

2. STUDI LITERATUR

Teori utama yang digunakan pada penelitian antara lain teori metafora visual dan penerapan warna dalam animasi. Teori pendukung yang akan digunakan adalah teori *HSV* dalam warna dan teori kepercayaan diri pada anak kecil.

2.1 METAFORA VISUAL DALAM PERANCANGAN WARNA

Metafora pada dasarnya digunakan secara verbal, pengertian dari kata ini diartikan sebagai cara berbicara menggunakan perumpamaan atau membandingkan dua hal yang berbeda tapi mempunyai makna yang mirip (Brandl, 2019). Pengertian metafora mengalami perubahan seiring waktu sehingga konsep ini dapat digunakan sebagai analogi dan perbandingan dari dua hal yang berbeda namun memiliki beberapa aspek yang sama (Brandl, 2019).

Metafora tidak hanya dikenal pada ranah linguistik, namun juga merambah ke ranah visual. Tidak seperti metafora dalam linguistik yang memiliki medium bahasa dan disampaikan secara verbal, metafora visual memiliki medium visual seperti gambar, foto, dan video. Carroll dalam buku Brandl (2019) menjelaskan bahwa fungsi dari gambar visual sama dengan metafora verbal, dikarenakan gambar juga memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan kepada seorang pembaca. Perbedaannya adalah metafora visual tidak mengandalkan sebuah kamus melainkan mengartikan gambar yang dilihat.

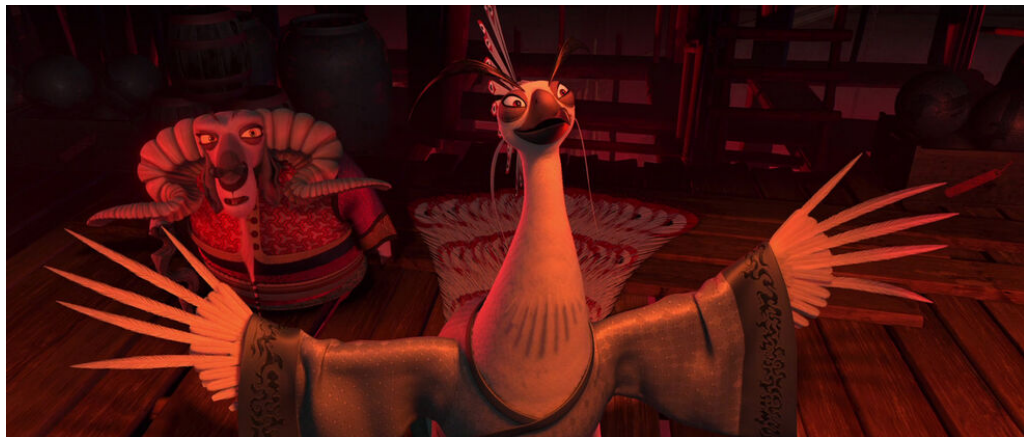
Brandl (2019) menyatakan bahwa metafora visual diartikan sebagai gambar yang dapat memberikan asosiasi, kesamaan, atau analogi tertentu di antara dua atau lebih elemen visual yang tidak umum terhubung. Metafora visual membantu untuk mendalami suatu karya dan pesan yang ingin disampaikan oleh penciptanya, secara sengaja maupun tidak sengaja, sekaligus menjadi alat dan jalur untuk menilai suatu karya. Saat menerapkan metafora visual dalam sebuah karya visual, seorang desainer atau seniman harus fokus pada aspek kontekstual seni visual yaitu dengan cara menyusun komposisi, tekstur, warna, sumber cahaya, dan masih banyak lagi (Brandl, 2019).

Metafora visual berbeda dengan teori semiotika karena fokusnya pada analisis warna sebagai kode visual yang maknanya sudah ditetapkan secara sosial dan kultural (Aiello, 2020). Sebaliknya, teori metafora visual secara spesifik menyediakan kerangka untuk menganalisis bagaimana film secara aktif menciptakan makna baru dengan memetakan properti dari sebuah warna ke sebuah konsep, sebuah proses yang menjadi inti dari analisis metafora (Forceville, 2020).

Dalam karya naratif seperti animasi, metafora visual digunakan sebagai salah satu teknik penceritaan yang menarik karena dapat mendorong penonton untuk berpartisipasi secara aktif untuk menganalisis cerita dan memaknai gambar bergerak yang ditayangkan. Hal tersebut menghasilkan ikatan emosional yang erat dengan penonton dengan hubungan yang tidak ditunjukkan secara langsung (Chiu & Chu, 2019).

Warna dalam animasi memiliki dampak yang besar karena berfungsi sebagai komunikator visual yang mampu memberikan informasi mengenai waktu, tempat, mendeskripsikan tokoh, *mood*, emosi, dan bahkan kondisi emosional (Sethio & Hakim, 2022). Penggunaan warna dan pola terus berubah dan berkembang seiring berjalannya narasi, merefleksikan perubahan kondisi emosi dari karakter dan *plot* (Jiang, 2022). Hal tersebut dapat dicapai dengan menyusun warna keseluruhan dalam *mise en scene* bukan hanya perancangan warna yang terisolasi di satu elemen, seperti ditampilkan hanya pada desain tokoh. Contohnya pada adegan film animasi *Kung Fu Panda 2* (2011), Lord Shen sebagai tokoh antagonis digambarkan memiliki warna tubuh putih yang sering diasosiasikan sebagai sesuatu yang polos atau baik.

Sifat antagonis tokoh tersebut dikomunikasikan ke penonton dengan menggunakan warna hitam dan merah sebagai warna latar setiap kali tokoh Lord Shen muncul. Selain itu, dalam adegan perang dimunculkan juga awan gelap dalam *setting* serta pasukan Lord Shen yang diberikan pakaian dan peralatan tempur dengan warna yang mayoritas hitam. Pemilihan warna tersebut membentuk analogi yang kuat bahwa Lord Shen memiliki hati yang kejam meskipun tampak luarnya dipenuhi warna putih (Jiang, 2022).



Gambar 2.1 Tokoh Lord Shen yang dikelilingi warna gelap dan merah.
(Sumber: Jiang, 2022)



Gambar 2.2 Tokoh Lord Shen dengan pasukannya.
(Sumber: Jiang, 2022)

Dengan menggabungkan inspirasi warna dari dunia nyata dan memberikan makna pribadi, *animator* dapat menyampaikan tema dan suasana emosional dari suatu film melalui metafora visual (Jiang, 2022). Melalui perubahan warna selama narasi berlangsung, persepsi penonton dapat diatur sehingga menghasilkan perubahan pengalaman emosional secara personal (Lukmanto, 2020).

Penerapan metafora visual dalam perancangan warna dan cahaya dari sebuah adegan mampu mengkomunikasikan suasana emosional dari tokoh sehingga visualisasi *mood* pada adegan tidak terbatas hanya pada desain adegan seperti pemilihan *shot*, *angle*, dan pergerakan kamera. Salah satu contoh karya yang menggabungkan metafora visual dan warna untuk menciptakan sebuah makna baru

adalah film animasi *Ratatouille* (2007) yang menggunakan garis-garis dan campuran warna untuk menunjukkan rasa makanan. Merah menggambarkan rasa buah *strawberry* dan kuning untuk menggambarkan rasa keju, lalu saat digabung terjadi pencampuran warna untuk memaknai rasa baru yang muncul.



Gambar 2.3 Tokoh *Remy* mencoba makanan.
(Sumber: Chiu & Chu, 2019)

2.2 HSV WARNA

Penelitian dalam persepsi warna telah menunjukkan bahwa berbagai corak warna atau *hue* dapat dikaitkan dengan respons emosional dan psikologis tertentu (Honrao, 2024). Selain corak warna, panjang gelombang cahaya juga memainkan peran dalam persepsi emosional, misalnya warna dengan panjang gelombang lebih panjang seperti merah dan kuning (temperatur rendah) cenderung lebih membangkitkan karena mampu meningkatkan denyut jantung, sementara warna dengan panjang gelombang lebih pendek (temperatur tinggi) seperti biru dan hijau terasa lebih menenangkan (Honrao, 2024).

Selain corak warna, *saturation* warna juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap emosi. Tingkat saturasi yang lebih tinggi (di atas 50 poin pada tabel saturasi) membuat warna menjadi lebih cerah sehingga umum dikaitkan dengan peningkatan rangsangan dan valensi yang lebih positif. Mengurangi saturasi pada gambar (menurunkan hingga di bawah 50 poin) membuat warna gambar menjadi lebih pucat atau redup sehingga mampu mengurangi rangsangan dan meningkatkan valensi negatif. Peningkatan saturasi juga dapat menggambarkan

tingkat kekuatan perasaan atau pesan yang ingin disampaikan (Lin & Mottaghi, 2024).

Value atau *brightness* (terang gelap warna) memainkan peran penting dalam persepsi emosional, warna yang lebih terang (di atas 50 poin pada tabel *value/brightness*) sering dikaitkan dengan tingkat kesenangan yang lebih tinggi (Lin & Mottaghi, 2024). Warna-warna yang terang cenderung lebih membangkitkan stimulasi dan memberikan rangsangan lebih besar dibandingkan dengan warna-warna yang jenuh dan lebih gelap (Honrao, 2024). Secara metaforis, kecerahan sering dikaitkan dengan konsep positif, sedangkan kegelapan dikaitkan dengan konsep negatif (Honrao, 2024).

Untuk menggambarkan kondisi emosional yang kompleks seperti *anxiety*, warna digunakan untuk mendukung penggambaran dalam suatu adegan. Hal ini dapat dicapai dengan meningkatkan saturasi warna dan memberikan kontras *value* yang ekstrem sehingga menimbulkan rasa tidak nyaman. Dengan contoh kasus pada warna kuning, dengan kontras *value* ekstrem dan saturasi tinggi secara terus-menerus dapat menyebabkan kelebihan beban sensorik (Welkins et al., 1984).

Penelitian oleh Küller (1972) menunjukkan bahwa cahaya yang menyilaukan, warna-warna kuat, dan kontras yang tajam dapat meningkatkan gairah psikologis dan kewaspadaan. Paparan yang berkepanjangan terhadap stimulasi visual yang intens ini dapat memicu respons stres dan perasaan cemas. Selain itu, penelitian oleh Ireland et al. (1992) menunjukkan bahwa individu dengan tingkat kecemasan yang lebih tinggi cenderung lebih menyukai warna dengan saturasi yang lebih rendah.

2.3 KEPERCAYAAN DIRI ANAK

Masa perkembangan anak sangat penting dalam membangun kepercayaan diri. Banyak faktor eksternal yang akan berpengaruh terhadap hal tersebut dan menentukan tingkat kepercayaan diri saat remaja atau dewasa. Di antara banyak faktor terdapat satu yang bersifat krusial, yaitu kontribusi dari orang tua (Silverman

& Field, 2011). Kepercayaan diri diartikan sebagai sikap atau pemikiran seorang individu terhadap diri mereka sendiri yang berhubungan dengan kemampuan, harga, dan kesuksesan diri. Individu yang memiliki kepercayaan diri lebih tinggi percaya bahwa mereka berhak untuk mendapatkan kasih sayang dan dukungan (Onayli et al., 2013).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mash & Barkley (2010) anak kecil bersikap sangat perseptif terhadap reaksi emosional yang ditampilkan oleh orang tua mereka terhadap suatu hal. Setelah reaksi tersebut diterima anak, anak akan cenderung meniru reaksi tersebut. Kondisi emosional yang ditiru tidak terpaku oleh hal positif saja namun juga negatif, seperti *anxiety*. Berbeda dengan rasa ketakutan yang difokuskan terhadap suatu ancaman spesifik, *anxiety* bersifat lebih luas dan sumber ancaman tidak spesifik. Hal tersebut menyebabkan peningkatan aktivitas psikologi tanpa meningkatkan perilaku fungsional yang terorganisir (Silverman & Field, 2011).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Karya yang akan menjadi fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah film animasi pendek 3D yang berjudul *The Seemstress*. Film animasi pendek ini menceritakan seorang anak kecil yang merasakan rasa *insecurity* yang memicu *anxiety* untuk pertama kalinya dikarenakan dorongan dari ibunya sendiri. Tema yang diangkat dalam film ini adalah *insecurity* dari seorang anak kecil, film animasi pendek ini memiliki genre drama untuk memperlihatkan konflik internal antara ibu dan anak.

Konflik terjadi ketika seorang pelanggan mengomentari penampilan Safiya lalu ibunya mencoba membenarkan hal tersebut dengan memaksakan untuk membuat busana yang lebih bagus untuknya. Safiya menolak hal tersebut dan mulai berlari untuk menghindari ibunya, dalam pelarian ia melihat gambaran kecantikan