



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 adalah elemen yang dekat dengan kehidupan manusia. Edwards (2004) berpendapat bahwa akan sulit untuk membayangkan kehidupan tanpa adanya warna. Warna biasa diaplikasikan ke dalam karya seni, salah satunya adalah film. Di dalam sebuah film, baik *live-action* maupun animasi, warna menjadi aspek yang penting. Selain sebagai aspek estetika visual, warna juga dapat berpengaruh terhadap jalannya cerita. Menurut Blazer (2016), warna memiliki kekuatan yang besar dalam menyampaikan sebuah cerita karena dapat mengekspresikan emosi, memberikan motivasi ataupun menunjukkan arti tertentu di dalam sebuah film (hlm. 55).

Penggunaan warna dalam film dapat memiliki makna yang bervariasi, tergantung dari *filmmaker* maupun persepsi penontonnya. Pada film *The Shape of Water* (2017), dapat dilihat bahwa hijau menjadi warna yang dominan sekaligus penting bagi cerita. Guillermo del Toro mengartikan warna hijau sebagai masa depan yang terlihat tidak nyaman, yang banyak ditunjukkan melalui *mise-en-scene* dalam film. (O’Falt, 2017).

Warna dalam film juga dapat digunakan untuk menunjukkan emosi tertentu yang sedang dialami oleh tokoh. Emosi tokoh yang ditunjukkan melalui warna dapat ikut membawa penonton untuk merasakan hal yang dirasakan oleh tokoh tersebut. Warna terbukti memiliki pengaruh terhadap sisi psikologis

manusia sehingga dapat digunakan untuk merepresentasikan emosi tertentu. Setiap warna dapat menggambarkan emosi yang berbeda-beda apabila digunakan pada situasi tertentu. Sebagai contoh, warna biru yang merepresentasikan kesedihan, merah yang menunjukkan amarah, dan sebagainya. Representasi emosi melalui warna dapat menambah kesan yang lebih mendalam terhadap peristiwa yang dialami oleh tokoh di dalam film.

Warna untuk sebuah film, terutama animasi, disusun dalam sebuah *color script*. Amidi (2011) menyatakan bahwa dalam sebuah animasi, warna digunakan untuk mengatur suasana yang tepat agar dapat mendukung tokoh serta cerita yang ingin disampaikan. Sebuah *color script* dapat menunjukkan perubahan warna yang akan terjadi sepanjang film. Hal ini mendorong penulis untuk merancang sebuah *color script* sebagai bentuk representasi dari perubahan emosi tokoh yang terjadi sepanjang film Tugas Akhir penulis berlangsung.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, yaitu:

Bagaimana perancangan warna sebagai representasi emosi tokoh dalam film animasi “*Hilang*”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari melebarnya topik bahasan, penulis menerapkan batasan-batasan sebagai berikut.

1. Perancangan warna sebagai representasi emosi dari tokoh utama akan diterapkan dengan membangun suasana (*ambience*) di sekitar tokoh.
2. Pembahasan mengenai proses perancangan warna dalam laporan ini hanya akan difokuskan pada tiga adegan (*scene*), yaitu *scene* 5 (ketakutan), *scene* 9 (keputusasaan), dan *scene* 10 (menemukan harapan baru).
 - a. *Scene* 5 merupakan *scene* dimana tokoh diliputi oleh ketakutan yang besar akan lautan ketika ia hendak meraih *lifeboat*nya.
 - b. *Scene* 9 merupakan *scene* dimana tokoh sudah mulai kehilangan harapan akan hidupnya dan memilih untuk berpasrah pada nasib.
 - c. *Scene* 10 merupakan *scene* dimana tokoh kembali memiliki harapan untuk hidup setelah ia melihat kembali hal-hal yang telah dilaluinya.
3. Perancangan warna yang akan dibahas hanya difokuskan pada aspek psikologi warna yang diterapkan pada skema warna yang terdapat dalam satu *shot* yang menjadi perwakilan setiap *scene*. Ketiga *shot* yang akan dibahas yaitu, shot 25, 63, dan 75.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah merancang tata warna sebagai bentuk representasi emosi tokoh dalam film animasi “*Hilang*”. Secara khusus penulis bertujuan untuk merancang tata warna pada *scene* 5, yang menggambarkan ketakutan (*fear*), *scene* 9, yang menunjukkan keputusasaan (*despair*), dan *scene* 10, dimana tokoh menemukan harapan baru untuk hidup (*new hope*).

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi penulis

Skripsi dapat menjadi bentuk implementasi berbagai ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

2. Bagi orang lain

Skripsi dapat menjadi referensi yang akan membantu dalam perancangan warna dalam animasi, khususnya warna sebagai representasi psikologi tokoh.

3. Bagi universitas

Skripsi dapat menambah tulisan atau referensi tentang perancangan warna dalam animasi, khususnya warna sebagai bentuk representasi psikologi tokoh.