

1. LATAR BELAKANG

Manusia merupakan makhluk yang berkomunikasi secara visual sejak dahulu. Hal tersebut terlihat dari berbagai lukisan gua yang menceritakan kisah melalui simbol serta warna, yang berfungsi untuk berbagi informasi maupun mengekspresikan kepercayaan. Selain itu, sistem visual manusia mampu memproses informasi gambar dengan lebih baik, bahkan otak dapat mengingat 2000 gambar dengan tingkat akurasi sebesar 90%. Pernyataan tersebut pun sesuai dengan sebuah perumpamaan “*a picture is worth a thousand words*”, di mana sebuah gambar visual dapat menyampaikan berbagai makna yang lebih efektif dibanding deskripsi (Martin, 2020).

Perumpamaan tersebut cocok digunakan dalam film maupun animasi yang merupakan gambar bergerak. Dengan memberikan berbagai petunjuk visual, seorang animator dapat membagikan makna maupun informasi kepada penonton, baik secara implisit maupun eksplisit. Warna sebagai salah satu aspek visual juga dapat digunakan sebagai media informasi. Bahkan, Xu (2016) menuliskan bahwa warna dapat melahirkan keterikatan terhadap suatu budaya, serta menjadi keunikan dan identitas dari budaya tersebut (hlm. 9-10). Fungsi warna sebagai representasi identitas budaya juga dapat diterapkan pada *color script* animasi.

Budaya Bali dan Meksiko menampilkan kecenderungan penggunaan warna cerah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kedua budaya tersebut juga menjunjung tinggi nilai kekeluargaan yang menjadi pesan yang ingin dibawakan oleh naratif *Duende*. Faktor-faktor tersebut pun mendorong penulis untuk menciptakan karya animasi yang berfokus pada fungsi warna sebagai representasi identitas budaya Meksiko dan Bali. Dengan demikian, skripsi penciptaan ini akan berfokus pada perancangan *color script* sebagai identitas budaya Meksiko dan Bali pada animasi pendek dua dimensi berjudul *Duende* yang diciptakan penulis.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *color script* sebagai representasi identitas budaya Meksiko dan Bali pada animasi pendek *Duende*? Penelitian ini akan dibatasi pada:

1. *Scene* 1 dan 2 yang merepresentasikan identitas budaya Meksiko.
2. *Scene* 5 dan 6, yang merepresentasikan identitas budaya Bali.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi penilaian mata kuliah FG 161 Final Project yang menjadi syarat kelulusan untuk gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menjabarkan proses perancangan *color script* pada animasi 2D berjudul *Duende* yang diciptakan penulis, baik secara teoritis maupun mekanis.

Melalui penelitian ini, seluruh aspek yang menjadi pertimbangan dalam merancang *color script* sebagai representasi identitas budaya Meksiko dan Bali, dapat dilakukan. Oleh sebab itu, besar harapan bagi penelitian ini untuk dapat menjadi referensi, acuan, dan bahkan inspirasi bagi animator lainnya yang ingin menggunakan fungsi warna sebagai representasi identitas budaya dalam animasinya, maupun mahasiswa yang akan mengambil topik penelitian sejenis.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA