



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:

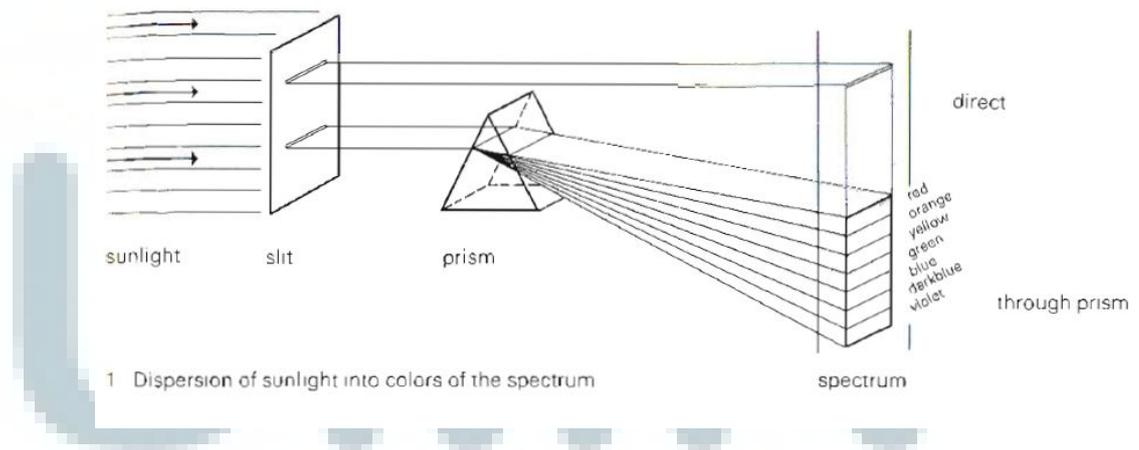
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Warna

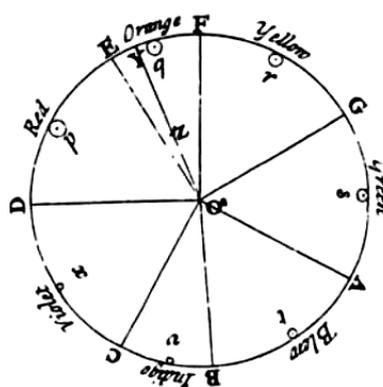
Warna adalah pantulan dari cahaya sempurna (putih) yang kemudian ditangkap oleh mata dan berbeda-beda sesuai dengan panjang gelombang cahaya tersebut. Jika hendak mengartikan warna secara fisik, maka warna adalah gelombang cahaya. Namun warna dari sisi psikologis sendiri memiliki artian yang berbeda satu dengan yang lainnya. Johannes (1970,p.15) mengatakan bahwa mata manusia dapat menerima cahaya yang memiliki gelombang diantara 400 dan 700 milimikron. Karena itu kita dapat mengenali warna merah (800-650), oranye (640-590), kuning (580-550), hijau (530-490), biru (480-460), indigo (450-440), dan violet (430-390).



Gambar 2.1. Penguraian Warna
(*The Elements of Color*, 1970, p. 15)

Pemilihan warna pun harus secara hati-hati karena warna dapat mempengaruhi satu dengan yang lain. Edwards (2004, p.12) mengatakan bahwa warna akan terlihat berbeda tergantung dari warna apa yang ada di sekelilingnya. Karenanya cara memilih warna harus diperhatikan agar warna yang hendak ditampilkan mampu menjadi harmoni dengan warna lainnya.

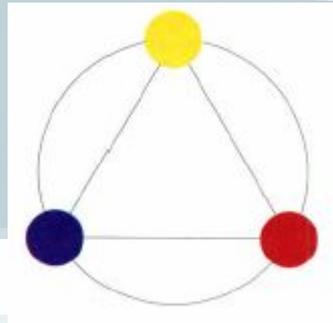
Cara untuk memilih warna yang dapat mendukung satu sama lain adalah dengan menggunakan *colour wheel* yang diciptakan oleh Newton. Gage mengatakan bahwa tindakan Newton untuk membuat 7 warna pelangi menjadi sebuah lingkaran menciptakan dua buah kemudahan dalam mengenali warna. yang pertama adalah kita dapat lebih mudah mengingat dan memvisualisasikan hubungan antar warna. Yang kedua adalah kesamaan antar warna yang bersebelahan dan kekontrasan warna yang berseberangan dapat jelas terlihat dengan sebuah lingkaran yang menjadikannya teratur (Gage dalam Edwards, 2004).



Gambar 2.2. *Colour Wheel* Newton

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0a/Newton%27s_colour_circle.png)

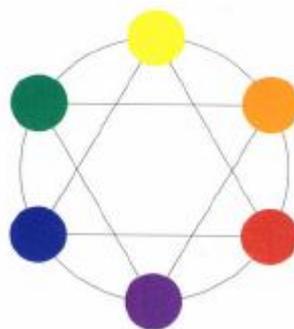
Tiga warna utama (*The Three Primary Colours*) adalah merah, kuning, dan biru. Ketiga warna tersebut adalah warna yang tidak bisa diciptakan dengan mencampurkan warna lain.



Gambar 2.3. Tiga Warna Primer

(*Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Color*, 2004, p. 21)

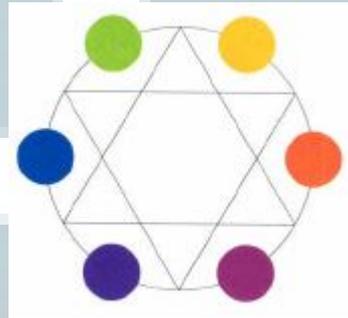
Tiga warna sekunder (*The Three Secondary Colours*) adalah oranye, hijau, dan violet. Warna-warna ini disebut demikian karena mereka tercipta dari kombinasi antar ketiga warna dasar. Kuning-merah menciptakan oranye, kuning-biru menciptakan hijau, dan biru-merah menciptakan violet.



Gambar 2.4. Warna Sekunder

(*Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Color*, 2004, p. 21)

Enam warna tersier (*The Six Tertiary Colours*) adalah warna pencampuran dari warna utama dan warna kedua. Warna-warna tersebut. Nama dari tiap warna ini memiliki nama yang merupakan gabungan dari warna asal mereka.

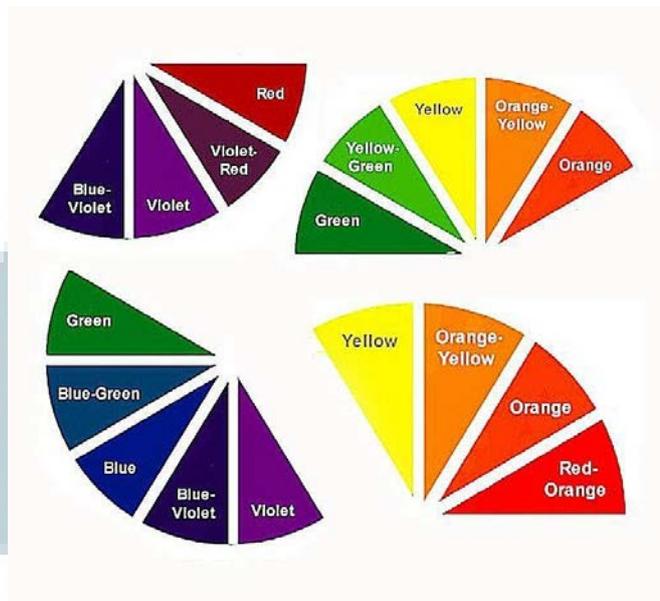


Gambar 2.5. Warna Tersier

(*Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Color*, 2004, p. 21)

Analogous colours adalah warna yang saling bersebelahan. Warna ini bisa dibilang cocok karena mereka mampu memantulkan gelombang warna yang mirip. Warna *analogous* hanya terbatas paling banyak lima warna karena warna keenam akan bertolak belakang dengan warna pertama.

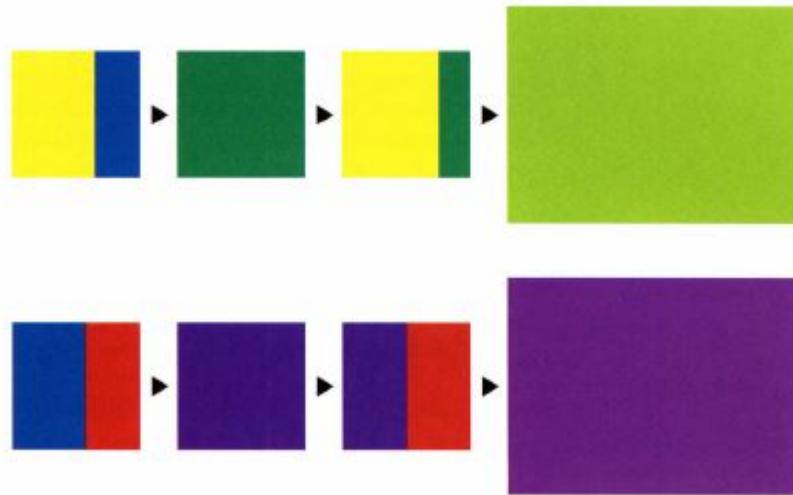
UMMN



Gambar 2.6. Contoh Warna Analogus

(<https://www.thespruce.com/understanding-analogous-colors-1973820>)

Complementary colours adalah warna yang saling berseberangan dengan warna yang satunya. Seperti namanya, warna komplementer ada untuk melengkapi warna yang hendak digunakan. Menurut Edwards (2004, p.25), warna komplementer adalah kombinasi warna yang di dalamnya mengandung ketiga warna primer (misalnya warna kuning dan violet, karena violet terbentuk dari warna merah dan biru). Demers (2002, p.102) mengatakan warna komplementer sendiri memiliki dua jenis, yaitu *split complementary* dan *double-split complementary*.



Gambar 2.7. Contoh Warna Komplementer

(*Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Color*, 2004, p. 21)

Split complementary adalah warna yang didapatkan dengan cara memilih satu warna, kemudian memilih warna yang berseberangan dengannya, lalu mengambil satu warna yang ada di sebelah salah satu dari dua warna tersebut. Pemilihan warna ini dianggap lebih harmonis dibandingkan dengan pemilihan warna komplementer secara langsung dan menambah sedikit tingkat kompleksitas.



Gambar 2.8. Contoh Warna *Split Complementary*

(*digital*) *Texturing & Painting*, 2002, p. 102)

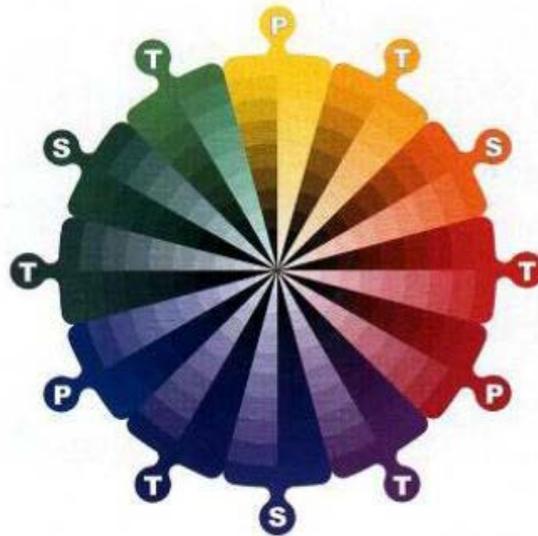
Double-split complementary menurut Demers (2002, p.103) adalah komposisi warna yang didapatkan dengan cara yang sama dengan *split complementary*, namun kali ini warna pada sisi kedua warna komplementer digunakan. Pemilihan warna ini dinilai lebih harmonis lagi karena memiliki lebih banyak gabungan warna.

UMMN



Gambar 2.9. Contoh Warna *Double-Split Complementary*
([digital] *Texturing & Painting*, 2002, p. 103)

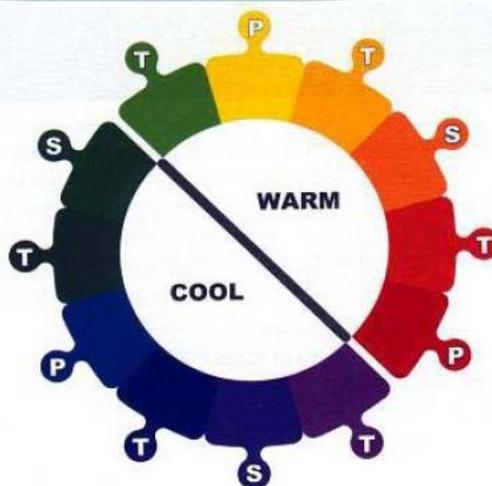
Cara pengambilan warna yang lainnya menurut Demers (2002, p.106) adalah dengan menggunakan komposisi dari warna monokromatik. Palet warna monokromatik ini bisa didapatkan dengan cara menambahkan warna hitam secara bertahap sehingga kita dapat menciptakan *shades* dari warna tersebut. Sebaliknya, kita juga bisa menambahkan warna putih secara bertahap dan mendapatkan *tints* dari warna tersebut. Palet monokromatik ini dianggap lebih tenang dan tidak secerah teknik lainnya karena kekurangan warna yang kontras. Namun palet ini adalah palet yang sangat harmonis.



Gambar 2.10. Contoh Palet Monokromatik

([digital] Texturing & Painting, 2002, p. 106)

Warna sendiri menurut sifatnya dibagi menjadi dua, yaitu *cool colours* dan *warm colours*.



Gambar 2.11. Pembagian *Cool Colours* dan *Warm Colours*

([digital] Texturing & Painting, 2002, p. 107)

Demers (2002) mengatakan bahwa terkadang kita dapat memahami dunia disekeliling kita dengan mengasosiasikannya dengan imajinasi bahwa kita dapat menyentuh dan merasakan sesuatu yang bahkan tidak bisa kita sentuh. Dalam hal ini kita mengasosiasikan warna biru dengan lautan yang sejuk dan warna merah dengan api. Walaupun api yang berwarna biru nyatanya lebih panas dibandingkan merah, warna biru tetap dipandang sebagai warna yang sejuk.

Warna hangat terkesan lebih mendekat kearah pandangan kita dan membuat objek tersebut terlihat menonjol, sedangkan warna dingin lebih terlihat menjauh dan menyatu dengan latar. Hal ini dapat kita gunakan apabila kita hendak memfokuskan pandangan pada bagian tertentu (Demers, 2002).

2.1.1. Psikologi Warna

Warna memiliki efek yang dapat mempengaruhi psikologi seseorang. Van Wagner mengatakan bahwa yang dipengaruhi adalah respon dalam bertindak, perasaan, dan pengasosiasian pada warna tertentu (Wagner dalam O'Connor, 2011). Pendapat ini dianggap cukup konsisten karena adanya respon yang didapat seperti preferensi warna dan pengaruh biologis yang didefinisikan oleh Kopacz sebagai apa yang mempengaruhi metabolisme manusia, pernafasan, dan sirkulasi dalam tubuh (Kopacz dalam O'Connor, 2011).

Warna dapat menjadi sebuah alat yang kuat dalam mempengaruhi pikiran seseorang. Sebagai contohnya adalah teknik penyembuhan dengan menggunakan *colour therapy*. Kopacz bahkan mengatakan bahwa respon biologis terhadap warna dapat menjadi hal yang penting dalam dunia kesehatan untuk mengobati

berbagai penyakit (Kopacz dalam O' Connor, 2011). Hal ini hendak menjelaskan bahwa warna dapat memanipulasi bahkan sampai pada pikiran manusia yang, dalam hal ini, dapat mempengaruhi kesehatan tubuh.

Warna memiliki banyak artian secara simbolik yang biasanya dikaitkan artiannya dengan respon terhadap perasaan, penilaian, dan preferensi. Contoh yang dikemukakan oleh Demers (2002, p.110-115) adalah sebagai berikut,

1. Merah adalah warna yang cerah, hangat, dan memancarkan emosi yang kuat. Warna merah adalah sebuah warna yang dapat menarik perhatian, seperti alarm, mobil pemadam kebakaran, dan lampu merah. Merah juga dapat diartikan sebagai perlambangan dari perasaan marah, bahaya, dan kesombongan.
2. Jingga adalah warna gabungan dari kuning dan merah dan dianggap sebagai warna yang memiliki sifat bahagia. Warna jingga memiliki sifat yang dapat memacu kreatifitas dan energi walaupun tidak seperti merah. Jingga dapat menarik perhatian kita karena memiliki cahaya yang dapat bersinar sendiri.
3. Biru adalah warna yang membawa ketenangan dalam pikiran, keteraturan, dan rasa serius tergantung dari variasinya. Namun biru juga dapat diartikan sebagai perasaan sedih, kesendirian, dan depresi.
4. Hijau adalah warna yang dikaitkan dengan kesehatan dan menenangkan. Hijau juga diyakini dapat mengurangi rasa stress dan membantu penyembuhan. Namun warna hijau juga dapat melambangkan rasa iri, rasa mual bila digunakan pada wajah manusia, dan makanan yang sudah tidak layak.

5. Kuning adalah warna yang melambangkan keceriaan dan kehangatan. Kuning juga dilambangkan sebagai kebaikan dan kebahagiaan, namun juga sebagai sebuah peringatan. Kuning adalah warna yang juga melambangkan persahabatan, perasaan yang tidak terlalu menggebu-gebu seperti merah.
6. Ungu adalah warna yang melambangkan keagungan, kekayaan baik secara material maupun moral. Ungu juga merupakan warna yang misterius dan mistikal.
7. Putih adalah warna yang melambangkan kejujuran, kebaikan, dan kesucian. Warna putih juga digunakan pada rumah sakit untuk menunjukkan kebersihan.
8. Hitam adalah warna yang merupakan kebalikan dari putih. Biasanya hitam melambangkan kematian, duka, dan kejahatan. Hitam memiliki kemampuan untuk membawa perasaan sepi dan putus asa.

Warna diyakini dapat mempengaruhi tindakan seseorang. Sebagai contohnya adalah percobaan yang dilakukan di sebuah rumah penampungan untuk anak-anak cacat mental di Hagley, Worcestershire pada tahun 1967. Mereka membangun sebuah kolam renang dengan pencahayaan berwarna biru dan oranye-merah muda. Ketika anak-anak tersebut masuk ke dalam kolam renang tersebut, terjadi beberapa efek yang berbeda pada tiap anaknya. Anak-anak yang hiperaktif menjadi lebih tenang dan santai pada di dalam kolam yang berwarna biru, sedangkan anak-anak yang mudah mengalami kejang dan gugup menjadi lebih terbuka di dalam kolam yang berwarna merah muda (“Micro Academy”, 2005).

Penelitian ini hendak membuktikan bahwa warna dapat berpengaruh pada diri seseorang khususnya dalam tindakan. Dengan berada di dalam area berwarna tertentu, perasaan dan pikiran akan mengikuti sifat alamiah warna tersebut.

Bellatoni menceritakan bagaimana salah seorang dari muridnya bercerita mengenai bagaimana warna ruangan dapat berpengaruh drastis di dalam hubungan keluarganya. Keluarga yang awalnya bahagia ini merasa bosan dengan warna netral yang ada pada ruangan makan mereka. Mereka ingin membuatnya menjadi lebih ceria sehingga mereka memutuskan untuk melakukan pengecatan ulang. Mereka memilih warna merah cerah dan hampir seketika, semuanya menjadi berubah berantakan sehingga mereka sampai mengikuti terapi keluarga. Setelah tidak mengalami perubahan selama satu bulan, mereka mencari apa yang salah dengan mereka sampai mereka tiba di ruang makan mereka. Keluarga ini pun segera mengganti warna dinding ruang makan mereka dengan warna kuning pucat dan konflik diantara mereka pun berhenti seketika (Bellatoni, 2005, p. 2).

2.1.2. Warna dalam Perfilman

Dunia perfilman banyak menggunakan warna dalam artian psikologisnya untuk menyampaikan apa maksud dari film tersebut. Mereka tentunya tidak sembarangan dalam memilih warna.

Menurut Bellatoni (2005, xxvii) salah satu alasan mengapa warna dapat mempengaruhi adalah karena adanya resonansi. Killmartin seorang ahli *bio-resonance* menjelaskan ide Carlo Rubbia di mana Rubbia mengatakan bahwa manusia terdiri dari satu trilyun cahaya dan dapat melihat partikel cahaya yang

natural. Cahaya sendiri memiliki dua bentuk yaitu yang solid dan frekuensi. Kita dapat merasakan cahaya karena kita beresonansi dengan gelombang cahaya tersebut. Itu yang dimaksud dengan merasakan warna merah yang dapat mengartikan amarah, energi, dan lain-lain. Kita tidak dapat melihat gelombang cahaya yang kita rasakan, namun warna tersebut dapat mempengaruhi apa yang kita rasakan dan perilaku kita (Killmartin dalam Bellatoni, 2005).

Okun & Zwerman (2010,p.530) pun mengatakan nuansa sebuah film dapat diubah dengan mengganti warna, tingkat kekontrasan, dan ketajaman yang secara otomatis dapat mengganti suasana film tersebut. Karena itulah warna menjadi salah satu alat yang penting dalam film. LoBrutto (2002,p.78) mengatakan bahwa kita dapat membuat pengaruh besar bagi penonton dengan mengatur suasana melalui warna.

Namun menurut Bellatoni (2005, xxx) juga, pemilihan warna harus dipilih secara hati-hati karena warna adalah sesuatu yang bersifat subjektif sehingga efek yang dihasilkan dapat berbeda-beda pada tiap orang. Sullivan&Schumer (2008, p.117) mengatakan bahwa efek warna yang berbeda-beda sering terjadi karena adanya perbedaan dalam tingkat ketajaman atau nilai suatu warna. Misalkan warna hijau murni melambangkan keamanan dan alam, hijau kekuningan melambangkan rasa sakit atau mual, sedangkan hijau tua melambangkan ambisi. Karenanya warna memiliki arti secara emosi yang terbatas tergantung dari tingkat ketajaman dan nilainya.

2.1.3. *Colourscript*

Menurut Amidi (2011), *colourscript* adalah percobaan pertama untuk menunjukkan warna, pencahayaan, suasana, dan emosi apa yang hendak disampaikan pada adegan tersebut. *Colourscript* adalah informasi visual yang dibutuhkan oleh seorang *director* untuk mengetahui hasil kasar dari film tersebut.



Gambar 2.12. Contoh *Colourscript* “*The Incredibles*”

(<http://pixar-animation.weebly.com/colour-script.html>)

Colourscript dapat membantu pembuatan film karena melaluinya, kita dapat melihat alur dari awal sampai akhir dari film tersebut. *Colourscript* juga membantu proses perubahan ide sehingga dapat membawa cerita film menjadi lebih melibatkan emosi penonton. Bellatoni (2005,xxv) mengatakan, “*This does not mean the color itself has that inherent emotional property. It means that it can elicit that physical and emotional response from the audience.*” Warna dapat mempengaruhi alam bawah sadar penontonya sehingga dengan penggunaan

warna yang tepat, maksud dari film dapat tersampaikan walau tanpa adanya kata-kata.

Dalam studio PIXAR, *colourscript* berguna dalam menentukan palet warna dan pencahayaan dalam proses produksi filmnya. *Colourscript* mengubah definisi menjadi sebuah bentuk visual yang dapat memberikan gambaran secara lebih akurat untuk menampilkan tampilan seperti apa yang hendak dibuat. Hal ini dibutuhkan untuk membuat tampilan visual nantinya lebih konsisten dan terarah.

Amidi (2011, p.13) mengatakan pembuatan *colourscript* memiliki banyak cara untuk mencapai fungsi yang sama. *Colourscript* dapat memiliki berbagai macam gaya menggambar dan format, namun Tsutsumi dalam Amidi (2011,p.15) mengatakan bahwa *colourscript* memiliki fungsi untuk mendukung cerita melalui gambar dan konsep pencahayaan, bukan untuk membuat gambar yang indah.

Amidi (2011, p.11) menyebutkan tujuan dari pembuatan *colourscript* sendiri bukanlah untuk membuat adegan dengan warna yang paling cocok atau cantik. *Colourscript* ada untuk menceritakan apa yang terjadi di dalam adegan dan identitas karakter tersebut di dalamnya.

2.2. Lighting

Penggunaan warna dalam menentukan suasana sebuah karya tidak dapat terlepas dari efek pencahayaan. Pencahayaan menjadi salah satu juga bagian penting karena menurut Sullivan&Schumer (2008, p.118), atmosfer dan kesan dramatis sebuah adegan dipengaruhi oleh intensitas dan kualitas dari pencahayaan.



Gambar 2.13. *Dramatic Lighting* dalam “Pocahontas”

(*Pocahontas*, 1995)

Intensitas cahaya yang dimaksud adalah banyaknya cahaya dalam sebuah adegan dan bayangan. Intensitas cahaya dibagi menjadi dua, yaitu *low key* dan *high key*. Yot (2011 , p.16) menjelaskan bahwa pencahayaan *low key* adalah cahaya yang memiliki nilai kekontrasan yang tinggi dan sedikit cahaya. Pencahayaan ini dapat digunakan untuk membuat adegan yang mencerminkan depresi, kesedihan, kesendirian, dan ketegangan.



Gambar 2.14. *Low Key Lighting*

(*Light*, 2011, p. 16)

Kebalikannya adalah pencahayaan *high key* yang memiliki banyak cahaya dengan sedikit bayangan. Pencahayaan *high key* dapat mendukung banyak adegan, sebagai contoh bila intensitas cahaya terlalu banyak, maka dapat membuat adegan terasa panas atau keras. Namun dengan intensitas yang tepat, kita juga dapat membuat adegan yang ringan, santai, dan bahagia.



Gambar 2.15. *High Key Lighting*

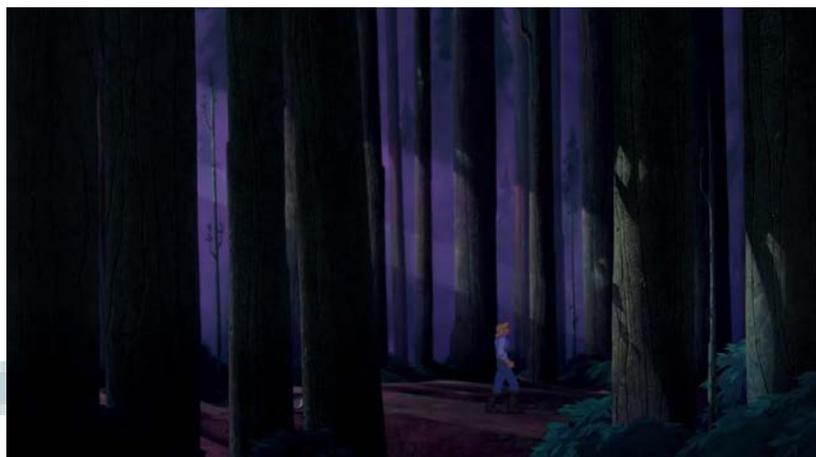
(*Light*, 2011, p. 16)

Menurut Sullivan&Schumer (2008, p.118), cahaya juga memiliki dua jenis kualitas, yaitu berupa *hard light* dan *soft light*. *Hard light* biasanya memiliki karakteristik ujung bayangan yang tajam dan tingginya tingkat kekontrasan antara bayangan dan cahaya. *Hard light* biasanya digunakan untuk suasana bersemangat, bertekanan, dan ketegangan. Lain halnya dengan *soft light*, jenis ini memiliki tingkat kekontrasan rendah dan lebih menyebar. *Soft light* digunakan pada lingkungan natural dan lebih bersifat tenang.

Sullivan&Schumer (2008, p.118) mengatakan pemilihan pencahayaan bersifat subjektif. Situasi pencahayaan yang umum adalah dimana cahaya dan bayangan memiliki intensitas yang seimbang. Namun untuk mendapatkan kesan dramatis, kita juga dapat menggunakan perbandingan cahaya dan bayangan yang berbeda jauh.

Salah satu jenis pencahayaan yang akan digunakan di dalam film “Batang Garing” ini adalah *natural light*. Menurut Yot (2011, p.26), *natural light* adalah cahaya yang berasal dari matahari yang memiliki karakteristik tersendiri pada waktu dan cuaca yang berbeda. Cahaya yang dihasilkan dapat menjangkau baik dari suasana dingin maupun hangat.

Dalam film “Batang Garing” adegan 4, 5, 6 ,waktu yang dipakai adalah waktu pada saat malam. Sumber pencahayaan yang ada adalah dari cahaya bulan dan api. Yot (2011, p.36) mengatakan bahwa hal penting yang perlu diingat adalah langit akan selalu terlihat lebih terang dibandingkan permukaan bumi karena langit memiliki cahaya yang berasal dari bulan atau sinar matahari yang terpencar, kecuali ada sumber cahaya buatan di permukaan. Cahaya bulan berasal dari pantulan sinar matahari sehingga sifatnya kurang lebih mirip dengan matahari. Cahaya langit bersifat tipis dan tersebar sehingga perbandingan antara sinar langit dan bulan akan terlihat berbeda dengan pada saat siang hari.



Gambar 2.16. *Natural Light* dalam “*Pocahontas*”

(*Pocahontas*, 1995)

Sumber cahaya lain yang akan digunakan adalah api. Menurut Yot (2011, p.50), cahaya yang berasal dari api umumnya berwarna lebih merah dari cahaya lampu. Peletakan sumber cahaya pun dapat mempengaruhi arah bayangan dan *highlight* cahaya. Yot juga mengatakan bahwa sumber cahaya dari api dapat berpindah karena api terpengaruh oleh angin sehingga dapat berkedip.



Gambar 2.17. *Artificial Light* dalam bentuk api pada “*Pocahontas*”

(*Pocahontas*, 1995)