



### **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

Film merupakan karya audio visual yang biasa digunakan untuk menghibur dan memberi informasi kepada penontonnya. Semua aspek dalam film harus dimaksimalkan agar konten yang ada didalam film dapat tersampaikan kepada penonton. Salah satunya aspek yang dapat membantu tercapainya hal tersebut adalah warna. Bellantoni (2005) mengatakan warna dalam film adalah salah satu aspek yang berperan penting dalam menyampaikan pesan yang ada dalam film. Peran warna dalam menceritakan atau menyampaikan suatu hal dalam film seringkali tersembunyi dan tersirat dalam shot-shot yang dilihat oleh penonton.

Penerapan warna di setiap adegan dalam sebuah film dapat berbeda-beda. Perbedaan warna yang digunakan dalam adegan tertentu pastinya berbeda. Secara tidak langsung warna yang diperlihatkan di layar dapat membuat penonton merasakan emosi tertentu. Dengan adanya tata warna penulis dapat lebih mudah menentukan warna yang ingin dipakai pada shot dalam film. Selain memudahkan penulis dalam menentukan warna, tata warna yang ada dalam film *Dirgantara* ini juga dapat membantu dari segi penceritaan.

Film animasi *Dirgantara* yang bergenre *adventure* menceritakan seorang astronot yang harus menjalani misi terakhirnya sebelum kembali ke bumi. Penulis ingin menata warna *shot* untuk menunjukkan perjalanan suasana film dari awal hingga akhir. Setiap warna yang terlihat pada layar memiliki arti dan fungsi yang

berbeda-beda, maka dari itu penulis ingin menerapkan warna secara tepat agar pesan yang dari film dapat tersampaikan kepada penonton.

Penulis berpendapat bahwa penataan warna yang sesuai dapat menimbulkan perasaan. Menyadari pentingnya warna dan mengingat bahwa film animasi “Dirgantara” merupakan film bisu mendorong penulis untuk menyusun skripsi ini. Penulis ingin menggunakan kesempatan ini untuk memaksimalkan aspek warna dalam mendukung segi penceritaan maupun dari segi estetika.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan tata warna shot dalam film animasi 3D berjudul Dirgantara?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penulis membatasi masalah dengan sebagai berikut :

1. Warna yang dirancang dalam skripsi ini difokuskan pada warna yang membangun suasana melalui serangkaian kejadian yang dialami oleh tokoh utama.
2. Penulis akan membahas perancangan warna *shot* 11, *shot* 52, dan *shot* 78.
3. Penulis memilih ketiga *shot* tersebut karena tim penulis berencana untuk menggunakan tiga *shot* tersebut sebagai *shot* dimana tokoh utama yang sebagai penggerak cerita menghadapi perubahan

emosi terhadap lingkungan disekitarnya.

4. Penulis merancang warna pada *shot* 11 untuk menggambarkan suasana misterius dan mencekam.
5. Penulis merancang warna pada *shot* 52 untuk menggambarkan suasana bahaya.
6. Penulis merancang warna pada *shot* 78 untuk menggambarkan suasana damai dan konklusif.

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

Tujuan dalam penulisan skripsi ini adalah merancang tata warna 3 *shot* yang berguna untuk menggambarkan suasana adegan dalam film animasi 3 dimensi Dirgantara.

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

Penulisan skripsi ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis : Mengoptimalkan pemanfaatan warna dalam film dalam mendukung penceritaan maupun menunjukkan keindahan sekaligus menerapkan berbagai ilmu yang sudah diterima ketika menjalani masa perkuliahan di universitas.
2. Bagi orang lain : menjadi referensi atau acuan dalam menata warna pada *shot* dalam film
3. Bagi universitas : menambah informasi mengenai penataan warna dalam film.