

## 1. LATAR BELAKANG

Teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Salah satu contoh yang dapat dilihat adalah dalam industri hiburan seperti film animasi. Menurut Beane (2012), dalam bukunya yang berjudul “*3D Animation Essentials*”, industri hiburan merupakan sesuatu yang paling dikenal luas dari tiga industri animasi 3D utama dan mencakup film, televisi, dan *video game*. Tidak heran jika zaman ini banyak sekali film animasi 3D yang terlihat sangat detail dan semakin hidup (hlm 2).

Animasi menjadi sebuah media yang populer dan tentunya tidak kalah dari *live-action*. Bisa dilihat dari animasi-animasi produksi luar negeri salah satunya adalah animasi yang berjudul *Soul* (2020) yang berhasil meraih 121 juta dolar AS dan bahkan memenangkan banyak penghargaan salah satunya adalah Oscar. Di balik animasi tersebut, banyak sekali aspek yang mempengaruhi kesuksesan mulai dari alur cerita, desain tokoh, *environment*, musik, *style*, dan masih banyak lagi. Salah satu aspek yang paling memengaruhi hasil akhir visual dari film tersebut adalah *lighting* dan pemilihan warna (*color*) untuk menciptakan suasana. Oleh karena itu, penulis ingin membahas tentang tata warna (*color*) dan pencahayaan (*lighting*) lebih dalam lagi serta pengaruhnya terhadap suasana yang didapatkan pada hasil akhir.

*Color* dan *lighting* menjadi ciri khas dalam perancangan gambar untuk menyampaikan pesan. Warna (*color*) memengaruhi segala sesuatu yang kita temui di mana tujuannya adalah untuk membentuk persepsi suatu desain. Hal tersebut dapat memberikan interaksi yang kompleks mengenai suatu pesan sederhana, yang disampaikan lebih singkat dan jelas daripada kata-kata (Fraser dan Banks, 2004, hlm 6). Keating (2009) dalam bukunya yang berjudul “*Hollywood Lighting from the Silent Era to Film Noir*”, menyatakan bahwa cahaya (*light*) dapat mempertajam perhatian, membangun ekspektasi dan membentuk emosi penonton (hlm 1). Oleh karena itu, penulis membahas *color* dan *lighting* untuk merancang suasana (*mood*) khususnya dalam genre horor supaya dapat membantu menggambarkan perasaan dan kemisteriusan suatu tokoh karena horor merupakan genre yang sangat populer di Indonesia.

### 1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah yang akan dibahas seperti berikut:

Bagaimana perancangan *color* dan *lighting* untuk menciptakan suasana horor pada animasi 3D “Scary?”

### 1.2. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas tentang topik tersebut, penulis membatasi rumusan masalah seperti berikut:

1. Pembahasan difokuskan pada *scene 2 shot 3* (adegan Estu terbangun ketakutan) dan *scene 3 shot 2* (adegan pengungkapan sosok Dhemyth).
2. Aspek *lighting* yang dibahas dibatasi pada jenis cahaya (*light*) dan teknik penempatan cahaya (*light*).
3. Aspek *color* yang dibahas dibatasi pada *color properties* (*hue, saturation, dan value*) dan psikologi warna (*color psychology*) untuk menciptakan suasana horor.

### 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian pada adegan Estu terbangun ketakutan dan mengungkap kemisteriusan sosok Dhemyth adalah untuk membahas perancangan *color* dan *lighting* untuk menciptakan suasana horor pada animasi 3D “Scary?” dengan membahas aspek *lighting* yang dibatasi pada teknik *three-point lighting* dan penempatan cahaya serta aspek *color* yang dibatasi pada *color properties* (*hue, saturation, dan lightness*) dan psikologi warna (*color psychology*) untuk menciptakan suasana horor.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A