

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 *Visual Effects*

Visual Effects (VFX) adalah teknik menciptakan ilusi visual yang tidak dapat direkam secara langsung oleh kamera untuk memperkaya pengalaman penonton (Pramaggiore & Wallis, 2020). Perkembangan teknologi mendorong penciptaan *VFX* yang semakin kompleks. Setiap proyek film dituntut menciptakan inovasi baru, sehingga *VFX* pun terus mengalami pembaruan. *VFX* tidak hanya berfungsi sebagai ilusi optis, tetapi juga mendukung penyampaian cerita dan membantu penonton ikut merasakan emosi tokoh dalam adegan.

2.1.1 *2D Visual Effects*

2D Visual Effects adalah teknik pembuatan *visual effects* dengan melibatkan proses animasi di bidang dua dimensi. Animasi *2D* memiliki kelebihan dalam menciptakan gerakan yang lebih *fluid* dan ekspresif (Okun & Zwerman, 2021). Maka dari itu, *2D VFX* memiliki fleksibilitas gaya visual yang dapat disesuaikan dengan estetika film. *VFX* mencakup berbagai elemen, mulai dari air, api, asap, ledakan, hingga yang imajinatif seperti *magical elements* (Gilland, 2012). Penggunaan *VFX* dapat semakin optimal melalui penerapan teknik yang mampu menghadirkan pengalaman visual yang lebih hidup dan memukau bagi penonton.

2.2 Sinestesia

Sinestesia adalah fenomena ketika satu indra memicu keterhubungan dengan indra lain secara tidak sadar, yang merupakan bentuk integrasi multisensori (Mao *et al*, 2023). Sinestesia bukanlah suatu hal yang sengaja diimajinasikan, tetapi terjadi secara tidak sadar dan berulang dengan pola yang sama. Sinestesia ini merupakan kondisi neurologis langka yang terjadi karena adanya konektivitas antar area otak sensoris sehingga menghasilkan pengalaman ganda.

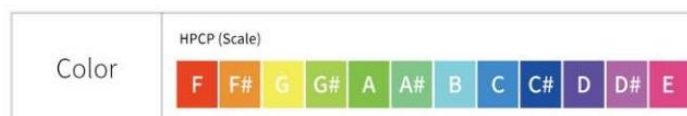
Sinestesia memungkinkan persilangan antar indra, sehingga terdapat beragam jenis sinestesia. Hasil penelitian oleh Ward & Simmer (2022) menyatakan bahwa terdapat banyak variabilitas pengalaman sinestesia pada setiap individu sehingga

sulit untuk memberikan jawaban pasti mengenai berapa banyak jenis sinestesia yang ada. Fenomena ini menunjukkan bahwa persepsi manusia bersifat relatif dan unik. Beberapa contoh jenis sinestesia adalah melihat warna, bentuk, dan pergerakan ketika mendengar suara (*auditory-visual synesthesia*), melihat warna ketika mengalami sentuhan fisik (*touch-color synesthesia*), sensasi rasa makanan memicu pengalaman visual (*gustatory-visual synesthesia*), dan masih banyak lainnya.

2.2.1 *Auditory-Visual Synesthesia*

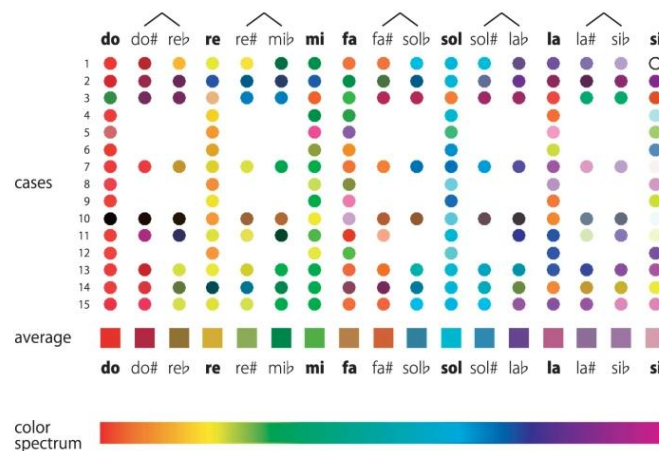
Auditory-visual synesthesia adalah sebuah kondisi di mana rangsangan suara secara otomatis memicu persepsi visual seperti warna, bentuk, atau pola (Bartulienė *et al.*, 2025). Pengalaman sinestesia ini tidak hanya terbatas pada satu dimensi visual, setiap individu mengalami pengalaman visual beragam. *Auditory-visual synesthesia* dapat di klasifikasikan lagi menjadi dua kategori utama yaitu, *sound-color synesthesia* dan *sound-shape synesthesia*.

2.2.1.a *Sound-Color Synesthesia (Chromesthesia)*



Gambar 2. 1 Konversi Nada menjadi Warna
(Sumber : Jeong & Kim, 2019)

Sound-color synesthesia atau *chromesthesia* merupakan salah satu bentuk sinestesia di mana rangsangan suara seperti musik atau nada tertentu, memunculkan pengalaman visual berupa warna. Sebuah riset oleh Jeong & Kim (2019) mengonversi frekuensi suara (nada) menjadi frekuensi cahaya (warna) sehingga warna dapat divisualisasikan berdasarkan tinggi-rendahnya nada. Nada rendah dapat divisualisasikan menjadi warna hangat yaitu, merah hingga kuning, sedangkan nada tinggi divisualisasikan menjadi warna dingin yaitu, biru hingga ungu (Gambar 2.1).

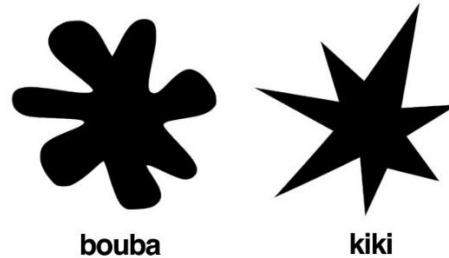


Gambar 2. 2 Pemetaan warna dengan nada
(Sumber : Itoh et al., 2017)

Sebuah riset oleh Itoh *et al.* (2017) juga menemukan bahwa mayoritas partisipan yang memiliki sinestesia mengaitkan urutan nada dengan urutan warna mirip pelangi (Gambar 2.2). Nada rendah diasosiasikan dengan warna merah, sedangkan nada tinggi diasosiasikan dengan warna ungu. Meskipun demikian, terdapat juga partisipan yang mengaitkan nada tinggi dengan warna merah. Hal ini menunjukkan pengalaman sinestesia yang unik dan relatif sesuai persepsi individu.

Hubungan antara suara dan warna dalam *chromesthesia* juga dapat dihubungkan dengan contoh umum di kehidupan sehari-hari. Misalnya, instrumen musik *bass* akan menghasilkan nada yang lebih rendah dibandingkan gitar akustik, selain itu, suara pria memiliki nada lebih rendah daripada suara wanita. Sebuah riset oleh Polonenko & Maddox (2024) menyatakan bahwa suara pria memiliki frekuensi suara lebih rendah, yaitu berkisar antara 90-155 Hz, dibandingkan wanita yang berkisar antara 165-255 Hz.

2.2.1.b *Sound-Shape Synesthesia*



Gambar 2. 3 *Bouba-Kiki Effect*
(Sumber: [euronews](#))

Sound-shape synesthesia merupakan bentuk sinestesia di mana rangsangan suara tertentu secara tak sadar memicu persepsi visual berupa bentuk atau pola. Terdapat penelitian terkenal disebut sebagai *Bouba-Kiki Effect* yang membahas mengenai pola kecenderungan manusia untuk mengaitkan bunyi tertentu dengan bentuk visual (Passi & Arun, 2022). Pada fenomena ini, terdapat kecenderungan individu untuk mengasosiasikan bentuk yang membulat dengan kata seperti “Bouba” dan bentuk yang runcing untuk kata “Kiki” (Gambar 2.3). Ramachandran & Hubbard dalam Layden *et al.* (2015) juga menyatakan bahwa bentuk runcing cenderung dikaitkan dengan bunyi yang keras, sedangkan bentuk membulat dikaitkan dengan bunyi yang lembut.

2.3 Warna

Warna dapat digolongkan menjadi warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Warna sekunder merupakan hasil penggabungan dua warna primer, misalnya merah dan biru menghasilkan ungu. Kemudian, warna tersier merupakan campuran antara warna primer dan sekunder, contohnya ungu-merah. Berdasarkan Hibit (2022), warna merah dapat menggambarkan gairah, semangat, dan kekuatan; warna biru dapat menggambarkan sifat dingin; warna ungu dapat menggambarkan sesuatu yang ajaib. Warna merah juga sering diasosiasikan dengan konotasi negatif seperti ancaman dan dominasi (Kawai *et al.*, 2022).