

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI

Animasi merupakan medium seni yang dapat dihasilkan melalui urutan gambar, boneka, dan seterusnya untuk menghasilkan sebuah naratif. Animasi sendiri digunakan untuk menceritakan sebuah legenda ataupun karangan, menjelaskan sesuatu, menghibur, dan meniru realitas. Animasi sendiri terdiri dari beberapa tipe yaitu 2D, 3D, *Hybrid*, *Stop Motion*, *Motion Graphics*, *Cutout Animation*, dan seterusnya. Animasi biasanya digunakan untuk menghasilkan sebuah visual yang sulit atau tidak mungkin untuk di replika di dunia nyata. Animasi sendiri mencakup 12 prinsip animasi untuk menghasilkan visual yang menarik penonton. Namun pada dasarnya, animasi merupakan urutan gambar yang disusun agar terbentuk sebuah gerakan (Laybourne, 1998).

2.2. WARNA

Warna merupakan sebuah spektrum cahaya yang dapat dilihat secara visual oleh manusia. Spektrum ini hadir dari kombinasi cahaya dan juga elektromagnetik (Stokley, 2018). Warna sendiri dapat dipecah menjadi tiga komponen yaitu *hue*, *lighting*, dan juga *chroma* menurut Cooper (1925). Tiga aspek ini akan membedakan cara mata dan otak manusia memproses warna yang dipaparkan. Teori warna sendiri awal mulanya dijelaskan oleh Isaac Newton menggunakan kaca prisma yang dipaparkan dengan sinar matahari untuk menghasilkan pelangi. Newton juga menjelaskan bahwa warna dapat dikombinasikan untuk menjadi warna yang baru melalui *color wheel*.

2.3. HUE, SATURATION, VALUE (HSV)

Hue, *Saturation*, dan *Value* atau HSV adalah sebuah model warna yang biasanya digunakan untuk computer graphics atau digital imaging untuk mempermudah mendeskripsikan warna dibandingkan RGB. Menurut Cooper (1925), warna terdiri dari tiga komponen yaitu *hue*, *value*, dan *saturation (chroma)*. Tiga komponen tersebut dapat mengubah bagaimana mata manusia melihat sebuah warna.

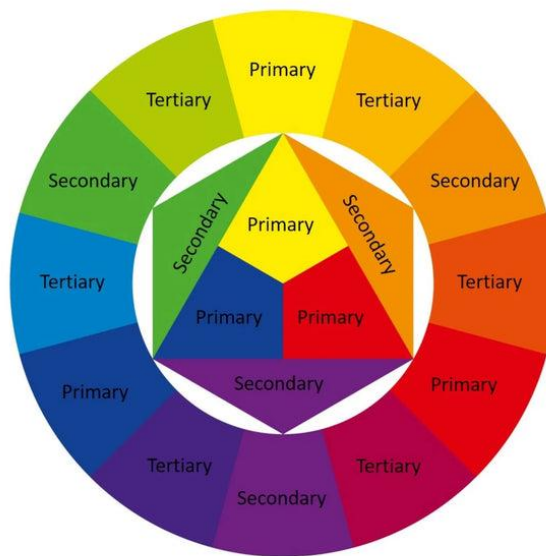
2.3.1 HUE

Hue memiliki definisi yaitu tipe warna. Warna dominan yang direfleksikan oleh cahaya atau sebuah objek. *Hue* mencakup aspek yang biasa dianggap sebagai warna yaitu merah, kuning, biru, hijau, dan seterusnya. Hitam, putih, dan abu abu tidak termasuk dengan *hue*. *Hue* dapat dipecah menjadi 3 tingkat yaitu *primary color*, *secondary color*, dan *tertiary color* (Cooper, 1925). *Primary* mencakup merah, kuning, biru. *Secondary color* merupakan campuran dari 2 *primary color* seperti jingga, ungu, hijau. *Tertiary color* adalah campuran dari *primary color* dengan *secondary color* seperti hijau kebiruan, merah keunguan, atau jingga kemerahan.

Pada teori HSV sendiri, *hue* sendiri terdiri dari nominal 0 derajat hingga 360 derajat. *Hue* mengikuti *color wheel* yang berbentuk lingkarang dan dimulai dengan warna merah. Warna yang diwakili oleh nominal tersebut adalah

- Merah: 0°
- Kuning: 60°
- Hijau: 120°
- Cyan: 180°
- Biru: 240°
- Magenta: 300°

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.1 *Color Wheel*
(Sumber: Beads, 2020)

2.3.2 SATURATION

Saturation sendiri memiliki arti intensitas atau kemurnian warna tersebut (Cooper, 1925). *Saturation* dapat mempengaruhi hasil dari warna karena chroma merupakan berapa banyak warna abu abu yang dicampur dengan warna awal. *Saturation* juga memiliki jangkauan dari 0% hingga 100%. Berdasarkan *saturation*, warna yang memiliki *hue* yang sama dapat terlihat berbeda karena perbedaan *saturation* antara kedua warna tersebut. Warna dengan *saturation* yang tinggi akan terlihat terang dan sedangkan warna dengan *saturation* rendah akan terlihat abu abu atau redup.



Gambar 2.2 Perbedaan *Saturation*
(Sumber: Simply Wardrobe, 2020)

2.2.3 VALUE

Lighting atau *value* adalah keterangan atau kegelapan dari suatu warna (Cooper, 1925). Melalui lighting yang, mata manusia dapat melihat sebuah objek secara lebih jelas atau lebih rabun. *Value* memiliki jangkauan dari 0% hingga 100%. Warna dengan *value* yang tinggi akan terlihat lebih lembut atau pastel sedangkan warna dengan *value* yang rendah akan terlihat intens. *Value* yang sangat tinggi seperti putih murni tidak akan bisa dilihat dengan kasatmata seperti hitam pekat sebab *valuenya* yang terlalu tinggi. Melalui lighting yang variatif, visual dari sebuah warna bisa berubah menjadi condong biru, condong merah, atau netral berdasarkan intensi yang diinginkan.



Gambar 2.3 Perbedaan *Lighting*
(Sumber: Simply Wardrobe, 2020)

2.4.COLOR SCRIPT

Dalam film *color script* merupakan proses yang terjadi di bagian pra produksi untuk menerapkan *mood* yang ingin digambarkan sepanjang film. Dengan menggunakan *color palette*, *hue*, *lighting*, dan *chroma color script* yang sesuai, *color script* dapat mendorong makna, emosi, maupun naratif. *Color script* sendiri memiliki definisi yaitu urutan gambar yang menggunakan warna pada film. Warna yang digunakan tersebut sangat variatif dan fleksibel berdasarkan apa yang ingin disampaikan oleh penulis. Warna yang cerah akan menjelaskan bahwa *scene*

tersebut digunakan sebagai *scene* dengan perasaan yang cerita dan ringan, namun warna yang sangat pekat dan gelap memperlihatkan *scene* yang intens dan berat. *Color script* sendiri dapat diimplementasikan dalam struktur naratif tiga babak untuk memperlihatkan perubahan warna yang digunakan sepanjang film tersebut (Aditya, 2023).

Dalam struktur tiga babak ini, penulis dapat menggunakan warna tertentu untuk mendorong *rising action*, *climax*, dan *falling action*. Untuk menentukan warna yang akan digunakan pada tiga babak tersebut, penulis harus melakukan beberapa tahapan agar *color script* yang dirancang matang. Tahap pertama adalah mengumpulkan *color palette* yang akan digunakan berdasarkan *mood* dan *tone* film tersebut. Menggunakan metode HSV, psikologi warna, dan keharmonisan warna, penulis akan mendapatkan warna yang akurat dan sesuai dengan yang ditujukan. Selanjutnya penulis dapat menyusun *Pre-color Script* (PCS). PCS melibatkan *storyboard* yang akan dianalisis dan di kompilasi *key scenenya*, didampingi dengan warna yang sesuai dengan makna naratif. Beberapa *scene* pendukung juga akan di seleksi untuk mendukung warna dari *key scene* tersebut untuk menciptakan rangkaian warna. *Scene* akan diwarnai menggunakan *base color* untuk mempersiapkan tahap berikutnya. Tahap terakhir adalah mewarnai *color script* secara mendetail mengikuti panduan dari PCS yang telah dibuat.



Gambar 2.4 *Color Script* animasi Up
(Sumber: Amy Moss Pre Production, 2020)

2.5.TATA PENCAHAYAAN

Tata pencahayaan merupakan teknik penggunaan cahaya dalam film untuk menghasilkan sebuah visual. Tata pencahayaan dapat digunakan untuk menekan suatu objek atau subjek dan juga latar suasana maupun waktu yang ingin ditergas. Tata pencahayaan juga berguna untuk memperlihatkan bentuk, tekstur, dan komposisi. Penggunaan tata pencahayaan dapat mendorong makna dalam sebuah cerita (Brown, 2016)

Tata pencahayaan berdasarkan Brown (2016) dapat dipecah menjadi beberapa teknik yaitu

1. *Keylighting*, pencahayaan terkuat digunakan untuk menghasilkan fokus pada sebuah subjek atau objek
2. *Fill Lighting* digunakan untuk menghilangkan bagian gelap dari hasil *key lighting*. Hal ini digunakan untuk di bagian berlawanan untuk menghasilkan cahaya yang lebih lembut.
3. *Backlighting* merupakan cahaya yang ditaruh pada bagian belakang subjek untuk menghasilkan efek *silhouette*.
4. *Side Lighting*, penggunaan cahaya pada bagian samping dalam scene. Biasanya menggunakan cahaya yang kuat untuk menghasilkan kontras dan bentuk maupun tekstur dari subjek.
5. *Practical Lighting* merupakan cahaya dari sebuah sumber cahaya seperti lampu atau lilin.
6. *Hard Lighting*, teknik pencahayaan menggunakan sumber cahaya yang kuat untuk menghasilkan visual dengan bayangan yang kasar dan mempertegas bentuk subjek.
7. *Soft Lighting*, pencahayaan halus untuk menghasilkan visual dengan bayangan yang lembut. Soft lighting biasanya digunakan pada subjek karena meminimalisir detail dan tekstur muka.

8. *High-key Lighting*, teknik pencahayaan untuk menghasilkan scene yang sangat terang tanpa adanya bayangan. Biasanya digunakan untuk menghasilkan visual bagaikan mimpi.
9. *Low-key Lighting*, teknik pencahayaan yang menghasilkan banyak bayangan dengan menggunakan satu sumber cahaya saja. Digunakan untuk menghasilkan visual misterius
10. *Natural Lighting*, teknik pencahayaan menggunakan cahaya alami yang hadir pada waktu spesifik.
11. *Motivated Lighting*, teknik pencahayaan untuk mengimitasi hasil dari natural lighting pada malam hari.
12. *Bounce Lighting*, menggunakan teknik cahaya yang sangat terang dan memantulkan cahaya tersebut ke arah subjek. Menghasilkan visual yang halus.

2.6.SKEMA WARNA

Skema warna adalah kombinasi warna yang digunakan dalam desain atau cinematography untuk menghasilkan visual yang memiliki estetika. Penggunaan skema warna bisa digunakan untuk mempengaruhi bagaimana mata manusia memandang sebuah visual. Skema warna analogous akan terlihat lebih berpadu dibandingkan complimentary, namun sesuai dengan makna, tipe skema warna dapat digunakan secara efektif. Skema warna dengan varian warna yang lebih banyak dapat terlihat lebih menarik (Sawahata, 1999).

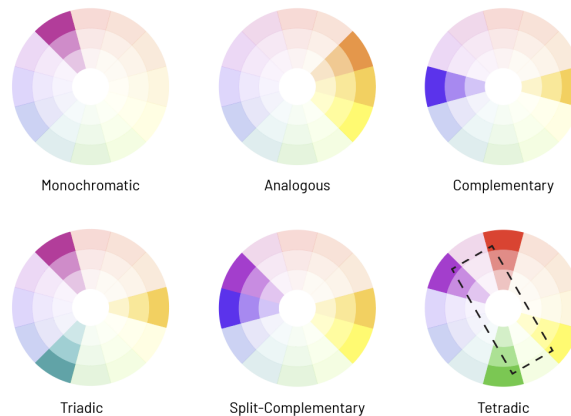
Sawahata (1999) menjelaskan bahwa skema warna dapat dipecah menjadi beberapa tipe yaitu:

1. *Complementary*, warna yang bertolak belakang dengan satu sama lain seperti merah dan juga hijau. Warna tersebut menghasilkan visual *vibrant* dengan kontras tinggi.
2. *Analogous*, warna yang berdampingan dengan satu sama lain pada *color wheel*. Skema warna ini menghasilkan warna yang cocok dan harmonis.

3. *Triadic*, warna yang dipilih menyerupai bentuk segitiga. Warna ini digunakan untuk menghasilkan warna yang lebih bervariasi, dengan menggunakan satu warna sebagai warna dominan dan warna lainnya sebagai aksen.
4. *Split Complementary*, kombinasi dua warna yang berada di sisi color wheel yang sama dan juga warna yang berseberangan dengan dua warna tersebut. *Split complementary* menghasilkan warna seperti triadic namun terlihat lebih halus tanpa kontras yang terlalu tinggi.
5. *Rectangle*, warna yang menyerupai bentuk segi empat dengan memilih dua warna complementary yang berseberangan dengan satu sama lain. Hal ini menghasilkan warna yang variatif jika menggunakan satu warna sebagai warna dominan.
6. *Monochromatic*, variasi dari satu warna yang sama untuk menghasilkan warna sederhana untuk menghasilkan mood tertentu.



The 6 Color Schemes



Gambar 2.5 Tipe *Color Scheme*
(Sumber: G2, 2019)

2.7.PSIKOLOGI WARNA

Warna memiliki artian yang berbeda sesuai dengan konteks berdasarkan emosi, perilaku, persepsi manusia. Warna sendiri memiliki arti yang berbeda lagi pada budaya, agama, atau tradisi yang berbeda (Lukmanto, 2020). Pada kultur cina, merah menyimbolkan keberuntungan, kesuksesan, dan kesenangan. Hal ini bisa dilihat dari bagaimana setiap tahun baru cina, ada sebuah tradisi yang membuat warga keturunan cina untuk menggunakan pakaian dengan warna merah (Lakshmi, 2023). Warna juga memiliki artian yang universal disetujui yang bisa dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.1 Makna berdasarkan Psikologi Warna

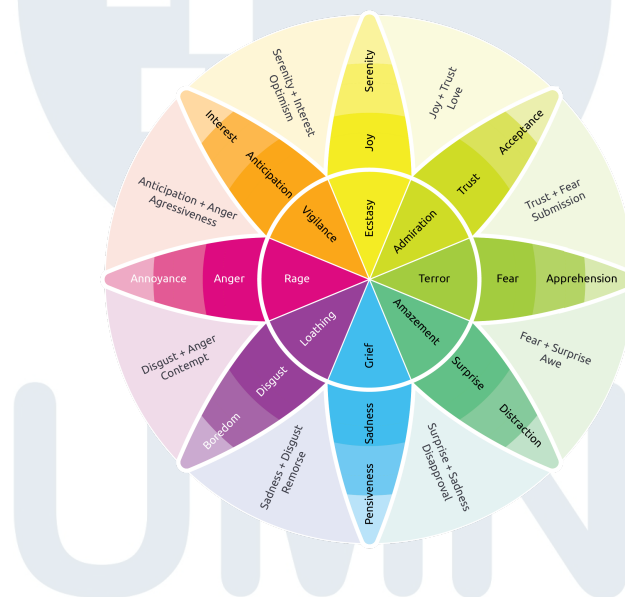
Warna	Makna berdasarkan Psikologi Warna
Merah	Kesemangatan, kepercayaan diri, kemarahan, kehangatan
Kuning	Kesenangan, keoptimisan, peringatan, keramahan
Biru	Kestablian, kesedihan, ketenangan, kesegaran
Hijau	Alam, kesehatan, keseimbangan, kesuburan, iri
Ungu	Bangsawan, kebijakan, keberanian, kemewahan
Merah Muda	Percintaan, feminitias, kemanisan, kebaikan
Jingga	Kreativitas, kesemangatan, kemudahan, kesenangan
Coklat	Bumi, kestabilan, dapat diandalkan, kejujuran
Abu-abu	Kenetralan, membosankan, kebijakan, konservatif
Hitam	Kekuatan, kematian, kejahatan, misteri
Putih	Kemurnian, kebersihan, kenetralan, harapan

(Sumber: Lakshmi, Research Gate, 2023)

Penggunaan warna yang tepat dapat mendukung suasana atau emosi yang ingin dipaparkan (Lakshmi, 2023). Dalam film, warna merupakan aspek yang sangat krusial untuk sebab penggunaannya yang salah dapat menghancurkan sebuah suasana yang telah dibuat. Suatu warna juga bisa identik dengan suatu

tokoh dan juga psikologi tokoh tersebut. Tokoh antagonis cenderung menggunakan warna gelap untuk memperlihatkan intensi kejahatan dari tokoh tersebut. Warna dapat digunakan untuk mendorong semiotika dalam film sendiri melalui pola warna (Paksi, 2021).

Psikologi warna juga berhubungan dengan *color temperature*. Warna yang cenderung hangat seperti merah, jingga, kuning menghasilkan perasaan hangat dan energetik. Sebaliknya warna dingin seperti biru, ungu, hijau menghasilkan perasaan kesedihan atau ketenangan. Dengan menggunakan *color temperature* yang sesuai suasana dari sebuah adegan dari menghasilkan suasana yang berbeda (Cooper, 1925)



Gambar 2.6 *Color Wheel of Emotions*
(Sumber: Ascendik, 2023)

Color wheel of emotions menjelaskan bahwa emosi terdiri dari beberapa tingkatan. Emosi tersebut tercerminkan melalui *value* yang digunakan dari sebuah warna. Warna dengan *value* yang lebih tinggi melambangkan emosi yang lebih lemah seperti kesendirian atau ketenangan seperti pada gambar 2.6. Sedangkan, warna dengan *value* rendah atau warna yang lebih pekat menghasilkan emosi yang lebih kuat juga seperti rasa duka atau ekstasi. Menurut Plutchik dalam Tromp & Pechenizkiy(2015), tergantung dengan konteks penggunaan warna tersebut, visual

dapat menghasilkan naratif dengan visual yang cocok dengan teori psikologi warna.

2.8. EMOSI

Emosi merupakan sebuah perasaan yang mempengaruhi psikologi manusia berdasarkan faktor eksternal maupun internal. Emosi merupakan sebuah respon psikologis yang kompleks yang terjadi karena sebuah situasi, pengalaman, atau pikiran. Hal ini dapat menghasilkan output berupa perilaku, ekspresi, pikiran, dan kemampuan membuat keputusan. Emosi sendiri terdiri 6 dasar yaitu senang, sedih, amarah, ketakutan, kaget, dan rasa jijik. Emosi yang kuat dapat mempengaruhi keputusan seseorang dalam suatu situasi. Jika orang tersebut sedang marah, output yang dikeluarkan akan berbeda drastis ketika orang itu sedang tenang atau senang. Keadaan mental juga dapat menjadi faktor yang kuat untuk menentukan bagaimana seseorang akan bereaksi (Smith, 2016).

Emosi dapat mempengaruhi persepsi seseorang terhadap sesuatu, apa yang seseorang rasakan mungkin saja mengubah sudut pandangnya terhadap hal itu kedepannya. Emosi juga dapat mencakup tiga bagian yaitu pengalaman subjektif, respons fisiologis, dan respons perilaku. Pengalaman subjektif adalah dorongan yang menjadi dasar emosi tersebut. Respons fisiologis merupakan bagaimana badan manusia menghasilkan respons secara fisik. Sedangkan respons perilaku adalah perilaku atau ekspresi raut wajah. Ke tiga hal tersebut menjadi dasar mengapa dan bagaimana seseorang dapat bereaksi terhadap suatu situasi (Smith, 2016).

Emosi sendiri mencakup banyak kategori seperti senang dan sedih. Senang sendiri dapat dipecah menjadi tiga bagian yaitu *ecstasy*, *joy*, dan *serenity*. Urutan tersebut merepresentasikan seberapa kuat kesenangan seseorang. *Ecstasy* merupakan raya senang yang sangat kuat menyerupai euphoria sedangkan *serenity* yang merupakan ketenangan hidup. Seperti emosi senang, rasa sedih juga mencakup tiga bagian yaitu *grief*, *sadness*, dan *pensiveness*. *Grief* merupakan rasa sedih luar biasa karena kehilangan sesuatu sedangkan *pensiveness* merupakan

mempengaruhi perilaku seseorang sebab emosi ini memiliki sifat yang sangat intens. Orang yang sedang berduka cenderung akan terkejut, mati rasa, malu, ataupun gelisah. *Grief* sendiri tidak selalu menyangkut kematian ataupun kehilangan, *grief* dapat terjadi karena sebuah kejadian yang menghasilkan sebuah trauma dalam. Kehilangan identitas diri, kurangnya rasa aman, dan rasa kewalahan merupakan efek samping dari *grief* (Smith, 2016).

2.9. ESCAPISM

Escapism merupakan sebuah mekanisme penanggulangan dari kejadian traumatik atau menghindari realita. Hal ini biasanya dilakukan karena stress berat yang dirasakan oleh seseorang yang membuatnya mencari aktivitas yang dapat membantu rasa sakit tersebut. *Escapism* hadir dalam bentuk bermimpi, hiburan, atau hobi yang berlebihan. Seorang dapat terjerumus kepada kebiasaan negatif walaupun mereka tahu konsekuensinya, untuk menghilangkan masalah mereka secara sementara, (Musil, 2020)

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Animasi “Words of Raya” adalah film animasi pendek yang diproduksi oleh Studio Da Cattito yang memiliki durasi kurang lebih 6 menit. Animasi tersebut merupakan karya yang dibuat untuk tugas akhir anggota pada studio Da Cattito yang menggunakan media 2D. Film “Words of Raya” sendiri memiliki genre komedi dengan drama. “Words of Raya” dibuat untuk mengangkat isu disleksia pada anak-anak yang masih kurang diketahui oleh masyarakat awam. Judul dari “Words of Raya” memiliki makna tersirat dimana tokoh, Raya yang mengidap disleksia kesulitan menulis dan membaca, yang mana mendorong makna dari kata yang diucapkan olehnya.

Cerita “Words of Raya” dimulai dengan Raya (7) yang berfantasi melawan sebuah rubah di sebuah gunung karena telah menculik Bu Anita (25). Namun ketika