



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 adalah bagian dari *visual storytelling* dimana kita dapat bercerita tidak melalui tulisan namun melalui gambar. Animasi yang baik harus memiliki komposisi, cerita, perkembangan karakter, dan visual yang baik. Menurut Tarnoff dalam Sullivan&Schumer (2008, p.viii) film terbentuk sebagai bagian dari lima elemen, yaitu garis, *tone* dan warna, waktu, tempat, dan isi. Sebuah film dapat dikatakan berhasil apabila elemen-elemen tersebut berhasil tergabungkan dengan baik. Salah satu dari elemen tersebut adalah warna.

Warna adalah sesuatu yang menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Benda yang ada di sekitar kita memiliki warna tersendiri dan kita dapat mempersepsikan sifat suatu benda berdasarkan warna seperti misal warna biru terkesan dingin dan merah yang terkesan panas. Sifat warna yang tersirat inilah yang juga digunakan dalam dunia perfilman animasi.

Di dalam dunia film animasi, warna menjadi suatu hal yang penting karena melalui warna, kita dapat menunjukkan perasaan dan suasana pada film sesuai dengan yang ingin kita capai selain melalui gambar dan dialog. Scanlon (1970) mengatakan bahwa warna hitam dan putih meningkatkan tingkat perhatian akan isi dari acara tersebut sedangkan menurut Schaps&Guest (1968), acara yang memiliki berbagai macam warna akan lebih mudah diingat oleh penonton.

Warna menjadi bagian yang penting karena melalui warna, kita dapat menyampaikan apa yang kita ingin penonton rasakan saat menonton film tersebut. Sullivan&Schumer (2008, p.115) mengatakan bahwa warna menjadi salah satu elemen penentu suasana dari sebuah karya. Efek dramatis, impresi, emosi, atau perasaan yang hendak disampaikan diciptakan dengan perpaduan warna, tekstur, pencahayaan, dan desain.

Dalam lingkungan keseharian kita, tentunya kehidupan diwarnai oleh berbagai macam warna terutama alam. Namun warna dan suasana alam yang kita dapatkan sebelum dan setelah kerusakan alam yang terjadi akan berbeda, dalam hal ini seperti yang terjadi di Kalimantan. Greenpeace (2015) mengatakan bahwa tiga perkebunan besar sudah mengalami kebakaran di Kalimantan Barat dan Tengah selama krisis kabut asap pada tahun 2015. Sejak tahun 1990 pun, seperempat hutan Indonesia sudah hancur akibat pabrik kelapa sawit dan industri kertas dan pulp. Hal ini mengakibatkan kerusakan lingkungan yang pada akhirnya akan mengganggu kehidupan masyarakat yang tinggal bergantung pada alam, beberapa diantaranya adalah suku Dayak. Shofiana (2012) mengatakan bahwa suku Dayak Punan masih bergantung kepada alam dalam kesehariannya. Makanan utama mereka adalah hasil sayuran dari hutan dan daging buruan. Dengan hilangnya hutan, hal itu dapat berdampak pada kesejahteraan kehidupan mereka.

Dari kasus tersebut, penulis berharap dapat menciptakan perancangan yang tepat untuk menyampaikan emosi dalam film animasi 2D berjudul “Batang Garing” ini dalam menyampaikan maksud isi film tanpa menggunakan dialog.

Untuk itu penulis mengangkat tema proposal Tugas Akhir dengan judul *Perancangan Colourscript pada Film Animasi 2D “Batang Garing”*.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan dasar latar belakang di atas, penulis mengambil perumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang *colourscript* untuk digunakan dalam film animasi 2D “Batang Garing” pada *scene* 4, 5, 6?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan akan dilakukan pada *scene* 4 yang menunjukkan adegan kesepian dan keagungan, *scene* 5 yang menunjukkan adegan pada saat kebakaran dan emosi tegang, dan *scene* 6 yang menunjukkan amarah.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Untuk merancang *colourscript* untuk film animasi 2D “Batang Garing” pada *scene* 4, 5, 6.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan laporan dan pengerjaan tugas akhir ini adalah untuk :

1. Bagi penulis

Manfaat tugas akhir bagi penulis adalah sebagai sarana pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari selama bangku

perkuliahan. Juga menjadi sarana penambahan ilmu selama proses pencarian informasi mengenai warna.

2. Bagi orang lain

Manfaat tugas akhir bagi orang lain adalah sebagai bahan informasi mengenai pengetahuan warna.

3. Bagi universitas

Manfaat tugas akhir bagi universitas adalah dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

UMMN