



### **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

Animasi merupakan salah satu unsur yang mendukung dalam dunia perfilman di era modern ini. Dengan adanya teknologi canggih, animasi dapat berkembang pesat hingga sekarang dan menjadi salah satu hiburan yang digemari baik anak usia dini hingga orang dewasa. Menurut Vangie Beal (2010) menyatakan bahwa animasi adalah simulasi bergerak yang menampilkan beberapa gambar dalam frame. Salah satu unsur paling penting dalam sebuah animasi adalah warna. Bagaimana warna digunakan dalam setiap *scene* dan *shot* agar dapat menampilkan kesan dan suasana sehingga penonton ikut merasakannya. Selain itu warna dapat menunjukkan perbedaan tempat.

Warna telah digunakan pada era *The Golden Age of Cartoon* yaitu sekitar tahun 1928. Menurut Webflow (2009), dalam animasi berwarna pertama yang dihasilkan Walt Disney berjudul *Snow White and The Seven Dwarfs* yang dirilis pada tahun 1937. Penggunaan warna yang tepat dalam sebuah film maupun animasi dapat memanjakan mata para penonton dan bertujuan untuk menunjukkan simbol dari alur, lokasi, dan karakter. I Wayan Gulendra (2010) mengatakan, warna menjadikan aspek penting dalam setiap seni dan sebagai efek cahaya yang memberikan kesan pada mata, sehingga dapat menghadirkan karakter dari suatu bentuk.

Selain warna, lighting juga memiliki peran penting dalam membangun suasana. Jika menonton film *horror* maka lighting yang digunakan akan terlihat lebih intens dan jika menunjukkan waktu maka cahaya pagi akan terlihat lebih biru, sore terlihat oranye dan kuning, malam akan terlihat lebih gelap. Warna dan cahaya menjadi satu bagian dalam film dan animasi, Klaren (2012) menyatakan bahwa untuk melihat warna maka dibutuhkan cahaya yang ditangkap oleh mata. Warna dan cahaya menjadi satu persepsi yang sama.

Penulis tertarik untuk membahas topik ini karena warna dan *lighting* sangatlah penting dalam sebuah animasi dan harus cukup dikaji dengan teliti. Karena dibalik warna pada animasi terdapat penentuan alur dan simbol tertentu dan menggambarkan suasana yang ditangkap penonton. Dengan membahas topik ini penulis berharap dapat memahami penempatan cahaya dan warna dalam film dan animasi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah yaitu, Bagaimana perancangan color script sebagai visualisasi *mood* pada film animasi 2D “*Mennequin*”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Pada penulisan ini, penulis harus mengetahui batasan masalah dari topik yang akan dibahas. Untuk menghindari terjadinya penulisan yang terlalu luas, penulis berfokus pada tiga shot penting. Hal yang akan menjadi batasan topik ini adalah:

1. Penulis berfokus pada penggunaan *color script* dan tata cahaya sebagai acuan untuk memvisualisasikan suasana dalam animasi 2D “*Mannequin*”
2. Penulis akan membahas 3 scene dari animasi “*Mannequin*”, yaitu *scene 7* (suasana romantis dan ringan), *scene 16* (suasana tegang dan kematian), *scene 19* (suasana tenang dan dingin).
3. *Scene 7*, berlatar pagi hari kedua karakter sarapan bersama menunjukan suasana yang romantis, ringan, dan hangat.
4. *Scene 16*, memiliki suasana yang lebih tegang dengan kontras warna yang tinggi dan terjadi pada malam hari. Adegan ini merupakan pada saat Mika memotong lengan korbannya di kamar mandi.
5. *Scene 19*, memiliki kesan yang lebih tenang namun dingin. Adegan ini menandakan pembunuhan sudah selesai dan diperlihatkan Mika yang mengkonsumsi daging korbannya tanpa rasa bersalah.
6. Perancangan warna dan cahaya akan menggunakan psikologi warna, *color harmony*, dan tata pencahayaan.

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

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menyampaikan menyampaikan visual warna dan tata letak *lighting* sehingga dapat memberikan kesan dan pergantian suasana pada animasi “*Mannequin*”

## 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

### 1. Manfaat bagi penulis

Penulis dapat menambah pengetahuan tentang teori, tata letak warna dan cahaya sehingga dapat digunakan dengan baik dan benar pada animasi, serta mengasah keahlian dan keterampilan penulis sehingga dapat menerapkannya dengan baik di ke depannya.

### 2. Manfaat bagi orang lain

Untuk memberikan pengetahuan kepada para pembaca serta dapat berbagi dan mengembangkan kemampuan yang penulis peroleh selama memproduksi animasi. Serta mengetahui, warna bukan hanya efek yang dapat memanjakan mata saja saat diterapkan dalam animasi atau film. Tetapi memiliki sebuah makna dan menjelaskan latar belakang suatu *scene*.

### 3. Manfaat bagi universitas

Dengan menyelesaikan skripsi ini, penulis berharap topik ini menjadi referensi bagi universitas dan sebagai kebutuhan akademik dan penelitian untuk contoh yang dapat digunakan sebagai penelitian selanjutnya.