



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Pada dasarnya, mata manusia mampu menangkap sebuah informasi dengan cepat. Oleh karena itu, animasi yang merupakan kumpulan gambar diam , mampu menciptakan sebuah ilusi terhadap mata penonton. Animasi merupakan salah satu medium yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita. (Pikkov, 2010). Manusia mampu merasakan emosi terhadap warna tertentu. Warna dapat dengan mudah diingat dan memberikan sebuah kesan tertentu terhadap manusia. Respon setiap individu ketika melihat sebuah warna juga menciptakan sebuah emosi yang berbeda (Holtzschue, 2011). Oleh karena itu, Warna dalam sebuah animasi menjadi salah satu elemen penting untuk membangun dan mengembangkan cerita yang ingin disampaikan.

Cerita tugas akhir yang dirancang oleh penulis dan pasangan tugas akhir penulis, menceritakan tentang Bagas dan anaknya, Ardhana. Bagas selalu menaruh ekspektasi yang tinggi terhadap Ardhana .Dalam cerita “Angan” beberapa kali mengalami perubahan emosi yang akan diperkuat oleh penulis melalui percancangan color script yang kelak akan diimplementasikan ke dalam karya tugas akhir penulis dan pasangan tugas akhir penulis.

Keadaan dimana sebuah visual dapat dirasakan secara emosional, merupakan intensitas visual. Sebuah adegan dapat dirasakan secara emosional, hal ini diakibatkan oleh intensitas visual yang terkandung. Reaksi audiens, dapat berupa

emosi (sedih, tertawa) ataupun fisik (menutup matanya, otot mengencang). Semakin kuat intensitas visual maka semakin besar emosi yang dirasakan oleh audiens.

Perubahan warna yang dihubungkan dengan perubahan intensitas visual pada cerita, pada animasi tugas akhir. Menjadi menarik untuk dibahas karena penulis akan menggunakan berbagai macam kombinasi warna untuk menciptakan satu warna yang tepat dalam sebuah adegan, penggunaan warna pada animasi pendek “In Betweens” karya Gobelins pada tahun 2012, penggunaan color script yang disesuaikan dengan perubahan-perubahan warna pada karakter, yang membuat penceritaan dalam animasi semakin kuat, dan menarik di mata penonton. Penulis ingin membahas pentingnya unsur warna yang dapat memperkuat sebuah psikologi emosi dalam sebuah adegan, terutama untuk memperkuat unsur penceritaan dalam sebuah film atau animasi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan pada latar belakang di atas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan color script yang menunjukkan perubahan intensitas visual dalam animasi 2D “ANGAN”

## **1.3. Batasan Masalah**

Penulis ingin menjabarkan batasan masalah yang akan dibahas, agar topik yang ingin dibahas tidak meluas, sebagai berikut:

1. Perancangan color script yang dapat menunjukkan intensitas visual berdasarkan psikologi warna.
2. Penulis akan merancang warna yang telah disesuaikan dengan intensitas visual pada cerita dan membahas color script yang akan penulis terapkan pada adegan:
  - a. *Scene 4 shot 13*: Adegan Ardhana tidak terima dengan perilaku Bagas yang tidak puas akan usahanya (mengenai amarah).
  - b. *Scene 6 shot 14*: Bagas yang bermimpi akan kesendiriannya tanpa Ardhana (mengenai kesedihan dan ketidak nyamanan).
  - c. *Scene 7 shot 11*: Bagas berdamai dengan Ardhana (mengenai konklusi dan kedamaian).

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan penulis dengan membuat skripsi ini adalah, untuk memahami penggunaan warna yang tepat dalam perancangan warna color script yang menunjukkan perubahan emosi dalam animasi 2D “Angan”.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Skripsi ini dibuat dengan manfaat yang diperuntukkan kepada 3 pihak, yaitu:

1. Bagi Penulis

Manfaat yang ingin didapatkan oleh penulis dari skripsi ini adalah, mendapatkan referensi penggunaan warna yang baik dan harmonis dalam karya-karya penulis ke depannya, dan menjadi tambahan ilmu bagi penulis sendiri. Serta menjadi ilmu tambahan dan referensi langsung dalam

pembuatan tugas akhir penulis bersama dengan pasangan tugas akhir penulis.

2. Universitas

Penulis menuliskan ini dengan manfaat bagi universitas, untuk menambahkan referensi dan pengetahuan tambahan, untuk kedepannya yang diutamakan untuk jurusan animasi.

3. Orang Lain

Sebagai referensi tulisan dan ilmu tambahan yang dapat digunakan oleh orang lain, terutama dalam penggunaan warna yang baik dalam sebuah cerita.