

1. LATAR BELAKANG

Warna adalah salah satu kunci untuk menghubungkan para manusia, yang juga mampu mengikat emosi dalam suatu visual. Menurut Rose M. Rider, pada bukunya yang berjudul *Color Psychology and Graphic Design Applications*, secara sadar maupun tidak sadar, warna dapat mempengaruhi persepsi manusia terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, animasi menggunakan warna sebagai visualisasi dari sebuah emosi atau suasana tanpa perlu menginterpretasikannya. Hal ini membuat warna menjadi bahan yang menarik untuk dibahas.

Animasi pertama kali menggunakan unsur warna pada tahun 1930. Animasi tersebut berasal dari sebuah seri bernama *Flip the Frog* dalam episode *Fiddlesticks* (India Today, 2018). Animasi seri *Flip the Frog* diciptakan oleh UB Iwerks, seorang *co-creator Mickey Mouse*. Penggunaan warna seiring waktu berkembang dan menjadi bagian besar dari animasi. Contoh lainnya adalah animasi pendek yang ceritanya berfokus kepada *Gerald McBoing Boing*. Animasi ini memiliki gaya yang mencolok, dengan warnanya yang tidak terpakai terhadap *outlines*. Pada salah satu *scene Gerald McBoing Boing*, *background* memiliki warna merah yang pekat pada saat Gerald menghadapi kesulitan ketika melakukan pertunjukan. Warna memiliki peran penting pada animasi serial ini (Bottini, 2016).

Dalam animasi, *environment* digunakan sebagai media yang digunakan sebagai pendukung jalannya cerita dan karakterisasi sebuah tokoh. Tidak hanya itu, warna memiliki peran penting dalam merancang *environment* animasi. Contohnya, dengan hanya menggunakan warna yang sedikit berbeda pada sebuah kamar, mampu mengubah penokohan. Hal ini membuat proses sebuah desain menjadi sedikit rumit dan menarik untuk dilakukan menjadi sebuah riset. Penulis ingin menunjukkan seberapa pentingnya desain warna yang diaplikasikan pada *environment*, melalui proyek animasi serial TWA sebagai studi kasus.

TWA merupakan sebuah animasi serial anak-anak yang masih berada pada fase produksi. Serial ini menyediakan lagu anak-anak yang memiliki target anak-anak yang berasal dari Indonesia. Proyek ini pertama kali dicetuskan oleh Lumine

Studio sendiri. Hal yang paling utama pada penelitian ini adalah cara merancang warna dan pengaruhnya pada persepsi penonton. Perlu diketahui, pembahasan ini lebih fokus kepada *environment* atau lingkungan sekitar yang berada di dalam proyek animasi TWA. Riset ini dituliskan dengan tujuan untuk menjelaskan bagaimana cara merancang warna *environment* pada proyek animasi TWA. Bagaimana warna mampu menunjukkan penokohan melalui sebuah ruangan. Tugas akhir ini memiliki manfaat untuk membantu para pembaca cara merancang warna. Selain itu, diharapkan juga agar pembaca dapat menciptakan sebuah *environment* dengan warna yang mampu memberikan elemen *storytelling*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA