

1. LATAR BELAKANG

Pada tanggal 20 Oktober 2022, Universitas Multimedia Nusantara mengadakan workshop bernama “REVIVAL” yang bertujuan untuk mempertemukan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dengan para pengungsi yang sebagian besar berasal dari Afganistan. Dari *workshop* ini, disusunlah proyek berupa film pendek berjudul 52 Hz. Untuk cerita yang diangkat merupakan ketimpangan hak asasi manusia terutama bagi anak-anak yang merasakan dari dampak peperangan. Terdapat banyak elemen dalam animasi ini agar pesan dalam film dapat tercapai, namun agar dapat memperlihatkan perbedaannya penulis bertugas untuk membantu penyampaian pesan tersebut melalui tahapan *compositing* dalam film animasi 2 dimensi.

Compositing sendiri merupakan suatu proses dalam pasca produksi dimana seluruh hasil produksi baik *background* dan animasi yang telah selesai akan digabungkan menjadi satu. Pada tahapan *compositing* inilah penulis menggunakan teori warna dan cahaya dapat digunakan untuk memberikan informasi mengenai latar yang digunakan dalam film. Terdapat beberapa pandangan mengenai warna dan cahaya oleh para ahli dimana cahaya dan warna merupakan dua hal yang saling berkaitan erat.

Secara objektif warna dapat dirincikan oleh panjang gelombang, dan dari itu cahaya yang kita lihat merupakan pancaran energi dari gelombang elektromagnetik (Nugroho, 2015, hlm. 22-23). Sedangkan secara subyektif, warna memiliki unsur berupa hue (rona / corak warna), value (keterangan atau terang-gelapnya), dan chroma (intensitas warna atau saturasi). Secara keseluruhan warna berupa kumpulan dari pantulan cahaya yang dilihat seperti semua hal yang memiliki “pigmen” atau warna bahan. Cahaya yang dilihat itu akan masuk ke mata karena pantulan terhadap warna suatu benda, sehingga mata memantulkan warna yang ada di benda tersebut oleh cahaya.

Cahaya yang dipantulkan akan masuk ke dalam spektrum dan menghasilkan banyak warna, jadilah roda warna atau *color wheel*. Untuk warna yang dihasilkan oleh sumber cahaya pada umumnya berasal dari matahari dan lampu. Untuk matahari sendiri memiliki intensitas dan suhu yang berbeda setiap jamnya sehingga memberikan warna temperatur tertentu. Untuk cahaya yang berasal dari lampu cenderung bersifat netral. Gabungan dari warna cahaya dan warna pada objek yang terkena cahaya tersebutlah yang dapat memberikan kesan tertentu seperti nyaman, dingin, panas maupun hangat serta dapat memberikan informasi terhadap kondisi dari lingkungan yang ada khususnya pada film animasi pendek berjudul 52Hz ini karena tidak adanya dialog antar tokoh sehingga lebih mengutamakan visual dan juga suara (desain suara dan musik).

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diutarakan diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perancangan warna dan cahaya pada film berjudul “52 Hz”. Penelitian ini akan dibatasi melalui :

1. Pembahasan difokuskan pada psikologi warna dan juga teknik pencahayaan.
2. Penggunaan warna dan cahaya untuk menyampaikan latar waktu, tempat dan suasana dalam cerita.
3. Difokuskan pada *scene 4 shot 2* yang mewakili adegan didalam air dan *scene 5 shot 1* sebagai perwakilan dari adegan yang berada di dunia nyata.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada mahasiswa animasi yang hendak melaksanakan tugas akhir agar dapat memperkaya informasi melalui warna dan cahaya dalam proses *compositing* film animasi agar latar waktu dan suasana dari suatu tempat dari film berjudul “52 Hz” dapat tersampaikan dengan baik karena pada film ini tidak menggunakan dialog sebagai petunjuk yang jelas ketika suatu kejadian terjadi. Selain itu, diharapkan untuk memiliki konsistensi dan kualitas yang baik dari setiap *shot* yang dibuat agar tidak ada informasi terutama latar yang tidak tersampaikan dengan baik.