

1. LATAR BELAKANG

Warna merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari seni visual termasuk animasi. Menurut ilmu fisika warna adalah pancaran gelombang elektromagnetik dari cahaya yang disebut spektrum. Warna memiliki unsur keindahan yang memiliki pengaruh psikologis tertentu dan dapat mempengaruhi suasana hati seseorang seperti emosi, gairah, dan rasa simpati (Marsya & Anggraita, 2016).

Suatu warna memiliki kesan psikologis terhadap manusia. *Coloring* atau penentuan warna adalah salah satu proses yang dilakukan dalam proses produksi animasi. Penggunaan warna sangat dipengaruhi oleh genre atau tujuan film tersebut dibuat. Biasanya animasi ditujukan kepada anak-anak akan diberikan warna yang cerah dikarenakan warna cerah memberikan kesan yang menyenangkan dan menghangatkan sementara untuk film yang bertema horror atau menegangkan akan dibuat dengan warna yang lebih gelap untuk memberikan kesan yang lebih serius dan dingin, dua efek warna yang berbeda ini dibagi menjadi dua yaitu warna hangat arat terang dengan warna dingin atau cenderung lebih gelap (Desain & Visual, 2020).

Menurut Cristian Aditya yang dikutip dari Musburger (2018) dan Brickmann (2014), bahwa warna dapat meningkatkan kesan emosional penonton sehingga warna merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah film. Lin & lin (2008) juga membuat pernyataan bahwa warna adalah kekuatan transformatif dalam sebuah animasi yang dapat meningkatkan dampak resonansi dalam sebuah karya. warna juga dapat menjadi ciri khas tersendiri bagi sebuah animasi dimana warna tersebut berperan sebagai *artsyle* yang dapat menarik perhatian penonton (Aditya, 2023)

Menurut Richard Yot, penggunaan warna mood yang sesuai dapat diterapkan kepada setting visual sebuah film untuk mempengaruhi emosi dari para audience secara dramatis. Dimana penggunaan warna dan cahaya yang tepat dapat mensugesti penonton untuk lebih memahami perasan dan kondisi karakter protagonist dalam film walaupun efek negative dari cara ini adalah visual film yang

ditampilkan menjadi tidak realistis namun penonton biasanya tidak terlalu mempedulikan hal tersebut (Yot, 2019).

Salah satu penggunaan Mood dengan warna yang pernah digunakan dalam adegan sebuah film adalah didalam film “A Space Odyssey” tahun 1968. Pada salah satu adegan film “A Space Odyssey” menunjukkan seorang astronot yang berjalan pada sebuah Lorong dengan mood warna yang berwarna putih yang menggambarkan keadaan computer atau mesin yang sedang baik. Warna putih menggambarkan kemurnian serta modernitas, sementara di scene lainnya adegan sama dengan mood berwarna merah yang mensimbolkan system computer yang sedang rusak. Warna merah digambarkan sebagai pertanda ketakutan serta bahaya (Yot, 2019).

Dalam produksi animasi Wishing Star warna yang dipilih sebagai *color palette* akan memperhatikan faktor *color harmony* sebagai penentu untuk menentukan kombinasi warna yang seimbang. Selain itu warna yang akan dipilih juga akan memperhatikan faktor psikologis agar animasi Wishing star dapat memainkan emosi penonton dan penonton dapat memahami alur suasana film animasi Wishing Star dengan lebih baik.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penggunaan warna pada *color palette* dalam film animasi dapat mempengaruhi penonton?

1.2. BATASAN MASALAH

Pembahasan ini akan dibatasi oleh prinsip *color harmony* Johann Wolfgang von Goethe pada *scene* satu *shoot* lima dan *scene* tiga *shoot* empat. aspek perancangan warna akan menggunakan teori pengaruh warna terhadap psikologi manusia.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Bertujuan untuk menentukan warna *color palette* pada film animasi wishing star