



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Warna adalah hal yang penting di dalam kehidupan sehari-hari kita. Sebagai contoh, kita dapat menemukan warna di setiap barang yang kita gunakan dan tentu saja di dalam acara hiburan seperti animasi sekarang, sebagian besar di antaranya menggunakan warna sebagai salah satu elemen penting dalam membangun *mood*. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan Bacher (2008) yang mengatakan bahwa warna memiliki kekuatan untuk menciptakan atau menimbulkan kesan tertentu dalam hati seseorang.

Pada awalnya, animasi masih berwarna hitam putih karena keterbatasan teknologi yang ada, tetapi seiring berjalannya waktu, hal itu berubah. Dengan perkembangan teknologi, terutama setelah munculnya teknik pewarnaan dengan menggunakan *cell shade*, Animasi berwarna mulai bermunculan dengan karya yang paling terkenal adalah Snow White dari Walt Disney. Bisa dibayangkan sejak munculnya *cell shade*, animasi hitam putih mulai ditinggalkan dan para *filmmaker* mulai beralih kepada *film* berwarna.

Warna di dalam animasi adalah salah satu komponen yang penting. Warna dapat membantu untuk memberikan emosi tertentu pada *scene* sehingga membuatnya lebih enak dan lebih menarik untuk dilihat.

Tugas akhir yang dibuat penulis adalah perancangan warna untuk memperkuat emosi tokoh utama. Terutama untuk menunjukkan keadaan dingin

dimana tokoh utama merasa sedih akan kegagalan dan keadaan hangat dimana tokoh utama mendapatkan sinar matahari dan temannya

## **1.2. Rumusan Masalah**

Penulis menemukan permasalahan utama dalam perancangan tugas akhir ini yaitu:

Bagaimana perancangan warna dapat menunjukkan perubahan suasana dari dingin ke hangat dalam *film sprout*?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam laporan ini, Penulis membatasi pembahasan Perancangan warna dalam *film* untuk menunjukkan perubahan suasana dari dingin ke panas dalam:

1. *Scene 7* dimana Ivy sudah gagal dan menyerah mendapatkan sinar matahari sehingga ia menjadi kedinginan.
2. *Scene 10* dimana Ivy bertemu dengan solar sehingga ia mendapatkan cahaya matahari dan kehangatan.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan penulisan laporan ini adalah menunjukkan proses perancangan *warna* yang menunjukkan dingin dan panas di dalam *scene 7* dan *10* dalam animasi *sprout*.

## 1.5. Manfaat Skripsi

- Manfaat bagi penulis: memperluas wawasan dan kemampuan diri dalam menggunakan warna di dalam karya.
- Manfaat bagi orang lain: Menambah pengetahuan mengenai warna.
- Manfaat bagi universitas: Menambah sumber referensi bagi mahasiswa lain yang ingin mengambil tema yang sama.

