



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

Pada masa lampau jauh sebelum warna dalam film tercipta, banyak pembuat film yang bekerja keras demi mendapatkan hasil yang memuaskan hanya dengan menggunakan warna hitam putih untuk pemutaran film mereka. Sampai akhirnya warna terbentuk dan menjadi salah satu bagian penting yang dapat melengkapi konten film agar dapat disampaikan dengan baik kepada para penonton. Studio Binder (2016) menjelaskan bahwa warna dalam film dapat mempengaruhi isi pikiran, emosi, dan tubuh penonton secara tidak sadar. Selain itu, warna juga bisa meningkatkan tekanan atau harmoni dalam scene film.

Demi membangun shot-shot yang baik diperlukan penyesuaian tatanan warna pada semua adegan yang bertujuan agar terciptanya harmonisasi antar warna yang menimbulkan banyak kesan bagi yang melihat. Harmonisasi warna yang dimaksud berupa tatanan warna yang disediakan secara tersusun dan dibagi sehingga membuat penonton merasa emosional. Fungsi tatanan warna dapat mempermudah pembuatan skrip warna untuk film.

Karena itu Penulis dapat lebih mudah menuangkan ide penataan skrip warna yang dapat mendukung pembuatan film animasi dari sisi estetika maupun alur cerita. Penulis dan tim mengambil inspirasi film dari fenomena terjadinya kasus korupsi yang dilakukan oleh Setya Novanto dan menceritakan tentang seorang koruptor bernama Sugiono yang meninggal lalu menjadi pocong. Ia ingin

menghindari neraka. Mulai dari pemilihan warna untuk membuat adegan tokoh utama memiliki esensi dan makna yang berbeda.

Terutama untuk memperdalam penyampaian emosi tokoh pocong selama mengikuti alur agar cerita dapat tersampaikan dengan baik dan jelas. Penulis juga ingin memaksimalkan pembuatan skrip warna agar dapat membangun cerita yang tidak hanya indah tetapi memiliki makna tertentu disetiap adegannya. Maka penulis akan membahas mengenai penerapan warna untuk *scene* dalam film yang berjudul “*repentance*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana pembuatan *color script* untuk memvisualisasikan emosi karakter dalam film animasi 2D berjudul “*Repentance*”?

1.3. Batasan Masalah

Ditujukan supaya berfokus pada topik bahasan utama maka Penulis mempersingkat beberapa masalah yang akan menjadi topik bahasan, yaitu:

1. *Color script* dalam *scene 3 shot 18* saat tokoh Pocong marah, *scene 3 shot 19* saat tokoh Pocong sedih, dan *scene 3 shot 24* saat tokoh Pocong terkejut.

2. Perancangan *color script* dengan *color harmony* yang ditujukan pada environment *scene* Pocong untuk menegaskan suasana lingkungan dan emosi Pocong.

1.4. Tujuan Skripsi

Penulis ingin membuat rancangan *color script* untuk menunjukkan visual environment tokoh Pocong yang terdapat dalam *scene* ketiga yaitu saat Pocong marah, kaget, dan sedih dengan penggunaan warna *complementary* yang mendukung emosi tokoh Pocong.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi Penulis

Karya ini menjadi penghubung penulis dengan dunia kehidupan di dalam animasi. Penulis dapat bereksperimen sesuai dengan metode- metode yang sudah dipelajari dari berbagai ilmu pengetahuan secara visual maupun teoritis tentang warna di dalam film, dan mengembangkannya menjadi sebuah karya asli milik pribadi penulis.

2. Bagi Masyarakat

Penulis ingin memberikan suatu wawasan ilmu pengetahuan mengenai warna dan pondasinya bagi kehidupan dalam dunia animasi supaya dapat berguna kelak untuk contoh, dan menjadi salah satu pedoman bagi para pembaca yang hendak membuat bahan penulisan dengan topik bahasan yang memiliki keterkaitan dengan penulis.

3. Bagi Universitas

Memberikan suatu peninggalan berupa karya skrip yang dapat berguna bagi masa depan para mahasiswa animasi maupun jurusan lainnya yang memiliki tujuan serupa dengan karya ilmiah yang akan dibuat.