



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi merupakan rangkaian *scene* yang membentuk satu kesatuan cerita (Williams, 2009). Dalam tiap *scene* selalu terdapat makna atau emosi yang ingin disampaikan. Animasi yang baik adalah ketika audiens dapat menangkap dan meresapi emosi tersebut. Ketika audiens mampu berempati dengan emosi di tiap *scene* itu, mereka dapat menempatkan diri mereka di dalam cerita tersebut. Dengan demikian pesan yang ingin disampaikan melalui animasi tersebut akan ditangkap dengan lebih baik (Amidi, 2011).

Salah satu cara untuk menyampaikan emosi adalah dengan menggunakan warna. *Scene* dalam animasi terus berjalan dengan cepat, maka mata dan otak hanya memiliki waktu yang terbatas untuk mencerna emosi apa yang hendak disampaikan. Oleh karena itu warna merupakan sarana yang tepat, karena menurut Ambrose (2006) itulah bentuk komunikasi non-verbal yang maknanya paling cepat ditangkap. Selain itu, warna memiliki peran penting dalam menciptakan sensasi. Gabungan dari beberapa spektrum cahaya dan bayangan yang ditangkap oleh mata dapat menciptakan reaksi emosional. Contohnya adalah biru yang mengindikasikan suasana tenang, sementara merah mengindikasikan suasana meriah. (Asensio, 2008)

Warna dalam animasi memiliki peran menghadirkan suasana di adegan tertentu, tergantung dari kombinasi yang dipilih. Warna yang ditempatkan dalam animasi, baik pada karakter, *environment*, maupun *lightning* dapat memberikan narasi secara langsung tentang emosi dalam *scene* tersebut. Sebuah *scene* jika diperlihatkan di tempat yang sama dengan karakter yang sama, namun dengan pewarnaan yang berbeda, akan menghadirkan emosi yang berbeda pula. Dengan demikian komunikasi sudah dapat terjadi antara audiens dan pesan dalam animasi. Namun, komunikasi yang keliru tentu dapat menimbulkan kesalahpahaman,

sehingga pesan yang ingin disampaikan justru menjadi disalahartikan. (Blazer, 2016). Oleh karena itu, pewarnaan dalam animasi membutuhkan perancangan matang dari awal.

Color script adalah salah satu cara yang diterapkan oleh banyak studio animasi dalam hal merancang pewarnaan di tiap *shot*. Seorang *art director* dapat menguraikan pewarnaan, pencahayaan, emosi, dan *mood* yang harus ada di suatu *shot* menggunakan *color script*. Uraian itu dapat menjadi pedoman dalam proses-proses animasi selanjutnya agar semua elemen yang ditempatkan dalam suatu *shot* dapat bersinergi dengan baik menjadi satu kesatuan *scene* dan dapat menyampaikan emosi dengan tepat (Amidi, 2011).

Film animasi “The Hunt” adalah sebuah animasi tentang seekor anak *black panther* yang baru pertama kali belajar berburu mangsa, dan ia ingin kemampuannya mendapat pengakuan dari ibunya. Dalam animasi ini ada banyak gejolak dan perubahan emosi, seperti situasi dimana sang anak merasa dirinya telah siap dan mampu untuk berburu, namun ternyata ia mengalami kegagalan dan harus menghadapi penolakan dari sang ibu. Penulis berharap emosi-emosi tersebut dapat tersampaikan dengan baik, agar makna tentang perjuangan dan proses aktualisasi diri yang harus dilalui demi menjadi pribadi yang kuat dapat ditangkap oleh audiens. Berdasarkan hal itu, penulis sebagai *art director* di bidang pewarnaan akan merancang penggunaan warna di setiap *scene* dengan menggunakan *color script*. Dengan menggunakan paduan teori warna, penulis akan memastikan bahwa warna-warna yang digunakan di tiap adegan dapat menyampaikan emosi di tiap *shot* dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana pemilihan warna untuk perancangan *color script* agar kombinasi warna di tiap *scene* dalam animasi “The Hunt” sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan?

1.3. Batasan Masalah

1. Perancangan *color script* dengan menggunakan paduan teori warna dan psikologi warna.
2. Perancangan *color script* untuk *dramatic scene* dengan keterangan sebagai berikut :
 - 1) Bagian awal *scene* ke-4 dimana tokoh utama berhadapan dengan lawan yang kuat sehingga ia merasa takut.
 - 2) *Scene* ke-5 dimana tokoh utama merasa sedih karena ditinggalkan oleh ibunya.
 - 3) *Scene* kesepuluh dimana tokoh utama bertemu lagi dengan ibunya yang akhirnya mengakui kemampuannya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Penelitian mengenai penyusunan *color script* ini dilakukan dengan tujuan menyampaikan emosi di tiap *scene* dengan baik melalui warna pada audiens agar pesan dalam animasi dapat tersampaikan.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data yang akan dipakai dalam tugas akhir ini, penulis melakukan studi antara lain :

1. Mengumpulkan informasi tertulis melalui buku-buku yang membahas mengenai teori warna dan *color script*.
2. Melakukan pengamatan animasi yang sudah ada sebagai referensi pemilihan warna.
3. Eksperimen komposisi warna untuk *color script*.

1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan untuk penyusunan *color script* dalam animasi “*The Hunt*” adalah dengan menyesuaikan kombinasi warna yang akan digunakan di tiap *scene*

semenjak proses praproduksi animasi. Warna-warna yang dipilih dipastikan sesuai dengan emosi yang hendak disampaikan dalam *scene* tersebut.

