

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembentukan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) oleh Presiden Joko Widodo pada tahun 2015 mengiringi pesatnya perkembangan industri kreatif di Indonesia. Salah satu subsektor industri kreatif yang dimaksud adalah film, animasi, dan video. Hal ini membuat banyak rumah produksi dan studio animasi berlomba-lomba menciptakan film dan animasi berkualitas tinggi. Di sisi lain, produksi film dan animasi tersebut juga menguntungkan secara komersil sehingga berperan terhadap peningkatan perekonomian Indonesia. Namun, para pencipta film masih menghadapi satu tantangan terbesar, yaitu ketatnya persaingan industri film dan animasi dalam skala nasional maupun internasional.

Maraknya produksi film animasi di Indonesia maupun luar negeri menyebabkan para pencipta film harus mencari keunikan dalam ciptaannya. Agar dapat bersaing dalam industri, para pencipta film mengeksplorasi elemen *film style* sebagai *appeal* dari ciptaannya. Salah satu elemen *film style* yang dapat dieksploitasi adalah tata warna dan pencahayaan. Menurut Holtzschue (2017), penggunaan warna bermanfaat untuk mengomunikasikan ide atau konsep, memanipulasi persepsi penonton, dan membangun emosi penonton (hlm. 6). Artinya, pencipta film harus dapat merancang tata warna dan pencahayaan yang sesuai dengan tujuan pembuatan film animasi tersebut. Salah satu contoh pengaplikasiannya terdapat pada film animasi “Dream” (2016) yang diproduksi

oleh Zombie Studio. Tata warna dan pencahayaan yang dirancang berubah secara ekstrim dari warna biru muda ke merah bersaturasi tinggi untuk membangun empati penonton terkait kepunahan hewan akibat ulah manusia.

Berkaitan dengan tema yang diangkat, film animasi *hybrid* “Crayon” mengisahkan kompetisi antara kakak dan adik (*siblings rivalry*). Tema yang diangkat pada film animasi ini umum terjadi di masyarakat kalangan atas maupun kalangan bawah. Film animasi yang mengisahkan kompetisi antara kakak dan adik sudah banyak diproduksi oleh beragam pihak karena ceritanya mudah dikembangkan dan dimengerti. Bahkan, beberapa film animasi tersebut telah dipublikasikan melalui bioskop, festival film, dan situs layanan berbagi video, sehingga dapat ditonton oleh siapa pun dan kapan pun. Beberapa film animasi tersebut di antaranya adalah film animasi “The Boss Baby” (2017), “Spellbound” (2016), dan “Anna & Bella” (1984). Agar film animasi *hybrid* “Crayon” berbeda dari film-film animasi yang sudah ada, diperlukan tujuan baru yang mendasari pembuatan film animasi ini, yaitu menyajikan cara bercerita yang berbeda.

Film animasi *hybrid* “Crayon” memiliki keunikan dari segi cara bercerita (*storytelling*). Kompetisi antara kakak dan adik tidak hanya digambarkan dengan ekspresi dan perilaku di kehidupan nyata, tetapi juga dengan pertarungan imajinatif antara monster dengan dua bersaudara tersebut. Untuk mengekspresikan perasaan kakak dan adik dengan lebih intens, adegan pertarungan tersebut dirancang dengan tata warna dan pencahayaan yang cerah, kontras, dan unik. Agar sesuai dengan *target audience* anak-anak berusia 9-12 tahun, adegan pertarungan tersebut menggunakan konsep krayon seperti gambar

anak-anak sekolah dasar pada umumnya. Oleh karena itu, Skripsi ini ditulis untuk meneliti dan merancang tata warna dan pencahayaan yang tepat untuk adegan imajinasi pada film animasi *hybrid* “Crayon”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tata warna dan pencahayaan untuk adegan imajinasi pada film animasi *hybrid* “Crayon”?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang terdapat dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan palet warna, teknik pencahayaan, dan denah pencahayaan pada adegan pertarungan imajinatif untuk mendukung perkembangan emosi tokoh Alvin terhadap tokoh Monomono.
2. *Shot-shot* yang dibahas sebagai berikut:
 - a. Scene 2 Shot 40, yaitu adegan kemarahan Alvin yang diliputi aura mistis (*anger and mystical*, tahap pertama),
 - b. Scene 2 Shot 45, yaitu adegan Alvin sangat marah (*rage*, tahap kedua),
 - c. Scene 2 Shot 69, yaitu adegan Alvin menyadari bahwa perbuatan Monomono sudah melewati batas (*realization*, tahap ketiga), dan
 - d. Scene 2 Shot 81, yaitu adegan Alvin bersemangat untuk melawan balik (*anticipation*, tahap keempat).

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan Skripsi ini adalah untuk merancang palet warna, teknik pencahayaan, dan denah pencahayaan pada adegan pertarungan imajinatif, yang mendukung perkembangan emosi tokoh Alvin terhadap tokoh Monomono pada film animasi *hybrid* “Crayon”, khususnya Scene 2 Shot 40, Shot 45, Shot 69, dan Shot 81.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat Skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi mahasiswa, Skripsi ini bermanfaat untuk merancang tata warna dan pencahayaan yang sesuai dengan tujuan pembuatan film animasi tertentu, dalam hal ini yaitu film animasi *hybrid* “Crayon”.
2. Bagi pembaca, Skripsi ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan terkait seni, film, dan animasi, serta perancangan tata warna dan pencahayaan pada film animasi tertentu.
3. Bagi universitas, Skripsi ini bermanfaat sebagai rujukan akademis dalam perancangan tata warna dan pencahayaan pada sebuah film animasi.