



### **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

Warna memiliki peran untuk memberikan keindahan dalam suatu karya terutama dalam dunia perfilman. Film yang saat itu masih hitam putih kemudian dibuat ulang menjadi berwarna. Hal ini dikarenakan warna dapat menunjukkan simbol dan juga persepsi masing-masing bagi yang melihatnya (Brinckmann, 2014). Dalam buku *The Art of Pixar* (2011) Amidi mengatakan bahwa warna pada animasi berfungsi untuk memberikan atmosfer dan juga membantu cerita. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa warna memiliki hubungan dengan psikologis manusia dan hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dituliskan ke dalam jurnal yang berjudul *Red - Take a Closer Look* (Buencher, Maier, Lichtenfeld, & Schwars, 2014). Jurnal ini menunjukkan bahwa warna memberikan efek emosional bagi yang melihatnya.

Penggunaan warna berkembang yang awalnya hanya sebagai aspek keindahan atau estetika menjadi penyampai pesan dan memiliki makna tersendiri. Tyrus Wong (Amidi, 2011, hlm 11) *production design* film *Bambi* mulai mengembangkan penggunaan warna dan menatanya dalam film untuk menambah dimensi dalam film. Perancangan warna digunakan untuk melihat bagaimana perubahan emosi, suasana dan cerita dari satu *scene* ke *scene* lainnya.

Film yang akan dibuat penulis menceritakan tentang penyakit alzheimer. Alasan utamanya karena Indonesia masih belum menganggap penyakit ini dengan serius, bahkan data penduduk yang menderita penyakit alzheimer susah untuk di dapat (CNN Indonesia, 2016). Penulis ingin menunjukkan emosi tokoh melalui warna dan karena emosi Alzheimer itu tidak stabil penulis tertarik untuk mengkajinya lebih lanjut. Penulis juga akan menerapkan hasil yang didapat ke dalam animasi 2D karena warna yang di gunakan bias lebih bervariasi dan juga gerakan animasi bisa lebih *fluid*. Maka dari itu penulis merancang warna untuk fenomena Alzheimer agar emosi yang dirasakan oleh penderita dapat tergambarkan melalui warna yang ada dalam film.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka penulis memberikan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan warna sebagai visualisasi emosi pada film animasi 2D “*A Piece of Cake*”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penulis memberikan beberapa batasan pembahasan masalah untuk lebih fokus dan menghindari adanya pelebaran topik bahasan. Hal yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Perancangan warna berfokus pada emosi yang dirasakan oleh nenek sebagai tokoh utama yang menderita Alzheimer.

2. Permbahasan mengenai warna dalam laporan ini hanya berfokus pada dua *shot* dalam film yaitu:
  - a. *Shot* 63 : Nenek merasa kecewa karena adonan kuenya tumpah.
  - b. *Shot* 84 : Ketika Nenek merasa tenang berada di samping Kakek.
3. Perancangan warna berfokus pada penggunaan *color harmony* dan *color temperature*.

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

Tujuan dari laporan tugas akhir ini adalah merancang warna sebagai visualisasi emosi tokoh nenek penderita alzheimer yang terdapat dalam dua *shot* yaitu *shot* 63 dan *shot* 82

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

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

##### **1. Manfaat bagi penulis**

Menambah wawasan tentang alzheimer, hubungan warna dengan emosi. Hal tersebut dapat membantu penulis untuk memperdalam kemampuan yang sudah di dapat selama masa perkuliahan.

##### **2. Manfaat bagi orang lain**

Menambah informasi kepada pembaca tentang hubungan psikologi emosi dengan warna dan juga kaitannya dengan emosi penderita Alzheimer.

### 3. Manfaat bagi Universitas

Menambah referensi untuk penelitian lebih lanjut bagi mahasiswa dan juga menambah koleksi karya ilmiah.