



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

Warna merupakan elemen visual yang dikatakan sebagai “sihir dari sebuah film”. Dapat dikatakan demikian karena, mengutip perkataan Bellantoni (2015), warna dapat mempengaruhi penonton tanpa disadarinya, padahal jelas-jelas penonton dapat melihat warna. Hal ini yang disadari oleh para *filmmaker* terdahulu ketika mereka melakukan eksplorasi pada warna. Mereka menyadari bahwa pada dasarnya manusia memiliki reaksi psikologis yang berbeda-beda pada warna yang berbeda-beda pula. Ketika sebuah adegan film memiliki *tone* berwarna merah, maka penonton akan merasa keadaan semakin intens. Di satu sisi, penonton bisa merasa lebih tenang jika adegan film tersebut memiliki *tone* berwarna biru. Warna juga digunakan pada film untuk membedakan waktu, tempat, serta alam pada film. Maka dari itu, peran warna sangatlah penting pada *storytelling* dalam sebuah film.

Warna memiliki daya dalam bercerita pada film. Warna-warna yang ada pada film menyebabkan penonton dapat merasakan emosi-emosi tertentu. StudioBinder (2016) mengatakan bahwa warna dalam film dapat menghasilkan dampak psikologis tertentu terhadap penonton, mengatur *tone* film, memfokuskan perhatian penonton pada suatu detail, dan menunjukkan sifat dari tokoh. Penulis merasa ada satu peran paling penting dari warna yang erat kaitannya dengan kemampuannya dalam bercerita. Mengutip tulisan StudioBinder, peran warna dalam sebuah film juga untuk memperlihatkan perubahan cerita dalam film.

Perubahan cerita yang terjadi pada film pada dasarnya cerita berdasarkan sebuah struktur yang digambarkan dalam bentuk grafik. Block (2007) membagi struktur cerita menjadi tiga babak: 1) Eksposisi; 2) Konflik-Klimaks, dan; 3) Resolusi. Ketiga babak ini digambarkan dalam sebuah grafik yang diawali pada titik ekposisi yang paling rendah, kemudian perlahan naik menuju konflik dan mencapai puncaknya pada titik klimaks. Cerita diakhiri ketika dari titik klimaks turun menuju resolusi. Tentu ketika terjadi perubahan ini, warna pada film juga ikut berubah untuk menyesuaikan keadaan dan suasana yang terjadi pada tiap babak, sehingga penonton dapat memahami alur cerita dengan lebih baik.

Penggunaan warna pada film harus dicermati dan direncanakan. Penggunaan warna pada film juga tidak serta-merta hanya dapat mengandalkan pengetahuan akan psikologi warna, karena satu warna pada dasarnya dapat menghasilkan reaksi yang berbeda-beda. Hal ini bisa terjadi disebabkan oleh pengalaman pribadi, nilai budaya yang berlaku, dan lain-lain. Bellantoni (2005) mengatakan bahwa sifat dari warna itu subjektif. Maka dari itu, penting sekali untuk memikirkan dengan matang warna-warna apa saja yang harus digunakan pada sebuah film.

Proses yang dilakukan terkait warna pada sebuah film dilakukan pada semua tahapan produksi film, mulai dari pra produksi hingga paska produksi. Penting sekali untuk membuat sebuah perencanaan warna pada film untuk menghasilkan film yang indah secara visual dan dapat menggambarkan alur cerita dengan baik. Perencanaan warna terjadi pada tahap pra produksi, khususnya pada film animasi dilakukan melalui pembuatan *colorscript*. *Colorscript* sangat

berfungsi dalam tahap pra produksi karena sutradara dapat melihat film animasi yang berwarna sebelum memasuki tahap produksi. Hal ini juga memudahkan sutradara karena *colorscript* dapat dilihat hanya melalui satu bidang saja. Melalui *colorscript*, sutradara bisa mempertimbangkan apakah warna yang akan digunakan pada film animasinya sudah dapat menceritakan film animasi tersebut atau belum.

Perencanaan serta perancangan warna pada film animasi dalam bentuk *colorscript* sangatlah penting untuk melihat alur cerita sebelum memulai produksi film animasi. Atas dasar-dasar tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai warna dan pengaruhnya terhadap alur cerita.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan penulisan skripsi dalam sebuah pertanyaan:

Bagaimana perancangan *colorscript* sebagai aspek *visual storytelling* yang dapat menggambarkan intensitas cerita pada pembabakan Act 2 dalam film animasi 2D “Slice of Life”?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan *colorscript* sebagai aspek *visual storytelling* dalam film animasi dibatasi pada:

1. Penulis akan membahas *colorscript* yang terjadi pada pembabakan Act 2 melalui *shot-shot* berikut:

a. *Scene 3 shot 51* ketika Bubun melihat pelanggan marah akibat pelayanan restoran yang buruk. Shot ini mewakili *First half act 2*

b. *Scene 4 shot 57* ketika Bubun melihat Dark Bubun mengkloning dirinya dan membuat kekacauan di dapur. Shot ini mewakili *Midpoint*.

c. *Scene 6 shot 90* ketika Bubun sedang terengah-engah dan tidak sadar dirinya dicegat oleh dua Dark Bubun. Shot ini mewakili *Second half act 2*.

2. Pembahasan akan difokuskan kepada aspek-aspek warna yang meliputi *hue*, *saturation*, *value*, *color harmony*, psikologi warna, dan penerapan prinsip *contrast & affinity* terhadap aspek-aspek tersebut.

3. Penelitian tidak akan membahas lebih dalam mengenai tokoh dan *environment*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Penulis dapat mempelajari, memahami, serta mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari dalam merancang *colorscript* sebagai aspek *visual storytelling* pada film animasi 2D.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Manfaat bagi penulis: Penulisan skripsi memberikan manfaat agar penulis dapat lebih memahami penggunaan warna dan proses perancangan warna dalam media gambar bergerak.
2. Manfaat bagi masyarakat: Penulisan skripsi ini memberikan manfaat kepada pembaca untuk lebih mengetahui fungsi dan penggunaan warna dalam film. Selain itu, pembaca dapat mengetahui proses-proses yang dijalani oleh penulis dalam merancang *colorscript* pada film animasi.
3. Manfaat bagi universitas: Penulisan skripsi memiliki manfaat sebagai salah satu syarat kelulusan S1 Universitas Multimedia Nusantara. Skripsi ini juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk para adik tingkat yang kelak akan menulis skripsi dengan topik terkait.