

Ekplorasi Bahasa Warna pada Karakter Emosional Film Animasi “Inside Out”

Afida Gayego | Audrey Lutfianti | Ica Amalia

Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti

Jl. Kyai Tapa No. 1, Rt.06/Rw.16, Grogol Petamburan 11440, Jakarta Barat

Kimafida@gmail.com, Audreylutfianti@gmail.com , Icanelasalma@gmail.com

ABSTRACT

The animated film “Inside Out” has an interesting story and a light plot that manages to make the audience happy, sad, upset, and touched. This animation uses color for each emotional character. This is interesting to be discussed because it can be analyzed with Ferdinand theory and color scheme analysis so that we can find out the use of color in the animated film “Inside Out”. This study uses a descriptive qualitative research type, while to conduct the analysis, a semiotic analysis approach is used to reveal the meaning of color language through signs. Then to underlie the development of the analysis, the Ferdinand theory was used. The findings of this study are that the use and use of color in the animated cartoon Inside Out has a very large influence in delivering the message and the intended atmosphere to the audience. Each color has a meaning that can be chosen, combined, and matched with the character and atmosphere you want to show.

Keywords: Animation, Type of color, Meaning of Color

ABSTRAK

Film animasi “Inside Out” memiliki cerita yang menarik dan alur yang ringkas berhasil membuat para penontonnya dibuat senang, sedih, kesal dan terharu. Animasi ini menggunakan warna warna pada setiap karakter emosionalnya, Hal ini menarik untuk menjadi pembahasan karena dapat dianalisis dengan teori Ferdinand dan analisis skema warna sehingga kita dapat mengetahui pemanfaatan warna pada film animasi “Inside Out”. Penelitian ini dalam mencapai tujuan analisis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, sedangkan untuk melakukan analisis digunakan pendekatan analisis semiotika guna mengungkap makna dari bahasa warna melalui tanda. Kemudian untuk melandasi pengembangan analisis digunakan teori Ferdinand. Temuan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan dan pemanfaatan warna pada animasi kartun *Inside Out* memiliki pengaruh yang sangat besar dalam penyampaian pesan dan suasana yang dituju kepada penonton. Setiap warna memiliki makna yang dapat dipilih, dikombinasikan, dan dicocokkan dengan karakter dan suasana yang ingin ditunjukkan.

Kata kunci: Animasi, Jenis warna, Makna Warna

PENDAHULUAN

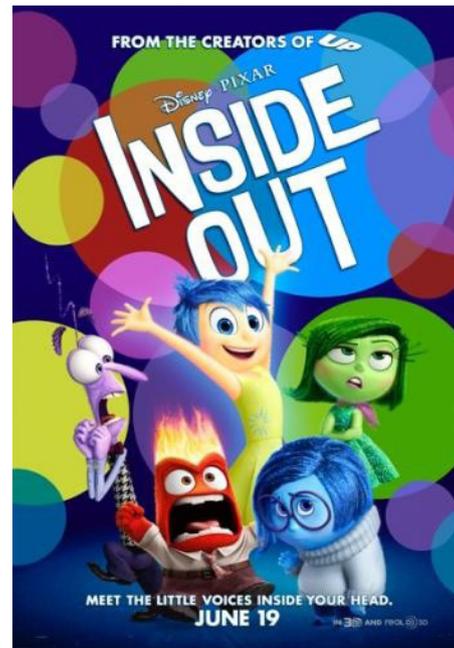
Kartun merupakan suatu bentuk seni gambar yang berbentuk ilustrasi lucu yang mewakili deretan peristiwa atau keadaan.

Orang yang membuat kartun disebut kartunis.

Beberapa jenis gambar kartun yang dikenal saat ini ialah kartun editorial, gag cartoon, dan strip komik. Namun ada juga kartun yang

dibuat untuk dapat bergerak dan menyediakan audio visual bagi penikmatnya sering disebut dengan animasi (Bohl, A. 1997). Animasi juga dapat diartikan sebagai gambar yang bergerak sesuai dengan runtutan peristiwa yang telah di buat. Lebih singkatnya animasi adalah suatu ilustrasi yang digerakan supaya terlihat hidup dengan media tertentu. Sebelum teknologi mulai berkembang dengan pesat serta wadah yang memadai bagi dunia hiburan, animasi dibuat dengan warna yang sangat minim, antara lain hitam dan putih. Sehingga membuat para kartunis kesulitan dalam membedakan masing-masing karakter buatannya karena tidak ada ciri khas pada karakternya sehingga cenderung membosankan. Padahal penggunaan warna pada karakter sangat penting untuk mempengaruhi sifat dan jiwa karakter tersebut, kemudian warna pada karakter membuat karakter memiliki ciri khas dan perbedaan dengan karakter lainnya serta menyampaikan informasi emosional. Hal ini bertujuan agar terciptanya emosi seperti senang, sedih, marah, haru pada karakternya yang dilatarbelakangi oleh makna khusus yang harapannya dapat tersampaikan (Jum'aini, 2018).

Seiring berkembangnya jangkauan mesia massa, film memainkan peran penting dalam dunia hiburan, jangkauan film semakin meluas dengan berbagai genre yang menjadi pilihan. Salah satunya adalah film animasi, dimana tujuan awal dari film animasi adalah sebagai sarana dan wadah hiburan serta pembelajaran bagi anak-anak yang dikemas dengan menarik. Dengan sifat yang imajinatif dan kreatif film animasi merambah kesegala umur, pesan-pesan



Gambar 1. Poster Film "Inside Out"
(Sumber: Walt Disney Pictures, 2019)

dari pembuat film juga dikemas dengan unik yang disampaikan dalam bentuk tanda. Salah satu film animasi yang cukup terkenal adalah Inside Out sebuah film yang diproduksi oleh Disney-Pixar Animation dan menjadi booming di tahun 2015.

Secara singkat Inside Out merupakan suatu film yang menceritakan tentang bocah perempuan bernama Riley Anderson yang mana memiliki bermacam emosi dalam tubuhnya. Kurang lebih terdapat lima emosi yang ada dalam pikiran Riley, diantaranya lima karakter tersebut memiliki karakter berbeda dan role yang berbeda, yaitu Joy (emosi bahagia), Anger (marah), Fear (takut), serta Disgust (jijik). Semua emosi ini tinggal di sebuah tempat di dalam pikiran Riley yang bernama Headquarters atau markas besar yang mengendalikan dan membimbing pikiran Riley untuk mengendalikan dan membimbing emosi Riley sehari-hari.

Selain cerita yang menarik animasi *Inside*

Out juga memiliki karakter yang sangat berperan penting dalam animasi tersebut. dalam kartun *Inside Out* ini, saya lebih memfokuskan pada warna pada setiap karakter emosional *Inside out* yaitu *Joy, Sadnes, Fear, Disgust, Anger*. Karakter yang diusung memiliki perbedaan yang sangat kontras satu sama lain, dan setiap warna pada karakter memiliki arti tersendiri. Dari sini saya tertarik untuk mengulas lebih lanjut tentang pewarnaan pada karakter animasi *Inside Out*. Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dan menggali makna atau tanda apa yang tersirat dalam karakter film *Inside Out* utamanya mengeksplorasi bahasa warna yang terkandung. Oleh karena itu penulis mengangkat judul penelitian "Ekplorasi Bahasa Warna Pada Karakter Emosional Film Animasi *Inside Out*".

Menurut Albert H. Musell, warna adalah element penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum dapat dikatakan bahwa warna merupakan bagian penting dalam aspek kehidupan manusia. Sementara Brewster berpendapat bahwa warna merupakan pelengkap gambar yang menghadirkan suasana kehidupan didalamnya sehingga dapapat merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, dan lain-lain. Animasi adalah gambar bergerak yang disusun rapi supaya terlihat hidup dan memiliki makna cerita di dalamnya, biasanya animasi dibuat dengan media tertentu yang dapat menghasilkan suatu motion atau gerakan. Dalam melakukan analisis dalam karakter animasi atau kartun dapat dilakukan dengan berbagai sudut pandang, misalnya dengan latar belakan sosial, sifat, kepribadian,

hingga warna. Digunakannya warna dalam melakukan analisis memiliki arti secara psikologis yaitu merupakan sebuah bagian dari pengalaman penginderaan dan secara fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Warna sendiri mempunyai kekuatan guna menyeimbangkan emosi. Begitupun dalam sebuah film animasi, warna memainkan peran penting yang merupakan perwujudan emosi dengan harapan akan tersampaikan kepada penikmat film. Melalui warna penonton juga mampu melakukan persepsi guna menebak karakter atau pemeran dari film yang disajikan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, karena penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu permasalahan dalam peristiwa secara objektif atau apa adanya. Penelitian deskriptif biasanya mengumpulkan data yang bersifat kata atau deskriptif, tidak menggunakan angka atau tabel. Dengan begitu dapat di dukung dengan pendekatan kualitatif agar mempermudah dalam mengumpulkan data sehingga menjadi suatu kesimpulan yang ringan.

Sementara pendekatan analisis yang digunakan adalah analisis Semiotika. Barthes dalam Kurniawan (2001) mendefinisikan Semiotika sebagai semiologi yang mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini dapat dicampuradukkan dengan

mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa obyek-obyek tidak hanya membawa informasi namun hendak berkomunikasi melalui tanda. Tanda itu tidak terbatas pada bahasa akan tetapi terdapat pula pada hal-hal yang bukan bahasa. Kehidupan sosial merupakan suatu bentuk tanda, dengan kata lain kehidupan sosial apapun bentuknya merupakan suatu sistem tanda tersendiri. Kehidupan sosial seringkali digambarkan dalam tayangan film. Dengan demikian tanda yang tersirat dalam film dapat diterima oleh penonton kedalam kehidupannya (Kurniawan, 2001). Kemudian guna memperkuat landasan penelitian digunakan teori utama dalam menganalisis. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Ferdinand, yang mempelajari tanda dan simbol dan penggunaan atau penafsirannya sehingga mempermudah penelitian terhadap penggunaan warna dan penafsiran dari warna pada karakter emosional *Inside Out*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Warna

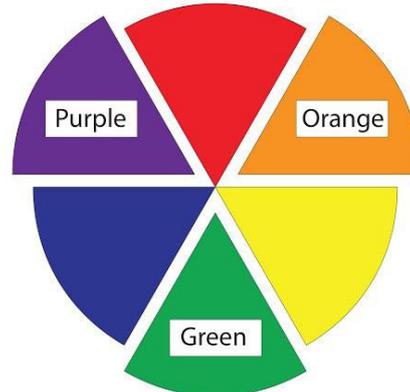
Warna adalah suatu sensasi yang dihasilkan ketika suatu energi cahaya mengenai suatu benda, cahaya tersebut akan di refleksikan atau di transmisikan secara langsung oleh benda yang terkena cahaya tersebut dan cahaya yang direfleksikan akan dilihat oleh mata pengamat. Warna warna itu sendiri memiliki beberapa jenis, selain warna murni/pokok, dikenal juga warna warna kutub yang sebenarnya bukan merupakan warna, yaitu putih dan hitam.



PRIMARY COLORS

Gambar 2. Warna primer
(Sumber: Internet, 2021)

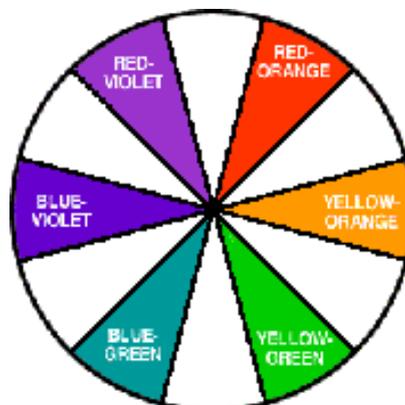
Secondary Colors



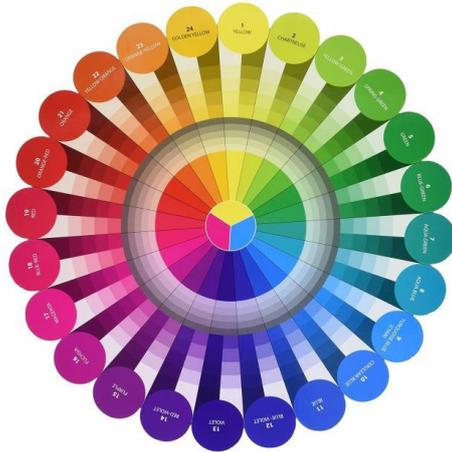
Gambar 3. Warna Sekunder
(Sumber: wsmproject.com, 2021)



Gambar 4. Warna Tersier
(Sumber: Internet, 2021)



Gambar 5. Warna Intermediate atau Perantara
(Sumber : diction.id, 2021)



Gambar 6. Color Wheels
(Sumber : Amazon.com, 2021)

akan menghasilkan jenis warnabarbaru yang biasa di sebut warna pastel. Warna pastel itu sendiri adalah warna warna muda atau *tint*, sedangkan warna warna pokok yang di campur dengan warna hitam akan menghasilkan warna warna tua dan gelap yang biasa disebut *shade*.

Jenis Warna

Adapun jenis jenis warna yaitu.

1. Warna primer : merah, kuning, biru.
2. Warna sekunder : ungu, jingga, hijau
3. Warna tersier : cokelat merah, cokelat kuning, cokelat biru
4. Warna perantara : merah jingga, kuning jingga, kuning hijau, biru hijau, biru ungu, merah ungu
5. Warna kuartier : cokelat ungu, cokelat jingga, cokelat hijau

Makna Warna

Makna dari berbagai warna yaitu sebagai berikut.

1. Merah

Beraura kuat, memberi gairah dan memberi energi, keberanian, kekuatan, warna

kehidupan, seperti darah dan juga kehangatan (*warm*), kehebatan, romansa, kekuasaan, tapi juga identik dengan kekerasan dan intimidasi.

2. Jingga

Hangat, bersemangat, petualangan, optimisme, percaya diri, suka bersosialisasi, kehangatan, warna ini menyatu dengan nuansa musim gugur dan juga nuansa keindahan seperti matahari terbenam (*sunset*), untuk memperingati sebuah kenangan manis, hangat dan dapat menarik perhatian orang tanpa adanya nuansa intimidasi atau menakut-nakuti seperti warna merah.

3. Kuning

Kehangatan, rasa bahagia, seolah ingin menimbulkan hasrat untuk bermain, optimis, semangat, ceria, mencolok dan juga menyatu dengan ekstrovert, biasa digunakan oleh orang yang ingin tampil atau ingin diperhatikan oleh orang lain. Warna ini disebut-sebut sebagai warna matahari yang terlihat alami. Keberadaannya dapat merangsang aktivitas pikiran dan mental.

4. Biru

Menenangkan, memberi kesan profesional dan kepercayaan merangsang kemampuan berkomunikasi, simbol kekuatan, merangsang pemikiran yang jernih, membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi, untuk menciptakan perasaan kesedihan, kesendirian, relaksasidan kesunyian.

5. Hijau

Identik dengan alam, mampu memberi suasana yang santai, relaksasi, menenangkan, memberi kesan segar dan membumi, kedamaian.

6. Hitam

Suram, gelap, menakutkan, elegan, keanggunan, kemakmuran dan kecanggihan, juga merupakan warna yang independen dan penuh misteri, sesuatu yang negatif, mengikat, kekuatan, formalitas, misteri, perasaan yang dalam, kesedihan, kemarahan, harga diri, kekuatan dan ketegasan.

7. Putih

Kebebasan, keterbukaan, steril, suci, bersih, luas, ringan, terang,

8. Cokelat

Hangat, nyaman dan aman, kuat, pondasi, kekuatan hidup

9. Merah muda

Feminim, banyak disukai oleh para wanita, lemah-lembut, peduli, danromansa.

10. Ungu

Imajinatif, spiritualitas, misterius, ambisius, independen, kebijaksanaan, visioner, kemewahan

Hubungan Warna dengan Karakter

Itten menghubungkan warna dengan bentuk dasar untuk menghasilkan asosiasi sifat, sebagaimana warna memiliki kelompok warna primer (merah, biru, kuning), begitu juga dengan bentuk geometris yang memiliki tiga tipe dasar, yaitu kotak, segitiga dan lingkaran. Asosiasi warna terhadap bentuk dasar berpotensi untuk memberi nilai ekspresi yang lebih khas pada suatu objek (Itten: 75). Warna karakter kartun biasa dipilih untuk saling menyempurnakan dengan warna latarnya. Contoh dan penjelasannya sebagai berikut.

Karakter Joy pada animasi *Inside Out*



Gambar 7. Karakter JOY Animasi *Inside Out* (Sumber: Internet, 2021)



Gambar 8. Karakter Sadness Animasi *Inside Out* (Sumber: Internet, 2021)

sendiri ini berartikan kebahagiaan, karakter ini bertugas untuk membuat karakter utamanya yang bernama Riley tetap tersenyum, bahagia dan semangat sepanjang waktu. Dari analisis Teori Ferdinand, Joy memakai baju berwarna hijau, dan identik dengan warna kuning, dimana warna kuning memiliki arti kesenangan, keceriaan dan kegembiraan, sedangkan warna hijau mengartikan kenyamanan. Sehingga warna yang diberikan untuk karakter Joy mempermudah animator untuk lebih mendalami sifat karakter tersebut.

Karakter *Sadness* pada animasi *Inside Out* juga memiliki ciri khas tersendiri, Karakter *sadness* ini digambarkan sebagai tokoh berwarna biru yang bertugas membuat karakter utama bernama Riley dapat mengingat



Gambar 9. Karakter Anger pada animasi *Inside Out*
(Sumber: Internet, 2021)



Gambar 10. Karakter Disgust pada animasi *Inside Out*
(Sumber: Internet, 2021)



Gambar 10. Karakter Disgust pada animasi *Inside Out*
(Sumber: Internet, 2021)

kenangan buruk yang ada dalam hidupnya, sehingga Karakter *sadness* ini adalah emosi kesedihan untuk Riley. *Sadness* digambarkan dengan warna biru dan biru tua. Pada umumnya biru dalam peta menyimbolkan lautan sedangkan biru tua menyimbolkan lautan terdalam, dapat disimpulkan bahwa karakter *sadness* ini berkaitan dengan air, dan kegelapan. Dimana air itu sendiri adalah sebuah air mata dan kegelapan mengartikan suatu kenangan buruk yang tidak dapat dilupakan. Warna biru juga memiliki makna simbol kekuatan, dimana karakter *sadness* ini adalah emosi yang sangat penting untuk manusia karena manusia butuh menangis untuk meluapkan emosi

yang terpendam dalam dirinya.

Anger merupakan karakter yang selalu menjunjung tinggi keadilan dan memastikan bahwa Riley selalu mendapatkan keadilan dalam segala hal. *Anger* lah yang mengatur ketika Riley marah ataupun emosi terhadap sesuatu hal yang tidak disukainya. Akan tetapi dibalik semua itu Anger juga menginginkan Riley untuk tetap bahagia, hal itu terlihat ketika *Joy* pergi meninggalkan Pusat pengaturan perasaan, *Anger* terus menunggu kedatangan *Joy* karena dia tidak dapat mengendalikan setiap perasaan marah sehingga dia akan terus semakin marah ketika dia tidak mendapatkan keinginannya. Anger juga diidentik dengan warna merah, dimana warna merah memiliki arti memberigairah, energi dan kekuatan. Hal ini sangat cocok dengan pembentukan karakter pada tokoh *Anger*.

Disgust merupakan karakter yang mengendalikan selera Riley. *Disgust* lah perasaan yang paling jujur memilah siapa saja yang dapat berteman dengan Riley, tidak hanya itu tetapi juga soal makanan dan hal-hal berbahaya yang mungkin saja bisa terjadi. Jadi *Disgust* lah yang memutuskan di kelompok mana dia seharusnya

Tabel 1. Pembahasan Teori Ferdiand.

Penanda (signifier)	Petanda (signified)	Tanda Peristiwa
 <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna 2. Ilustrasi 3. Ekspresi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna background padakarakter berwarna Kuning dan baju pada karakter berwarna hijau terang. 2. Ilustrasi pada karakter berpose kedua tangan di lentangkan keatas, dan kakidiangkat. 3. Ekspresi mata yang terbuka lebar dan bibir yang tersenyumlebar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna pada background berwarna kuning cerah dan baju berwarna hijau menandakan bahwa karakter <i>Joy</i> pada animasi <i>Inside Out</i> menandakan bahwa karakter <i>Joy</i> memiliki sifat yang ceria dan membangun emosi kebahagiaan. 2. Ilustrasi pada karakter berpose kedua tangan di lentangkan menandakan bahwa sosok <i>Joy</i> membawa ke bebasan tanpa beban kesedihan didalamnya, yang di dukung oleh pose kaki yang di angkat menandakan ke energican pada karakter <i>Joy</i> semakin kuat. 3. Ekspresi mata yang terbuka lebar dan bibir yang tersenyum lebar mengartikan ekspresi kebahagiaan dengan di dukung oleh senyuman lebar pada ekspresinya.
 <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna 2. Ilustrasi 3. Ekspresi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna background padakarakter berwarna biru tua dan warna pada karakter juga berwarna biru. 2. Ilustrasi pada karakter berpose menunduk dan tangan di kepal 3. Ekspresi pada karaktermemiliki bibir yang di tekuk dan mata yang sayu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna pada background karakter berwarna biru tua, dan biru yang bisa mengartikan suasana dingin, sedih dan juga warna biru pada peta menandakan perairan atau air , dimana karakter tersebut mewakili emosi kesedihan , dan mengingat kenangan buruk pada karakter utama. 2. Ilustrasi pada karakter yang berpose menunduk mengartikan bahwa karakter <i>Sadness</i> ini tidak memiliki semangat dan terkesanlemas. 3. Ekspresi pada karakter juga mendukung bahwa <i>sadness</i> di ciptakan untuk mewakili emosi kesedihan , kenangan buruk dan emosi sedih pada manusia.



1. Warna
2. Ilustrasi
3. Ekspresi

1. Warna background pada karakter berwarna merah, dan orange/kuning
2. Ilustrasi pada karakter berpose kedua tangan di kepala dan diangkat, serta kakinya sedikit terbuka, terdapat api pada kepalanya.
3. Ekspresi pada karakter digambarkan mata yang terbuka lebar dengan mulut yang terbuka lebar sehingga menampilkan lidahnya.

1. Warna background pada karakter tersebut berwarna merah dan orange, dimana warna merah biasanya melambangkan keberanian, amarah, dan kuat yang membuat karakter *Anger* mengartikan amarah yang sangat kuat dalam emosi manusia.
2. Ilustrasi karakter ini berpose kedua tangan di kepala sehingga karakter *Anger* ini terlihat sedang marah, serta ilustrasi api pada kepalanya juga menandakan amarah yang meledak ledak.
3. Di dukung dengan ilustrasi karakter yang memiliki mata dibuka lebar dan mulut yang dibuka lebar membuat karakter *Anger* ini terlihat menyalurkan emosi amarah.



1. Warna background pada karakter berwarna hijau, warnakulit, rambut dan pakaiannya berwarna hijau.
2. Ilustrasi pada karakter berpose salah satu tangan dengan kepalan yang dibuka dan tangan lainnya berada dipinggul.
3. Ekspresi pada karakter digambarkan mata yang salah satunya terbuka lebar dengan mulut yang sedikit menyeringai.

1. Warna pada pada background berwarna hijau dan karakter juga cenderung berwarna hijau, mengartikan bahwa karakter mewakili emosi penolakan, atau keseimbangan. Dimana karakter utama dapat menyalurkan emosi apa yang tidak dia suka dan dia suka dengan adanya karakter *disgust* ini.
2. Karakter tersebut juga berpose seperti tangan yang terbuka cenderung untuk menolak sesuatu, atau tidak tertarik akan sesuatu.
3. Ekspresi pada karakter dilihat dari mata dan bibir menandakan bahwa karakter ini mewakili emosi ketidaksukaan atau ketidak inginan terhadap sesuatu yang ia dapatkan.



1. Warna
2. Ilustrasi
3. Ekspresi

1. Warna pada background berwarna ungu, dan warna pada karakter berwarna ungu.
2. Ilustrasi pada karakter digambarkan dengan pose dua tangan menyatu dan meringkupsatu sama lain.
3. Ekspresi yang digambarkan pada karakter terlihat menonjoldibagian mulutnya yang terbuka lebar namun posisi darimulutnya mengarah kebawah.

1. Warna pada background berwarna ungu, dan warna padakarakter berwarna ungu. Warna ungu secara umum bisa diartikan sebagai simbol imajinasi, dimana imajinasi tersebut dapat menimbulkan berbagai perasaan termasuk rasa takut akan banyak hal. Hal ini di dukung juga dengan nama karakter yaitu *fear* yang berarti takut.
2. Ilustrasi pada karakter digambarkan dengan pose dua tangan menyatu dan meringkup, termasuk salah satu dari reflek seseorang ketika mereka sedang merasa terancam, cemas ataupun takut.
3. Ekspresi yang digambarkan pada karakter terlihat menonjol dibagian mulutnya yang terbuka lebar namun posisi dari mulutnya mengarah kebawah dapat mengartikan bahwa karakter *fear* ini mewakili ekspresi atau emosi takut akan banyak hal karenaimajinasinya.

harus bergabung. Disgust juga merupakan salah satu karakter yang berupaya untuk mempertahankan kondisi emosional Riley dalam ketiadaan Joy. Penggunaan warna hijau pada karakter *disgust* melambangkan ketenangan, keseimbangan, lingkungan, keamanan dan kedamaian. Dimana keseimbangan digambarkan dengan hal apa saja yang boleh dan tidak boleh disukai oleh karakter utama

Fear merupakan karakter yang dapat menjaga Riley. Ketika Riley merasa tidak nyaman maka Fear akan mengendalikan Riley, seperti saat Riley sedang bermain dan hampir tersengat listrik Fear berusaha menjaga Riley agar tidak

terkena sengatan listrik. Namun Fear sering merasa takut dan panik pada kondisi-kondidi tertentu. Karakter fear yang berwarna ungu menyimbolkan akan imajinasi, dimana riley dapat berimajinasi dengan jelas tentang apapun yang ingin dia hadapi sehingga menimbulkan rasa takut

PENUTUP

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan warna pada animasi kartun Inside Out memiliki pengaruh yang sangat besar dalam penyampaian pesan dan suasana yang

dituju kepada penonton. Setiap warna memiliki makna yang dapat dipilih, dikombinasikan, dan dicocokkan dengan karakter dan suasana yang ingin ditunjukkan. Oleh karena itu, penggunaan warna pada animasi harus direncanakan dahulu sifat karakter dan suasana yang ingin ditunjukkan agar emosi yang ditampilkan dapat sampai kan kepada penonton.

Saran yang dapat penulis sampaikan kepada animator mengenai pemanfaatan warna pada animasi kartun adalah teruskan mengeksplor kombinasi dan kecocokan warna dengan karakter dan emosi suasana yang ingin disampaikan kepada penonton. Hal tersebut dapat dieksplor baik dengan cara manual maupun digital sampai akhirnya menemukan kombinasi warna yang sesuai dengan emosi yang ingin ditunjukkan kepada penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Cikita, A., & Murwonugroho, W. (2018). *ANALISIS KEBARUAN KOMPOSISI SIMETRIK PADA KEDINAMISAN VISUAL FILM " FANTASTIC MR. FOX."* 873–878.
- Murwonugroho, W. (2018). *ANALISIS SEMIOTIKA MULTIMODAL PERBANDINGAN MAKNA DUA PAMERAN YOGYAKARTA STREET SCULPTURE PROJECT (JSSP) 2015 DAN.* 99–109.
- Murwonugroho, W., & Ardianto, D. T. (2021). *Visual Fantasy In Children ' s Learning Through Virtual & Augmented Reality.* January.

- Murwonugroho, W., Piliang, Y. A., & Trisakti, U. (2011). *KAJIAN VISUAL PUN DALAM RETORIKA VISUAL DIGITAL AMBIENT MEDIA DITENGAHRUANG PUBLIK. STUDI KASUS: IKLAN DIGITAL INTERAKTIF.* 462–470.
- Murwonugroho, W., & Trisakti, U. (2021). *ANALISIS DESAIN KARAKTER ELSA.* January.
- Program, M., Desain, S., & Visual, K. (2018). *Analisis semiotika visual animasi upin & ipin episode "ikhlas dari hati" jurnal.*
- Semiotika, A., Fiske, J., Film, D., & Pendek, A. (2020). *The Codes of Television " : 7(1),* 1868–1876.
- Timah, T. (1970). *ANALISIS SEMIOTIKA PADA FILM.* 51–63.