

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Zaenudin (2019), film berformat hitam-putih mendominasi dunia perfilman pada awal era kemunculan film. Hingga pada tahun 1908, Kinemacolor ditemukan oleh George Albert Smith dan Charles Urban dan dimulailah era film berwarna yang menggantikan film hitam-putih. Kualitas film berwarna pun makin berkembang ketika Technicolor lahir pada tahun 1916. Yang awalnya warna yang dihasilkan sebatas warna merah dan hijau, Technicolor dapat menghasilkan warna yang beragam dengan menggunakan berkas prisma dari belakang lensa kamera. Seperti yang dikatakan oleh Lewis Bond dalam TED, ketika warna diubah, itu juga merupakan perubahan konsep pada suatu film pula. (Zaenudin, 2019)

Warna dan tata cahaya merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembuatan film animasi maupun film *live action*. Danielle Feinberg yang merupakan sinematografer Pixar juga mengatakan bahwa pencahayaan dan warna merupakan hal yang penting untuk menyuguhkan emosi kepada penonton film (Zaenudin, 2019). Tak hanya itu, warna dan tata cahaya juga menjadi hal yang sangat penting dalam membentuk suasana dan mempengaruhi emosi penonton, walaupun sekecil apapun warna dan tata cahaya yang mempengaruhi film tersebut, penonton harus bisa merasakan efek dari warna dan tata cahaya film itu dari alam bawah sadarnya (Yot, 2020).

Menurut Yot (2020), warna dan tata cahaya juga berguna sebagai simbol untuk menggambarkan tokoh protagonis maupun antagonis, dan juga bisa sebagai sarana *visual storytelling* untuk menceritakan plot film dan lokasi tanpa menggunakan narasi ataupun kata-kata. Untuk membedakan dua dimensi ini (alam sadar dan nyata), selain memerlukan *environment* yang membedakan dua dunia tersebut, diperlukan juga warna dan tata cahaya untuk memvisualisasikan seperti apa suasana dunia imajinasi dan dunia nyata di film yang akan diciptakan, yaitu "Mimpi Putih Abu-abu".

Film animasi 3D "Mimpi Putih Abu-abu" bercerita tentang mimpi seorang remaja laki-laki berumur 17 tahun bernama Arvin yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang SMA tetapi terhalang masalah finansial, hingga bertemu kembali dengan teman lamanya ketika SMP bernama Helena. Di dalam film ini, ada dua dunia yaitu dunia nyata dan dunia imajinasi tokoh utama. Sehingga, dalam penelitian ini, penulis ingin membedah warna dan tata cahaya apa saja yang digunakan untuk memvisualisasikan dua dunia tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Untuk kelancaran proses penelitian, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

Bagaimana cara merancang tata warna dan tata cahaya untuk memvisualkan dunia imajinasi dan dunia nyata dalam film pendek animasi 3D "Mimpi Putih Abu-abu"?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan tata warna dan tata cahaya untuk memvisualkan dunia imajinasi dan dunia nyata dalam film pendek animasi 3D "Mimpi Putih Abu-abu" dibatasi pada:

1. Penulis akan membahas *scene* dunia nyata pada film ini melalui *color script* yang terdiri dari beberapa *shot* seperti:
 - a. *Scene 7 shot 5* ketika tokoh Arvin bertemu Helena di depan rumah Helena.
 - b. *Scene 15 shot 2* ketika tokoh Arvin berada di rumah Helena.
2. Penulis akan membahas *scene* dunia imajinasi pada film tersebut melalui *color script* yang terdiri dari *shot* seperti:
 - a. *Scene 12 shot 1* ketika tokoh Arvin berada di dunia imajinasi.
3. Pembahasan tata warna akan ditekankan pada *hue, saturation, value, color temperature, color harmony*, dan warna dalam film.
4. Pembahasan tata cahaya akan ditekankan pada *natural lighting* dan *outdoor lighting*.
5. Hasil final 3D hanya digunakan sebagai perbandingan hasil akhir *colorscript*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang tata warna dan tata cahaya untuk memvisualkan dunia imajinasi dan dunia nyata film animasi 3D "Mimpi Putih Abu-abu"

2. Mengetahui tata warna dan tata cahaya yang benar untuk mendukung suasana dan membantu visual dua dunia tersebut, sehingga terlihat menarik oleh penonton.
3. Mengetahui perbedaan suasana warna dan tata cahaya antara dunia imajinasi dan dunia nyata yang ada di film ini.

1.5. Manfaat Skripsi

Ada tiga manfaat skripsi, yaitu untuk penulis, pembaca, dan universitas, berikut adalah penjelasannya:

1. Untuk penulis, penulis dapat merancang warna dan tata cahaya sesuai dengan apa yang diinginkan dan dipelajari selama menjalani pembelajaran di universitas.
2. Untuk pembaca, pembaca dapat menambah wawasan mengenai perancangan warna dan tata cahaya.
3. Untuk universitas, skripsi ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk warga universitas, seperti mahasiswa dan dosen, untuk melakukan penelitian mengenai warna dan tata cahaya.