat realistis dan menyerupai aksi-aksi dari dunia nyata. 12 prinsip dasar animasi ini dikenal antara lain *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead dan Pose to Pose*, *Follow Through dan Overlapping*, *Slow In dan Slow Out*, *Arc*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, dan *Appeal*. Tidak semua animasi memerlukan semua 12 prinsip untuk digunakan, prinsip tersebut digunakan jika diperlukan oleh animator.

### **Straight Ahead and Pose to Pose**

Prinsip *straight ahead* dikerjakan secara langsung sama seperti yang diartikan, prinsip animasi ini digunakan untuk membuat gambar secara spontan. Metode *pose to pose* mengutamakan untuk menggambar *keypose* terlebih dahulu sebelum merancang gambar-gambar *inbetween* (Adiwijaya & Ihwanny, 2023). Di sini animator merencanakan gerakan, mencari tahu gambar apa saja yang dibutuhkan,

membuat gambar, dan mencocokkan ukuran dan gerakan satu sama lain, dan kemudian mulai menggambar *in-between*.

### **Secondary Action**

Prinsip *secondary action* digunakan untuk menambahkan nuansa dan realisme pada sebuah adegan dengan memberikan aksi yang melengkapi aksi utama. Sebuah gagasan dalam sebuah *scene* dapat diperkuat dengan aksi tambahan oleh tubuh (Adiwijaya & Ihwanny, 2023). Prinsip ini dapat memberikan informasi mengenai emosi, kepribadian, atau arti dari aksi karakter.

### **Exaggeration**

Seperti dari terjemahannya, *exaggeration* digunakan untuk melebih-lebihkan gambar pada animasi. Biasanya digunakan untuk menyampaikan ekspresi, tindakan, atau sebuah emosi yang perlu diungkapkan.

## **2.3. Api**

Warna, intensitas, ukuran, dan gerakan api memiliki banyak variasi yang bergantung pada sumber bahan bakar dan ketersediaan oksigen.



Gambar 2.1 Api yang tertiup dengan angin

(Sumber: Elemental Magic/Joseph Gilland, 2009)

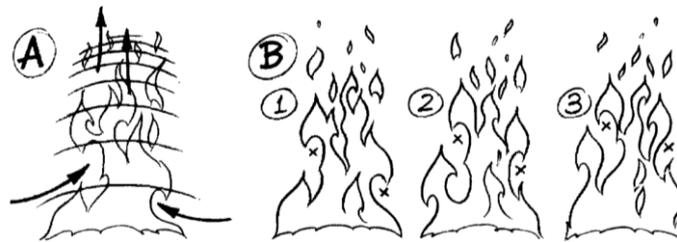


Gambar 2.2 *Candle Sequence*

(Sumber: Elemental Magic/Joseph Gilland, 2009)

Dalam buku *'Timing for Animation'* (2009), Harold Whitaker dan John Halas mengatakan bahwa api adalah subjek yang kompleks untuk animasikan

karena api tidak mempunyai bentuk yang konsisten. Mereka juga mengatakan bahwa ukuran besar kecilnya api bergantung kepada udara dari lingkungan sekitar api. Animasi api bergantung kepada ukuran apinya.



Gambar 2.3 Cara menganimasi api

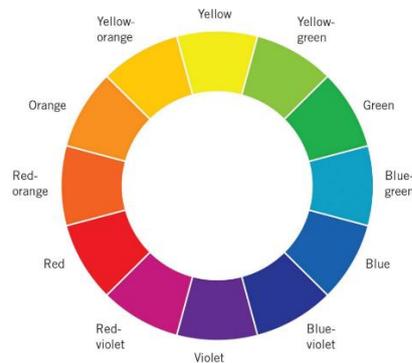
(Sumber: Timing for Animation/Harold Whitaker & John Halas, 2009)

### Simbol Api

Api biasanya dilambangkan kemarahan sering dibahas dalam konteks psikologis dan budaya. Api digunakan untuk menggambarkan bagaimana api dilambangkan sebagai amarah yang berkobar (Borodin & Bufetov, 2014). Melampiaskan amarah diibaratkan seperti mengeluarkan asap yang mendidih. Menahan emosi atau amarah dijadikan sebuah persamaan dengan teko air yang mendidih dan meluap.

### 2.4. Warna

Warna adalah sebuah hasil dari refraksi cahaya yang warna dipantulkan dimana mata kita mengambil hasil refraksi tersebut yang terpantulkan pada sebuah benda. Mollica (2018), mengatakan warna lalu dikelompokkan menjadi sebuah roda yang memiliki hubungan kromatik. Roda warna tersebut terdiri atas 12 warna yang lalu warna-warna tersebut bisa dibagi menjadi tiga kelompok yaitu primer, sekunder, dan tersier. Dalam pengelompokan yang berbeda, warna juga dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya, kelompok tersebut adalah *Hue*, *Saturation*, dan *Value* mereka.



Gambar 2.4 Roda Warna

(Sumber: Patti Mollica, 2018)



Gambar 2.5 Penjelasan Hue, Saturation, Value

(Sumber: Patti Mollica, 2020)

*Hue* biasanya digunakan untuk nama lain dari warna. Sedangkan *saturation* mengacu pada intensitas warna. Warna yang memiliki saturasi yang tinggi akan terlihat lebih jelas dibanding warna yang memiliki saturasi yang rendah yang akan terlihat lebih pudar. Lalu istilah *value* digunakan untuk menetapkan terang atau gelapnya warna, *value* warna bergantung pada jumlah cahaya yang dipantulkan dari warna (Mollica, 2018).

## 2.5. Psikologi Warna

Haller (2019) berpendapat bahwa warna memiliki kekuatan untuk mempengaruhi kepribadian individu. Warna dapat merepresentasikan emosi atau sifat tertentu. Warna membantu memberikan sebuah makna dibalik adegan. Saturasi warna juga dapat membantu memberikan makna tambahan untuk warna yang digunakan. Saturasi yang tinggi digunakan untuk menarik perhatian yang dapat menciptakan perasaan terpendam seperti antusiasme atau stres. Sedangkan warna yang

mempunyai saturasi yang rendah memiliki arti yang bertolak belakang seperti lebih tenang dan netral.

### **Merah**

Menurut Haller (2019), warna merah memberikan kesan gairah, energi, dan kekuatan. Tak hanya itu ia juga mengatakan warna merah menjadi makna sifat agresif. Dalam api, warna merah melambangkan sifat merusaknya dan energi yang dipancarkan. Warna merah juga dapat memicu respons yang terkait dengan stres (Kuniecki et al., 2015).

### **Oranye**

Warna oranye adalah warna gabungan antara merah dan kuning. Warna oranye digunakan untuk melambangkan kehangatan. Oranye digunakan untuk memancarkan kehangatan dan juga waspada.

### **Kuning**

Warna kuning memiliki karakteristik sifat yang gembira dan cerah. Warna kuning biasanya dilambang sebagai energi. Namun disisi lain, warna kuning juga dapat memberikan makna terpendam seperti kecemasan dan irasional. Dalam api, warna kuning dilambangkan sebagai sumber api dan kekuatannya.

## **2.6. Stages of Grief**

Duka adalah sebuah respons emosional yang kompleks terhadap kehilangan, terutama kehilangan orang yang dicintai. Berduka adalah sebuah respon yang alami terhadap kehilangan, (Avis et al., 2021). Menurut Elizabeth Kübler-Ross (seperti dikutip dari Avis et al., 2021) Berduka memiliki lima fase umum, lima fase tersebut dapat membantu orang terhadap emosi duka yang sedang mereka alami. Lima fase tersebut dikenal secara umum sebagai *Denial*, *Anger*, *Bargaining*, *Depression*, dan *Acceptance*.

Five Stages of Grief merupakan sebuah model yang dirancang oleh Ross (dikutip dari Avis et al., 2021), dalam model ini menggambarkan tahapan

emosional yang dialami seseorang setelah kehilangan besar, seperti kematian orang terdekat. *Anger* adalah sebuah tahap setelah *denial*. *Anger* atau bisa disebut juga sebagai kemarahan adalah reaksi yang umum dan alami terhadap kehilangan. Amarah dapat muncul dalam berbagai bentuk, termasuk frustrasi, dendam, dan iri hati. Kemarahan dapat menjadi bagian penting dari proses berduka, yang memungkinkan individu untuk menghadapi perasaan mereka tentang kehilangan.

Dalam model milik Ross (dikutip dari Avis et al., 2021) fase *depression* lanjutan dari *Bargaining*, yang menunjukkan keinginan untuk mendapatkan kembali kendali atas situasi. Sedangkan fase *depression* ditandai dengan kesedihan yang mendalam, keputusasaan, dan rasa hampa. Hal ini dapat secara signifikan memengaruhi fungsi sehari-hari dan kesejahteraan individu secara keseluruhan. Depresi dapat menjadi tanda bahwa diperlukan penanganan emosional yang lebih dalam, (Avis et al., 2021).

## **2.7. Halusinasi Visual**

Halusinasi visual mungkin merupakan salah satu fenomena visual yang paling umum (Taylor et al., 2003). Halusinasi terjadi ketika seseorang percaya bahwa ia melihat atau memiliki pengalaman sensorik terhadap sesuatu tanpa adanya rangsangan eksternal yang nyata (Waters dan Fernyhough, 2017). Menurut Blom (2020), Halusinasi visual dapat memberikan dampak yang signifikan pada kualitas hidup seseorang. Hal ini dapat menyebabkan rasa tertekan, kebingungan, atau ketakutan, terutama jika halusinasi yang dialami mengancam atau mengganggu. Halusinasi visual juga beragam bagi berbagai individu.

### **Halusinasi Kehilangan**

Kehilangan seseorang merupakan sebuah trauma bagi beberapa orang, dalam konteks ini trauma tersebut dapat menciptakan sebuah halusinasi. Orang-orang yang telah mengalami kehilangan orang yang dicintai dapat melaporkan pengalaman sensorik dari almarhum (disebut '*After Death Communication*', atau ADC), (Pait et al., 2023).

Banyak kasus ADC mengatakan bahwa pengalaman tersebut merupakan pengalaman yang menghibur yang memberikan rasa koneksi dengan almarhum. Pertemuan tersebut dapat membantu individu yang berduka menemukan makna dari kehilangan mereka dan membantu proses berduka. Dalam penelitian Pait et al. (2023) menunjukkan bahwa ADC dapat mengurangi tekanan psikologis, karena ADC dapat memberikan kepastian bahwa almarhum masih ada dalam bentuk tertentu. Namun ADC bukanlah hal yang terus menerus memberikan dampak positif bagi yang mengalaminya. ADC juga dapat menimbulkan kecemasan atau ketakutan, terutama jika individu khawatir. Perasaan duka dapat muncul kembali ketika individu menghadapi kenyataan.

