



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

Perkembangan teknologi memberi dampak pada komik, dengan munculnya *motion comic*. Booker (2014) mengatakan bahwa *motion comic* merupakan penggabungan komik tradisional dengan elemen animasi yang disertai *sound effect* termasuk pergerakan kamera sederhana. Elemen komik yang dipertahankan dalam *motion comic* adalah balon kata dan pose karakter statis yang disertai dengan narasi yang diceritakan untuk membantu penonton dalam menikmati dan menerima situasi dan emosi yang disampaikan. Komik juga memiliki berbagai macam genre, salah satunya tragedi.

Tragedi merupakan salah satu *genre* dengan plot yang menceritakan konflik antara karakter utama dengan kekuatan yang lebih besar dan diakhiri dengan kesedihan, kesengsaraan atau dukacita (Zubarev, 2002). *Genre* ini merupakan salah satu cabang dari *genre* drama, bisa dicapai dengan menyampaikan perasaan sedih dan takut yang tengah dialami pada sang protagonist kepada audiens, dan dengan adanya keterlibatan antara protagonis dan sesosok yang ia sayangi pada cerita membuat konflik yang akan disampaikan lebih kuat dalam *genre* tragedi. Salah satu cara yang membantu dalam menyampaikan atau mengekspresikan emosi adalah dengan memanipulasi cahaya sekitar

Sebuah studi meneliti bahwa cahaya dapat mempengaruhi emosi yang kita rasakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam studi tersebut partisipan diminta untuk menilai beberapa hal dengan kondisi cahaya yang berbeda-beda, seperti

perasaan mereka pada kata-kata yang spesifik, perasaan terhadap penampilan seseorang, dan perasaan terhadap karakter fiksi. Hasilnya pada kondisi cahaya yang terang partisipan merasa sebuah kata positif lebih memberi motivasi, seorang wanita menjadi lebih terlihat memiliki daya Tarik, karakter fiksi terlihat lebih agresif (Xu, 2014). Xu mengatakan bahwa efek cahaya terang yang mempengaruhi emosi kita berasal dari suhu cahaya tersebut.

Istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan suhu cahaya adalah *Color Temperature*. *Color Temperature* merupakan fenomena dimana pada saat cahaya berada pada suhu tertentu akan menghasilkan warna-warna yang berbeda. Hal ini dapat terjadi pada saat warna temperatur yang dikeluarkan berdasarkan warna yang terlihat pada “*Black Body*” (suatu material yang menyerap energi) dipanaskan pada suhu yang telah diatur (Jackman, 2008). Warna-warna tersebut dapat dibagi menjadi 2 kubu yaitu warna hangat dan warna dingin.

Warna memiliki arti yang berbeda-beda dalam kehidupan kita, dan setiap warna memiliki simbol masing-masing di lokasi yang berbeda. Sebagai contohnya di cina warna merah disimbolkan untuk menggambarkan kekayaan sementara di tempat lain warna merah dapat disimbolkan sebagai tanda bahaya. Fungsinya juga bisa untuk mengindikasikan informasi waktu dalam sebuah cerita. Jika beberapa warna dipadukan melalui cahaya, dapat membantu untuk mendeskripsikan seorang karakter, apa yang sedang dialami olehnya, hingga *mood* pada situasi di sekitarnya

Berdasarkan hal itu penulis mencoba merancang *Lighting* pada motion comic “beyond the border” yang ber genre tragedy. Kisah ini terinspirasi dari

sejarah nyata Indonesia mengenai tragedi 98 yang berkisah tentang seorang anak yang kehilangan ayahnya pada kejadian yang mengenaskan tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan Lighting pada *motion comic* “Beyond the Border” agar dapat mengeluarkan emosi yang dibutuhkan?

1.3. Batasan Masalah

Agar tetap fokus pada topik yang dibahas, permasalahan dibatasi dengan:

1. *Motion comic* ini dibuat dengan teknik 2D.
2. Penelitian difokuskan pada aspek *Lighting style, Contrast, dan Color*
2. Emosi yang akan ditampilkan dan diteliti meliputi perasaan duka cita pada shot 1, kasih sayang pada shot 8 dan kesedihan pada shot 43.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tugas akhir ini dibuat untuk menerapkan dan memaksimalkan lighting untuk mendukung emosi yang ingin disampaikan dalam *motion comic*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini dibuat sebagai tugas terakhir sang penulis dalam jenjang perkuliahan. Tugas ini juga akan diikutsertakan dalam berbagai festival film dalam negeri.

1.6. Timeline Pengerjaan

Agar tugas akhir ini dapat dikerjakan sesuai dengan tepat waktu, penulis membuat waktu kerja seperti ini

Tabel 1.1 Tabel Timeline

