



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

John Lasseter dalam buku *The Art Of Pixar* mengatakan bahwa salah satu hal yang penting dalam sebuah film animasi adalah *color script*. Karena dengan *color script*, dapat dilihat keseluruhan suasana atau emosi pada sebuah film dari kumpulan warna. Hal ini penting dalam merencanakan atau menyempurnakan ritme visual dan suasana emosi sebuah film untuk mendukung sebuah ceritanya.

Warna dapat memberi ketenangan emosi, tetapi warna juga dapat meningkatkan suasana atau emosi. Kekuatan warna inilah yang kerap digunakan para pembuat film animasi untuk menegaskan emosi atau suasana pada film. Warna gelap atau *dark* memberikan suasana tekanan, suram, mencekam dan sedikit depresi. Sedangkan warna-warna cerah untuk memberikan kesan ceria dan *colorful*. Dikutip dari <http://pinkkorset.com/2015/mengenal-mood-warna-film/> (10/08/2017)

Untuk dapat menghasilkan suatu karya animasi dibutuhkan pemahaman lebih tentang bagaimana warna bisa menciptakan suasana emosi dalam suatu adegan. Melihat pentingnya peranan warna dalam membangun suasana pada sebuah film animasi, penulis tertarik untuk merancang tata warna untuk memvisualisasikan suasana dan emosi dalam film animasi “Tarman: Dendam Kesumat”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

Bagaimana merancang tata warna untuk memvisualisasikan suasana ketegangan, kesedihan dan kedamaian pada film animasi “Tarman: Dendam Kesumat”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan pada skripsi penciptaan, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

- Film yang akan dibahas adalah film animasi Tarman.
- Scene yang dibahas adalah *scene 2, shot 4* suasana ketegangan saat desanya di serang, lalu *scene 3, shot 25* suasana kesedihan karena kehilangan, dan *scene 7, shot 61* suasana kedamaian.

1.4. Tujuan Skripsi

Menghasilkan rancangan tata warna yang dapat menghasilkan suasana atau emosi adegan yang sesuai dengan cerita dalam film animasi skripsi penciptaan penulis sehingga membuat emosi dan suasana di film tersampaikan kepada penonton.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat bagi penulis adalah untuk mengetahui penerapan warna dalam membangun suasana dan emosi adegan di film animasi skripsi penciptaan penulis. Manfaat bagi pembaca untuk memperoleh informasi dan teori tentang warna yang penulis gunakan serta terapkan dalam film animasi skripsi penciptaan ini. Manfaat bagi universitas sebagai acuan atau panduan bagi mahasiswa berikutnya yang akan mengambil skripsi penciptaan dengan topik serupa.