

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Suheri (2006) mendefinisikan animasi sebagai kumpulan gambar yang diolah dengan berbagai cara sehingga dapat menghasilkan gerakan (hlm 28). Lewat visual yang ditampilkan akan mempengaruhi cara penonton menangkap cerita pada animasi tersebut. Animasi yang baik akan selalu berhubungan dengan visual yang baik, salah satunya lewat visual warna yang ditampilkan. Warna mempunyai peran penting dalam suatu cerita, dengan adanya warna dapat membuat seseorang mengekspresikan emosi, mendapatkan motivasi dan dapat mengartikan semua makna pada suatu karya (Blazer, 2016).

Warna sendiri memiliki kekuatan visual *storytelling* yang penting pada suatu animasi, membuat visual dan warna yang ditampilkan harus seimbang. Dalam cerita warna akan memberikan penonton kepuasan lewat visual yang ditampilkan serta emosi yang dirasakan. Warna sendiri dapat mempengaruhi psikologi, emosi dan cara pola pikir manusia. Visual warna pada *background* akan membawa penonton kedalam suasana yang ingin ditonjolkan pada cerita. Penerapan warna pada *background* akan membantu cerita lebih bermakna.

Dalam cerita animasi pendek berjudul “Mamake”, penulis membuat warna pada *background restaurant pancake* menjadi peran penting. Pekerjaan sang Ibu hanya seorang pembantu rumah tangga tidak menghalangi untuk membelikan anaknya *pancake*. Lewat perjuangannya sang Ibu berusaha dengan keras

memberikan kebahagiaan untuk anaknya lewat *pancake* yang anaknya inginkan. Membuat peran restoran *pancake* ini menjadi penting untuk ditampilkan, karena *restaurant* ini adalah awal dan akhir cerita film pada animasi Mamake dan *restaurant* ini menjadi solusi pada cerita. Warna pada *Restaurant* memberikan kesenangan, harapan, dan kebahagiaan akan ditampilkan lewat warna-warna ceria dan hangat.

Pada penulisan ini penulis akan bertanggung jawab atas pewarnaan dalam animasi Mamake. Penulis juga akan menentukan pemilihan *color mood* atau tata warna untuk menggambarkan emosi yang dirasakan tokoh utama Wiwi dengan teori-teori yang mendukung pada warna. Sehingga penulis ingin mencapai perubahan tata warna pendukung emosi tokoh utama dalam animasi 2D Mamake.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tata warna dapat mendukung emosi tokoh utama Wiwi dalam animasi 2D “Mamake”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis mempunyai batasan masalah pada skripsi ini sebagai berikut:

1. Perancangan warna yang mengikuti emosi tokoh utama bernama Wiwi berdasarkan psikologi warna.
2. *Scene 14 Shot 50*, adegan ini menampilkan emosi kebingungan, dan khawatir, karena sang Ibu yang sedang berada di kasir kebingungan dan khawatir. Wiwi kebingungan ketika membeli *pancake* sampai pada akhirnya dia membeli *pancake* yang sederhana, tidak seperti hewan-hewan

lain yang membeli pancake mewah. Sang Ibu khawatir jika sang anak kecewa dengan *pancake* yang dia beli.

3. *Scene 14 Shot 63*, pada adegan ini emosi yang ingin disampaikan adalah kenikmatan atau bahagia dan rasa puas. Pada adegan ini sang Ibu merasa bahagia dan lega ketika ternyata sang anak tetap menerima *pancake* yang Ibunya beli.
4. *Scene 14 Shot 66*, emosi yang ditampilkan adalah emosi kasih sayang atau cinta, kegembiraan dan ketenangan. Pada akhir cerita, pengorbanan dan perjuangan sang Ibu terbayarkan dengan bisa membeli *pancake* untuk anaknya. Saat itu anaknya makan *pancake* tersebut dengan lahap dan Wiwi juga ikut merasa senang. Emosi rasa kasih sayang yang Wiwi berikan tergambarkan pada adegan ini. Disini kebersamaan mereka terlihat lebih erat.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dalam penulisan skripsi, yaitu merancang tata warna untuk mendukung emosi yang dirasakan oleh tokoh utama Wiwi dalam animasi 2D berjudul “Mamake”.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan pada tugas akhir ini pastinya berguna dan tentu mempunyai manfaat, seperti berikut:

1. Manfaat untuk penulis

Lewat penulisan ini, penulis dapat mengoptimalkan kemampuan dalam perancangan tata warna sekaligus menerapkan berbagai teori-teori dan ilmu yang sudah diterima dan dipelajari.

2. Manfaat untuk orang lain

Hasil penelitian dapat berguna untuk masyarakat terutama dibidang seni dapat memahami ataupun memaknai proses perancangan visual warna pada animasi dan dapat memberikan pemahaman pada tata warna.

3. Manfaat bagi Universitas

Penulis dapat memberikan kontribusi dengan mencapai target materi yang wajib diikuti oleh setiap mahasiswa/i dalam laporan tugas akhir, dan memberikan kontribusi yang dapat menjadi panutan bagi angkatan selanjutnya.