

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Melihat tren permainan pada satu dekade yang lalu, tepatnya sekitar tahun 2010, permainan yang paling populer di kalangan anak muda adalah permainan konsol berupa Nintendo dan Playstation. Berbeda dengan permainan empat dekade yang lalu dengan hadirnya permainan arcade, media permainan sekarang sangat personal, menjadikan pemainnya lebih cenderung bermain secara individu ketimbang berkelompok (McLean & Griffiths, 2013). Menurut studi yang dilakukan oleh Padilla-Walker et al. (2010) salah satu dampak permainan konsol terhadap seseorang adalah dapat membuat hubungan dengan teman dan keluarga menjadi lebih buruk. Oleh karena itu, penulis dan kelompok membuat sebuah film animasi dengan medium 2 dimensi yang mengambil fenomena dampak psikologis dan sosial dari permainan konsol. Perubahan emosi tokoh secara psikologis dan sosial dalam cerita ingin disampaikan oleh penulis dengan penggunaan warna.

Warna dapat memberikan pengaruh terhadap emosi manusia dalam berbagai cara. Warna merupakan aspek dari objek apapun yang dapat digambarkan dalam *hue*, *saturation* dan *value*. Pemakaian warna dapat mengandung makna dan kesan yang berbeda dalam kebudayaan tertentu. Beberapa warna memiliki kesan menggairahkan, lalu ada yang memiliki kesan ketenangan. Warna juga dapat membedakan antara perempuan dan laki-laki, muda dan tua, atau melambangkan

sesuatu misalnya warna orange di Asia merupakan warna spiritual yang memancarkan aura positif.

Pada film animasi, warna menjadi salah satu unsur visual yang sangat penting karena dapat membantu penonton dalam memahami makna yang ada dalam film tersebut bahkan terkadang warna dapat mempengaruhi penonton. Para filmmaker menyadari aspek tersebut didasarkan pada keadaan psikologis manusia. Maka penggunaannya dalam medium film harus direncanakan dengan baik. Perencanaan warna dalam film khususnya animasi dimulai dari pembuatan *color script*. *Color script* berfungsi sebagai panduan untuk membantu sutradara sebelum masuk ke tahap produksi.

Berdasarkan teori dan fenomena di atas, penulis ingin meneliti lebih dalam tentang bagaimana warna dapat membantu menyampaikan emosi pada film animasi “Maén” yang merupakan film dengan medium animasi 2D. “Maén” akan mengangkat tema berupa minimnya interaksi sosial dan membahas sedikit permainan tradisional Indonesia yaitu gobak sodor. Film ini akan berputar pada kisah seorang anak laki-laki yang sedang bermain *game console* tetapi karena faktor luar membuat dirinya tidak bisa memainkannya lagi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *color script* untuk menunjukkan emosi pada tokoh Aubrey dalam film animasi pendek 2D “Maén”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini, topik pembahasan diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Pembahasan pada *scene* 6 di mana Aubrey sedih karena *game console* miliknya hilang dan ia dimarahi oleh Mama, kemudian *scene* 9 di mana Aubrey senang karena bermain dengan Alvin.
2. Pembahasan emosi sedih dan senang tokoh Aubrey disampaikan melalui warna dengan penerapan komponen warna, *color harmony*, psikologi warna dan emosi.

1.4. Tujuan Skripsi

Pembuatan skripsi ini bertujuan untuk menerapkan perancangan *color script* untuk menunjukkan emosi pada tokoh Aubrey dalam film animasi pendek 2D yang berjudul “Maén”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari penulisan skripsi tugas akhir ini yaitu :

1. Bagi penulis, Sebagai sarana mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
2. Bagi pembaca, skripsi ini bisa memperkaya pemahaman dan pengetahuan tentang pemaknaan warna.
3. Bagi universitas, skripsi ini menjadi rujukan akademis dalam perancangan yang terfokus pada warna dan maknanya.