



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komik

Menurut McCloud (2004), komik adalah gambar-gambar yang berdekatan dan berkesinambungan, satu gambar dengan gambar lainnya disusun secara berurutan. Gambar-gambar tersebut bertujuan untuk menyampaikan informasi, atau menghasilkan respon dari pembacanya.

Komik menggunakan gambar yang ikonik, merepresentasikan hal-hal yang jarang. Hal ini untuk menyerap perhatian pembaca kepada narasi yang diberikan.

2.1.1. *Motion comic*

Craig Smith (2015) Menyatakan bahwa, *motion comic* adalah bagian dari komik dan mengambil ceritanya sebagai materi visual utama. Komik atau karya manual dari seorang komikus atau seniman di-*scan* dan diubah menjadi karya format digital. Setiap panel biasanya dipisahkan ke *layer* yang berbeda-beda sehingga dapat dianimasikan secara terpisah satu sama yang lain agar memberikan kesan kecepatan atau waktu, gerakan kamera dan ruang kedalaman. *Motion comic* menggunakan kombinasi dari buku komik yaitu balon suara, narasi *voiceover*, karakter individual *voiceover* dan *music scoring* biasanya menyertai *motion comic* (hlm.4).

Ia menjabarkan beberapa aspek yang biasanya ada dalam *motion comic*, antara lain:

1. Panel

Narasi dari komik biasanya disusun dalam panel-panel, setiap panel memiliki adegan dan fungsinya untuk membantu alur rangkaian dalam bercerita. Semakin modern, bentuk panel tidak harus berupa garis pembatas, objek dalam komik dapat dipergunakan.



Gambar 2. 1 Contoh Panel dalam *Motion comic* Uncharted
(https://vignette2.wikia.nocookie.net/uncharted/images/7/77/Tumblr_lxog4clYb21qaab18o1_500.png/revision/latest?cb=20120311002607)

2. Pergerakan (*Motion*)

Hal yang paling membedakan dan kemampuan bergerak ini yang tidak dapat dilakukan oleh komik tradisional. Masing-masing gambar di jadikan

layer terpisah lalu satu persatu digerakan atau dianimasikan menyesuaikan tampilan layar.

3. Audio/Suara

Motion comic juga bisa menambahkan *ballon speech* atau balon suara tapi bisa diganti dengan *voice over* yang dipadukan dengan lagu.



Gambar 2. 2 Contoh Balon Suara pada *Motion comic* The Cobol Job
(http://pm1.narvii.com/5921/9a6aef983ddfbda4b1361d9c210ab6f593024a09_hq.jpg)

4. Spatial Depth/Kedalaman

Objek yang menjadi layer terpisah dapat menciptakan kedalaman ruang. Selain karena *layer*, kedalaman dihasilkan dari pergerakan “kamera” dalam software sesuai dengan keinginan.

5. Format

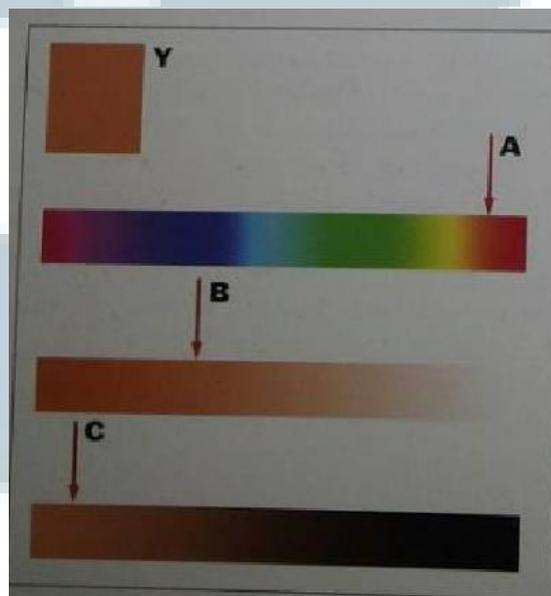
Motion comic adalah komik digital dan *output*-nya bisa berupa video atau dapat diunggah dan disebarluaskan ke internet ataupun dijadikan DVD. Hal ini memudahkan penyebaran komik dan dapat dinikmati secara bersamaan oleh banyak orang.

2.2. Warna

Warna merupakan resonansi atau gelombang yang timbul oleh pantulan cahaya yang ditangkap oleh mata. Oleh karena itu warna menjadi salah satu bagian dari pengalaman visual yang terdiri dari sejumlah kombinasi dari intensitas dan kecerahan (Gage, 1999). Hal ini menjelaskan bahwa secara subjektif kombinasi warna dapat menciptakan berbagai pengalaman visual dan secara objektif warna adalah pendorong dalam memproduksi pengalaman tersebut.

Bellantoni (2005) menjelaskan, warna jelas memiliki bahasanya sendiri, yang secara visual membantu dalam menjelaskan perubahan karakter ataupun babak sebuah cerita (hlm. xxv). Kemampuannya ini menjadikan warna alat yang tepat untuk menjadi sebuah simbol.

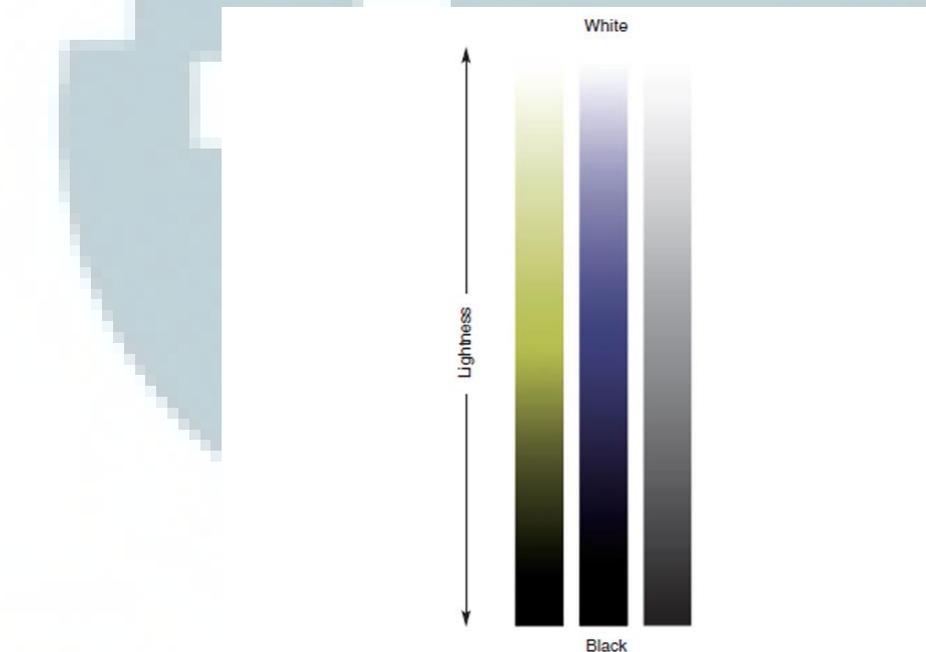
2.2.1. Tiga Properti Warna



Gambar 2. 3 Hue (A), Saturasi (B), Intensitas (C)
(Dokumentasi dari buku *Light for Visual Artists*)

Hue, saturasi dan intensitas (*lightness*). Pertama adalah *hue* yang sudah dikenal dengan “warna” dalam sehari-hari. Warna sesungguhnya seperti merah, kuning, biru dan hijau dalam lingkaran warna

Kedua adalah saturasi adalah intensitas dari *hue*, kemurnian dari *hue* dapat dimainkan pada saturasi. Terakhir adalah intensitas adalah tingkat hitam atau putihnya *hue*.

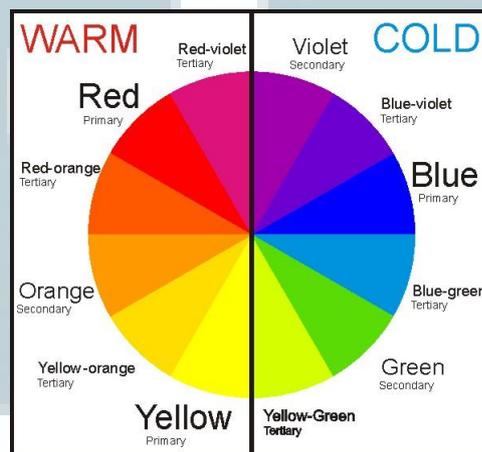


Gambar 2. 4 *Lightness* atau Intensitas
(Dokumentasi dari buku *Light for Visual Artists*)

2.2.2. Temperatur Warna

Istilah temperatur warna muncul karena realita di dunia nyata karena perubahan tingkat suhu baik panas maupun dingin. ‘Dingin’ dan ‘Hangat merupakan sebuah persepsi kepada warna berdasarkan pengalaman dan kenyataan visual yang ditangkap oleh mata sehingga menimbulkan kesan atau persepsi yang sama oleh

kebanyakan orang. Sebagai contoh, api berwarna merah dan oranye dan terasa panas disentuh sementara es terlihat putih kebiruan dan terasa dingin. Pengalaman-pengalaman ini yang membentuk persepsi manusia terhadap warna lalu dikelompokkan.

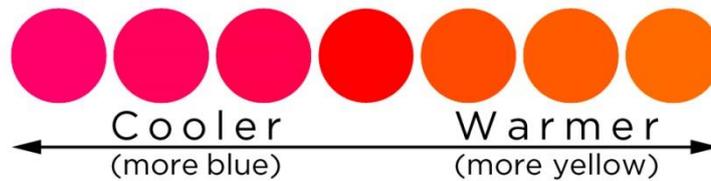


Gambar 2. 5 Pengelompokan Temperatur Warna

(<https://s-media-cache-ak0.pinning.com/originals/cb/f0/2a/cbf02a68dc234444444dd300411c149c.jpg>)

Warna dingin dan panas atau hangat adalah dua elemen berbeda dalam warna. Warna dingin meliputi biru atau hijau lalu warna kebiruan, kehijauan, keunguan lainnya. Sementara warna kemerahan, oranye, kuning dan warna-warna diantaranya adalah warna panas. Warna primer lebih banyak dari warna panas karena hanya biru yang merupakan warna dingin. Maka itu *color wheel* lebih terlihat dominan memiliki warna panas.

Biru dapat menjadi warna hangat jika mengandung warna panas lebih banyak (kuning atau merah). Begitu sebaliknya, merah dapat menjadi warna dingin jika memiliki kandungan warna dingin lebih banyak (Biru).



Gambar 2. 6 Warna lebih dingin dan lebih panas

(<http://myclothinghelper.com/wp-content/uploads/2013/04/warmandcool.jpg>)

2.2.3. Psikologi Warna

Mengacu pada reaksi kekuatan emosional yang dimiliki manusia terhadap warna. Sutton (2004) menjelaskan bahwa respon manusia sebagian dipengaruhi oleh kondisi psikologis berdasarkan efek yang diberikan warna melalui penglihatan mata serta syaraf tubuh dan sebagian lagi dipengaruhi oleh lingkungan tinggal dan pengalaman hidup (hlm. 154).

Persepsi warna yang ditangkap oleh mata memicu respon instan kepada otak dan syaraf. Sebagai contoh, warna hangat seperti merah yang memiliki gelombang terpanjang yang dipantulkan cahaya, akibatnya membutuhkan energi lebih untuk melihatnya dan menjadi alasan merah terlihat lebih menonjol dibanding warna lainnya.

Oleh karena itu setiap warna yang digunakan dapat terasa menyenangkan, meresahkan ataupun membangkitkan semangat. Sebab warna memiliki makna baik atau tidak, banyak cara untuk mengkomunikasikan warna lebih efektif dengan memahami pengaruh warna itu sendiri. Hal ini dikarenakan warna secara tidak langsung mampu mempengaruhi manusia setiap harinya karena keberadaannya yang tidak bisa dihindari.



Gambar 2. 7 *Plutchik's Wheel of Emotions*

(http://nofilmschool.com/sites/default/files/styles/article_superwide/public/color_wheel.jpg?itok=FF70eZF)

1. Merah

Merah bila disandingkan dengan warna lainnya akan seperti warna yang paling “berteriak” memanggil untuk paling pertama diperhatikan dan menjadikan warna lain lebih tidak dominan. Memperhatikan warna merah akan meningkatkan tekanan darah dan detak jantung cepat. Maka merah mampu memberikan kesan panas, kecepatan, kekuatan, agresif, panik dan gairah.



Gambar 2. 8 Penggunaan Warna Merah dalam Film Alice in The Wonderland
(<http://www.diszine.com/wp-content/uploads/2010/08/redqueen.jpg>)

Peran merah dalam film berbeda-beda tergantung dari kebutuhan dari cerita itu sendiri. Merah terhadap tokoh dapat diartikan kepahlawanan ataupun jahat.

2. Kuning

Kuning sering diidentifikasi sebagai warna matahari yang cerah dan menyala, maka sering diasosiasikan sebagai pencerah, kebijakan, pengetahuan dan imajinasi. Warna kuning dalam adegan apabila semakin tinggi intensitasnya maka kuning mampu menjadi pengalih atau *Scene-stealer*, intensitas yang tinggi pada warna kuning cukup berat untuk dilihat oleh mata, maka kuning juga dapat diartikan sebagai obsesi, kegelisahan dan kepanikan. Akan tetapi juga warna kuning disesuaikan dengan baik atau dapat kendalikan akan menjadi warna yang elegan dan kaya.



Gambar 2. 9 Penggunaan Warna Kuning dalam Film The Real Bruce Lee
(<http://fm.cnbc.com/applications/cnbc.com/resources/img/editorial/2013/12/03/101241054-brucelee.1910x1000.jpg>)

Secara psikologi warna kuning adalah warna paling bahagia dalam *color wheel*, menyalurkan perasaan optimis, bahagia, dan spontanitas.

3. Biru

Faktanya, warna biru dari ringan ke medium sangat menyenangkan dan menenangkan karena mengurangi tingkat detak jantung dan pernafasan serta menurunkan tekanan darah. Biru dapat diterjemahkan sebagai kesedihan, ketenangan serta cocok untuk mengekspresikan ketulusan dan kepercayaan.

Namun biru yang dipakai dalam *environment* dapat memberikan kesan pasif dan introspeksi. Biru seperti membuat kesan kerinduan, kehilangan atau ada sesuatu yang belum terselesaikan. Apabila melihat biru dengan sisi yang berbeda seperti melihat langit biru akan menghasilkan makna yang berbeda pula, misalnya ketenangan yang dapat memberikan pengaruh terhadap perasaan sehingga menjadi emosional.



Gambar 2. 10 Penggunaan Warna Biru dalam Film Harry Potter

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/50/ae/f8/50aef80b3a4437650f94f96e4f69142f.jpg>)

Pada beberapa daerah dan kebudayaan, biru adalah warna paling protektif dari semua warna. Timur Tengah melambangkan pintu biru dipercaya dapat menjaga dari kekuatan jahat, sementara di Amerika Selatan mewarnai langit-langit teras untuk mengusir roh jahat.

4. Oranye

Oranye adalah warna percampuran dari merah dan kuning, sehingga membawa karakteristik dari kedua warna tersebut. Membawa energi semangat pada merah dan perasan senang ramah pada kuning. Warna ini dapat dikatakan sebagai yang ramah, riang dan sedikit kesan dramatik sehingga cocok digunakan dalam keadaan kebahagiaan pesta yang *exotic*. Pada kehidupan sehari-hari warna oranye sering dikaitkan dengan musim gugur dan musim panen.



Gambar 2. 11 Penggunaan Warna Oranye dalam Film Brave
(<http://i.huffpost.com/gen/656197/thumbs/o-BRAVE11-570.jpg?2>)

5. Hijau

Secara psikologi warna hijau ramah terhadap mata karena hijau jatuh ke retina mata tanpa perlu dibiaskan. Hijau memiliki kekuatan

menyembuhkan, menenangkan dan kesegaran. Semakin pucat warnanya semakin menenangkan. Warna hijau juga dapat mengacu pada ketidakdewasaan dan tidak berpengalaman.

Warna hijau kekuningan dianggap sebagai warna yang paling memuakkan dari segala warna. Oleh karena itu dalam cerita bila dihubungkan dengan tubuh manusia, hijau sering diartikan sebagai kesakitan dan kejahatan.



Gambar 2. 12 Penggunaan Warna Hijau dalam Film Harry Potter
(https://images.moviepilot.com/images/c_limit,q_auto,w_710/w5odgiheplexqujrrbes/did-slughorn-truly-redeem-himself-the-slytherin-who-isn-t-like-the-rest.jpg)

6. Ungu

Dalam sejarah, ungu adalah warna yang sulit untuk dibuat sehingga ungu sering diasosiasikan sebagai kemakmuran, kesetiaan, dan royal namun memiliki sisi spiritual. Warna ungu dapat menghasilkan emosi yang berbeda sesuai tingkatan *shade* yang dipakai. Warna lebih gelap dapat memberikan suasana berkabung, depresi dan hikmat. Mampu meninggalkan kesan misteri dan sihir. Ungu lavender menciptakan nuansa romantis dan nostalgia.



Gambar 2. 13 Penggunaan Warna Ungu dalam Film The Princess and The Frog
(<http://vignette4.wikia.nocookie.net/disney/images/6/65/Princess-and-the-frog-disneyscreencaps.com-2394.jpg/revision/latest?cb=20140313212411>)

7. Pink

Pink merupakan bagian dari warna merah sehingga masih meninggalkan kesan gairah cinta, akan tetapi pink lebih lembut mengacu pada pemeliharaan cinta, menenangkan. Pink terang lebih membuat bersemangat dibanding warna pastelnya.



Gambar 2. 14 Penggunaan Warna Pink dalam Film La La Land
(<http://www.whatthegirl.com/wp-content/uploads/2017/01/la-la-land40.jpg>)

8. Coklat

Mengadakan kesan kenyamanan seperti mengingatkan kepada rumah. Dulu coklat dapat membuat orang merasa keadaan akan baik atau aman. Coklat adalah maskulin, tangguh, dan kuat.



Gambar 2. 15 Penggunaan Warna Coklat dalam Film The Pirates of Carribean (<http://cdn.collider.com/wp-content/uploads/2017/02/pirates-of-the-caribbean-at-worlds-end.jpg>)

9. Abu-abu

Warna ini dapat dihubungkan dengan kebijaksanaan dan kedewasaan. Dapat terasa hangat namun juga dingin. Abu-abu metalik memiliki kesan kesungguhan dan kemampuan.



Gambar 2. 16 Penggunaan Warna Abu-Abu dalam Film Kingsman

(<https://i0.wp.com/turntherightcorner.com/wp-content/uploads/2015/01/kingsman-the-secret-service-movie-screenshot-mark-strong-merlin-1.jpg>)

10. Putih

Simbol kesucian, kepolosan, kebaikan, kebenaran, bersih, dan memberikan kesan ruang yang dramatis jika memperluas warna putih. Meskipun putih adalah warna netral, dianggap warna dingin karena sering dikaitkan dengan salju atau es.



Gambar 2. 17 Penggunaan Warna Putih dalam Film Interstellar

(<http://1.bp.blogspot.com/-jCrNagzD5Jk/VFxQiS7ZSzi/AAAAAAAAAFR4/1WUiI2D2fuk/s1600/interstellar-chris-nolan-receiving-unexpected-reviews-interstellar.jpeg>)

11. Hitam

Hitam adalah warna paling otoriter, mengintimidasi dan agresif bila dipakai berlebihan. Beberapa budaya menempatkan hitam sebagai simbol kematian dan duka. Hitam memberikan kesan berat dan dalam.

2.2.4. Skema Warna

Holtzschue (2006) menyatakan bahwa harmoni warna terjadi ketika dua atau lebih warna berbeda dapat dirasakan sebagai satu kesatuan, menyenangkan, dan memiliki beragam kesan. Setiap warna yang berhubungan terasa sangat natural terhadap yang lainnya. Tidak ada warna yang timbul sendiri atau seolah-olah berada ditempat yang tidak sesuai. Harmoni warna dapat menangkap perhatian dan imajinasi penonton (hlm. 84).

Oleh karena itu muncul istilah skema warna yang mengarah kepada warna-warna yang memiliki harmoni pada lingkaran warna. Ada lima skema warna umum yang sering dipakai dalam film (Binder, 2016).

1. *Monochrome*

Menggunakan satu warna dasar, perbedaannya hanya pada penggunaan *tint, shade* dari warna yang dipakai. Misalnya biru tua, biru dan biru muda.

Monochrome membuat harmoni kesan lembut, mendalam dan menenangkan.



Gambar 2. 18 Contoh *Monochrome* dari Film *The Matrix*

(<https://www.studiobinder.com/wp-content/uploads/2016/09/How-to-Use-Color-in-Film-Example-of-Movie-Color-Palette-and-Schemes-Monochromatic-Matrix2.jpg>)

2. Analogus

Warna yang tampak mirip namun sebenarnya berbeda. Kelompok warna yang saling berdekatan di dalam lingkaran warna dan masih satu turunan. Kelompok warna ini bisa mengandung satu warna primer, warna sekunder dan semua warna diantaranya (Holtzschue, 2006). Warna Analogus juga bisa menggunakan naik turun dalam value namun tetap berdekatan.



Gambar 2. 19 Contoh Penggunaan Warna Analogus pada Film *Children of Men*

(<https://www.studiobinder.com/wp-content/uploads/2016/09/How-to-Use-Color-in-Film-Example-of-Movie-Color-Palette-and-Schemes-Analogous-Children-of-Men2-min.jpg>)

Warna analogous tidak memiliki kontras yang berlebihan sehingga warna ini secara keseluruhan menciptakan harmoni dan suasana menenangkan kepada penonton.

3. Komplementer

Warna komplementer adalah dua warna yang berseberangan satu sama lain dalam lingkaran warna. Ada tiga pasang warna komplementer yang paling umum yaitu, merah dan hijau, kuning dan ungu, serta biru dan oranye. Setiap pasang ini biasanya satu terdiri dari warna primer dan yang satu lagi dari warna sekunder (hasil dari campuran warna primer lainnya). Setiap pasangan tidak saling berhubungan sama sekali dengan lawannya.

Warna komplementer biasanya digunakan dalam film *blockbuster*. Warna berseberangan ini sering dihubungkan dengan adegan konflik baik internal maupun eksternal. Setiap pemilihan warna komplementer selalu memadukan warna hangat dan dingin untuk menciptakan kontras tinggi atau menghidupkan ketegangan dalam film.



Gambar 2. 20 Contoh Penggunaan Warna Komplementer dalam film Amélie
 (<https://www.studiobinder.com/wp-content/uploads/2016/09/How-to-Use-Color-in-Film-Example-of-Movie-Color-Palette-and-Schemes-Complementary-Amélie-min.jpg>)

4. Komplementer Ganda

Warna komplementer yang menggunakan empat *hue* berseberangan dalam *color wheel*. Biasanya warna yang diambil saling bersebelahan dan memiliki sifat untuk menyeimbangkan.



Gambar 2. 21 Contoh Penggunaan Warna Komplementer
 (<https://www.studiobinder.com/wp-content/uploads/2016/09/How-to-Use-Color-in-Film-Example-of-Movie-Color-Palette-and-Schemes-Complementary-Orange-and-Teal-min.jpg>)

5. Triad

Menggunakan tiga warna atau mengambil posisi sepertiga dari *color wheel*. Triad menghasilkan ramai, cerah dan penuh warna. Salah satu *hue* ada yang terasa lebih dominan dan yang lainnya hanya tambahan. Triad masih sedikit digunakan dalam film namun bisa mencapai harmoni yang baik ketika saturasi warnanya sedikit diturunkan.



Gambar 2. 22 Contoh Penggunaan Warna Analogus pada Film Superman (<https://www.studiobinder.com/wp-content/uploads/2016/09/How-to-Use-Color-in-Film-Example-of-Movie-Color-Palette-and-Schemes-Triadic-Colors-Superman-min.jpg>)

2.3. Warna dan Cahaya

Warna dan cahaya adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, dapat dikatakan bahwa warna adalah bagian dari cahaya. Seperti yang dikatakan Yot (2011), bahwa warna awalnya diketahui bersumber dari cahaya matahari yang disebut dengan cahaya putih, sesungguhnya cahaya putih tersebut campuran dari berbagai macam warna (hlm. 102).

Oleh karena keduanya memiliki keterkaitan, cahaya mampu membantu untuk membangkitkan kesan pada objek yang berwarna bila dihadapkan dari arah yang tepat.

2.3.1. Arah Cahaya

Menentukan dari mana arah sumber cahaya utama penting untuk diperhatikan karena memiliki efek besar terhadap tampilan objek dan emosi yang ingin disampaikan dari adegan cerita (Yot, 2011). Sumber cahaya yang dipakai dalam karya hanya berasal dari satu arah karena *motion comic* termasuk dalam teknik dua dimensi yang tidak terlalu memerlukan *three point lighting*.

1. Front Lighting



Gambar 2. 23 Front Lighting

(<https://i.paigeworld.com/user>

[media/1442707200000/55f02e58104a5b4ffaadaedd_55fe865ca0059b5c4d0af4df_320.jpg](https://i.paigeworld.com/user/media/1442707200000/55f02e58104a5b4ffaadaedd_55fe865ca0059b5c4d0af4df_320.jpg)

Cahaya dari depan merupakan cahaya yang bersumber dari perspektif sisi depan si objek atau subjek. Cahaya dari depan dapat membuat *Scene*

terlihat datar, tidak dapat memperlihatkan bentuk dari objek yg terkena pantulan cahaya dengan baik.

2. Side Lighting



Gambar 2. 24 Side Lighting
([https://i.paigeworld.com/user-](https://i.paigeworld.com/user-media/1442707200000/55f02e58104a5b4ffaadaedd_55fe865ca0059b5c4d0af4df_320.jpg)

[media/1442707200000/55f02e58104a5b4ffaadaedd_55fe865ca0059b5c4d0af4df_320.jpg](https://i.paigeworld.com/user-media/1442707200000/55f02e58104a5b4ffaadaedd_55fe865ca0059b5c4d0af4df_320.jpg)

Cahaya dari sisi samping adalah sumber cahaya yang paling baik dalam menampilkan bentuk dan tekstur objek. Bayangan dapat terlihat jelas sehingga dapat menghasilkan efek kontras.

Cahaya dari samping dapat digunakan untuk membuat efek bayangan dramatis. Bayangan jauh dari samping juga mampu menciptakan kesan kedalaman ruang.

3. Back Lighting



Gambar 2. 25 Back Lighting

(<https://s-media-cache>

[ak0.pinimg.com/564x/80/53/5e/80535e285885b0b2862b8822268c3d94.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/80/53/5e/80535e285885b0b2862b8822268c3d94.jpg))

Objek yang dilihat penonton membelakangi sumber cahaya sehingga objek terlihat seperti sedikit siluet ataupun lebih gelap. *Back lighting* sangat efektif untuk memberikan efek drama pada adegan.

UMMN

4. Cahaya dari atas dan bawah



Gambar 2. 26 Cahaya dari Atas dan Bawah

(http://img12.deviantart.net/05ea/i/2010/013/f/d/female_facial_light_study_by_charliekirchoff.jpg)

Cahaya yang bersumber dari atas sedikit jarang digunakan, biasanya ditemukan saat diluar pada siang hari. Bila sumber cahaya sangat terang dari atas kepala subjek akan memberikan kesan misterius karena bayangan yang dihasilkan akan sangat gelap.

Cahaya yang bersumber dari bawah lebih sangat tidak biasa digunakan. Cahaya dari bawah menghasilkan tampilan aneh atau asing pada objek. Dipakai sedemikian rupa untuk menciptakan *Suasana* tertentu sebagai transisi emosi dan memancing respons penonton karena perubahan ini.

5. Spotlight



Gambar 2. 27 Spotlight

([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/49/80/37/498037990f3fb13f4c41c0a62f91287b.jpg)

[ak0.pinimg.com/564x/49/80/37/498037990f3fb13f4c41c0a62f91287b.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/49/80/37/498037990f3fb13f4c41c0a62f91287b.jpg))

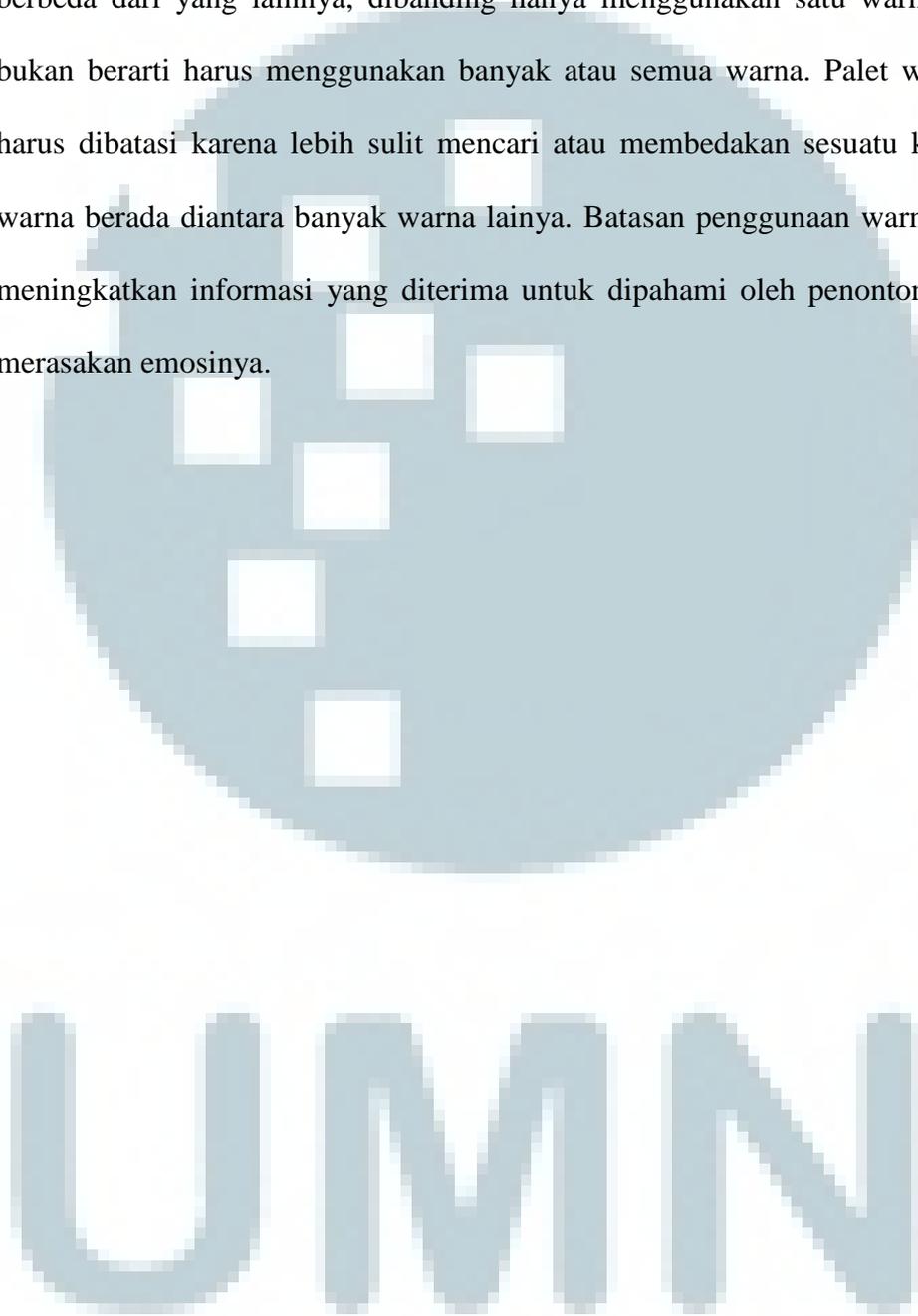
Spotlight digunakan untuk menunjukkan perspektif, seperti cara lain untuk *zoom in* terhadap karakter atau objek. Spotlight menjadikan sesuatu terlihat lebih serius dan memfokuskan mata penonton.

2.4. Warna dalam Film

2.4.1. *Color Palette*

Penggunaan warna dalam visual dan cara tidak langsung untuk meningkatkan aspek emosional dari film, serta mengarahkan penonton agar menghayatinya. Memahami komponen dasar dari warna, mempelajari tentang respon penonton terhadap warna-warna adalah hal penting untuk berkomunikasi melalui palet.

Kontrol terhadap penggunaan palet warna adalah hal penting. Sebab mempermudah untuk melihat atau mencari sesuatu bila ada satu warna yang berbeda dari yang lainnya, dibanding hanya menggunakan satu warna. Namun bukan berarti harus menggunakan banyak atau semua warna. Palet warna tetap harus dibatasi karena lebih sulit mencari atau membedakan sesuatu ketika satu warna berada diantara banyak warna lainnya. Batasan penggunaan warna ini akan meningkatkan informasi yang diterima untuk dipahami oleh penonton sehingga merasakan emosinya.



UMN