



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

Dalam suatu budaya dan kehidupan bermasyarakat, terkandung berbagai makna di dalam suatu warna (Edwards, 2004). Ketika berperang, bendera merah berkibar di antara prajurit Roma. Semangat juang merupakan salah satu makna warna merah yang digunakan prajurit Roma. Mereka menganggap warna darah dan api dapat mengobarkan semangat mereka. Beralih menuju budaya lain, masyarakat Timur seperti Jepang dan Tiongkok, serta sebagian masyarakat Afrika, mengenakan pakaian putih ketika menghadiri upacara pemakaman. Warna putih bagi mereka merupakan hal yang sakral, sehingga digunakan untuk menghormati arwah seseorang yang meninggal (Edwards, 2004).

Selain dari segi budaya, warna juga dapat mempengaruhi manusia dalam segi psikologis. Warna kuning yang mencolok selalu terlihat mendominasi di setiap rambu peringatan, mengingatkan masyarakat untuk berhati-hati. Warna kuning juga sering terlihat pada hewan-hewan berbisa, membuat manusia enggan untuk menyentuhnya (Bellantoni, 2005). Oleh sebab itu, setiap budaya dan sifat-sifat psikologis manusia dapat dikaji dengan warna.

Kekayaan akan makna membuat warna menjadi salah satu faktor penting yang diterapkan dalam film. Film adalah sebuah media komunikasi. Berbagai pesan dan nilai-nilai moral dapat dituangkan pada sebuah film. Tidak hanya itu, emosi dan pikiran manusia juga dapat dikendalikan oleh film, memperkaya

pengalaman mereka hanya dengan melihat sebuah gambar bergerak. Oleh sebab itu, Borwell dan Thompson (2008) menegaskan bahwa film membentuk sebuah cerita yang memang dirancang untuk mempengaruhi penontonnya.

Pracihara (2017) menulis sebuah jurnal yang menyatakan bahwa salah satu elemen penting film adalah warna. Berbagai simbol dan estetika, hingga teknis yang dituangkan dalam film, dapat disampaikan dengan menyertakan warna pada film. Setiap warna yang terpadu di dalam sebuah adegan film merepresentasikan setiap unsur manusia yang ada (Pracihara, 2017). Brunick dan Cutting (2014) juga menjelaskan bahwa emosi penonton dapat dipancing dengan eksistensi warna film, membuat warna pada film tersebut tidak semata-mata hanya untuk menghembuskan kesan artistik pada film tersebut. Oleh sebab itu, keterkaitan antara warna, emosi, beserta penyampaiannya dalam film merupakan suatu hal yang penting (Brunick & Cutting, 2014).

Berdasarkan beberapa informasi yang telah dipaparkan sebelumnya, mengenal berbagai warna dan maknanya membutuhkan sebuah studi, terutama ketika ingin menerapkannya ke dalam sebuah film. Oleh sebab itu, skripsi ini meneliti serangkaian makna warna beserta penerapannya dalam film demi menggerakkan sebuah emosi tertentu. Penonton akan memahami sebuah situasi film dengan cepat bila mereka disuguhkan dengan perpaduan warna yang tepat sesuai dengan apa yang mereka pikirkan. Oleh sebab itu, selain melihat apa yang mereka saksikan, penonton diharapkan untuk benar-benar terjun merasakan seolah-olah mereka berada di dalam film.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *color script* untuk mendukung perubahan suasana dalam film animasi 3D “Mengejar Layangan”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini, terdapat batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan *color script* menggunakan warna yang dapat mendukung perubahan suasana pada film animasi 3D “Mengejar Layangan”.
2. Terdapat 3 *scene* yang akan dibahas, yakni:
 - a. *Scene 6*: ketika Yudhi merasa cemas karena kehilangan Kevin.
 - b. *Scene 7*: ketika menjadi patah semangat karena ditinggal temannya.
 - c. *Scene 8*: ketika Yudhi merasa bahagia setelah bertemu Jojo.
3. Perancangan *color script* berdasarkan suasana yang berkaitan dengan Yudhi.
4. Perancangan *color script* dilakukan dengan mengukur jenis *hue* warna, harmonisasi warna, serta temperatur warna terhadap kesan yang ingin disampaikan.

1.4. Tujuan Skripsi

Pembuatan skripsi ini bertujuan untuk menciptakan *color script* yang dapat mendukung perubahan suasana dalam film animasi 3D “Mengejar Layangan”.

1.5. Manfaat Skripsi

Skripsi ini meneliti warna dan menerapkannya dalam sebuah film animasi, sehingga memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Bagi penulis, pemaknaan warna yang dipelajari akan dijadikan acuan *color script* yang dapat mendukung suasana yang sedang terjadi pada film.
2. Bagi *colorist*, skripsi ini dapat memperkaya pemahaman dan pengetahuan terutama dalam pemaknaan yang terpapar dalam warna.
3. Bagi universitas, skripsi ini menjadi rujukan akademis, terutama pada penelitian yang terfokus pada *color script*, warna, dan maknanya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA