

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman telah berdampak pada berbagai hal, salah satunya adalah teknologi yang berkembang dengan sangat pesat. Bordwell, Thompson, dan Smith (2020) mengatakan bahwa perkembangan teknologi tersebut membuat industri animasi mengalami revolusi. Brown, Street, dan Watkins (2013) menyatakan bahwa salah satu elemen fundamental dari film dan estetika adalah warna. Selain itu, warna adalah aspek yang memegang peranan penting pada pencahayaan, persepsi, dan subjektivitas yang integral pada film yang sering diabaikan.

Holtzschue (2011) mengatakan bahwa warna ada di segala aspek dalam kehidupan kita dan memberikan keindahan kepada setiap objek, serta dapat memunculkan berbagai emosi terhadap orang yang melihatnya. Ia juga mengatakan bahwa warna adalah senjata terkuat milik *designer* karena warna dapat menentukan kesuksesan atau kegagalan dari sebuah produk. Selain itu, ia juga berpendapat bahwa meskipun warna dilihat melalui mata, namun pengolahan persepsi berada di alam bawah sadar kita. Warna dapat dipahami karena sebuah konteks. Holtzschue juga mengatakan bahwa warna dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ide dan emosi, serta menjadi ekspresi visual dari *mood*. Warna juga bisa digunakan untuk mendapatkan respons emosional karena warna memiliki efek fisiologis terhadap tubuh; bisa menstimulasi ataupun menenangkan. Edwards-Wright (2011) berpendapat bahwa secara psikologis, warna mempunyai makna yang berbeda-beda. Dalam rangkuman mengenai penelitian-penelitian mengenai warna yang telah dilakukan sebelumnya, Elliot dan Maier (2014) mengatakan bahwa baik manusia maupun hewan dapat terangsang oleh karena warna.

Melihat pentingnya peranan yang dipegang oleh warna dalam membangun *mood* sebuah karya visual, penelitian ini akan berfokus kepada perancangan tata warna dalam memvisualisasikan emosi dan suasana yang dirasakan oleh Aceh Aseng dalam film animasi “Furewell”, yang mana cerita diawali dengan Aceh Aseng yang murung, sedih, dan kesepian, menjadi mendapatkan semangat baru

karena kemunculan *Soul* melalui *hue*, *saturation*, dan *brightness*, serta melalui psikologi warna.

Hasil karya tugas akhir penulis adalah sebuah film animasi pendek *hybrid* yang menceritakan mengenai seorang pedagang toko kelontong yang baru saja kehilangan anjing kesayangannya. Penulis ingin menyampaikan perbedaan emosi yang dirasakan oleh penjaga toko kelontong tersebut melalui warna.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan warna dalam menunjukkan perubahan emosi tokoh utama “Acek Aseng” pada film animasi *hybrid* “Furewell”?

Penelitian ini akan dibatasi pada pembahasan perubahan aspek warna pada film, khususnya pada *scene* yang menunjukkan emosi depresi pada *scene 2 shot 11* dan bahagia pada *scene 5 shot 1* melalui perubahan warna, yang dapat dilihat melalui *hue*, *saturation*, dan *brightness*.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perancangan warna dalam menunjukkan perubahan emosi tokoh “Acek Aseng” pada film animasi *hybrid* “Furewell”.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan agar penulis dapat memperdalam ilmu dan merancang warna dalam memvisualisasikan perubahan emosi yang terjadi pada tokoh melalui warna. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pula para pembaca dapat menambah wawasan dan memperoleh informasi mengenai warna yang penulis terapkan dalam film animasi penciptaan ini. Untuk institusi dan pendidikan, diharapkan tulisan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lainnya yang akan mengambil topik serupa.