



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 merupakan elemen penting di kehidupan sehari-hari yang dengan atau tanpa kita sadari mempengaruhi cara kita berekspresi dan berperilaku. Begitu pula dalam sejarah perfilman, penemuan teknologi film berwarna menjadi tombak kemajuan era dalam penyampaian cerita. Blazer melalui bukunya *The Animated Storytelling* (2004), mengungkapkan bahwa warna memiliki peran besar dalam film terutama di bidang penceritaan karena warna dapat mengekspresikan emosi, mengungkap motivasi serta pesan keseluruhan dari film itu (hlm 48). Di balik pernyataan Blazer, warna memang memiliki sejarah yang cukup signifikan dalam korelasinya dengan psikologi manusia. Sebuah studi yang di publikasikan oleh BMC Research Methodology dalam jurnal tentang pemilihan warna dan kaitannya dengan keadaan psikologis individual (Carruthers, Morris, Tarrier, & Whorwell, 2010) mengungkapkan bahwa dari total koresponden, pemilihan warna yang rendah saturasi atau keabu-abuan lebih banyak dilakukan oleh individual yang merasa stress, cemas, depresi. Sedangkan warna cerah seperti kuning, menjadi pilihan mayoritas koresponden dengan keadaan mental yang sehat dan netral.

Eggleston (seperti yang dikutip Amidi, 2011, hlm 12) yang membuat *color script* pada film *Finding Nemo*, berpendapat bahwa *color script* bagaikan sebuah simponi musik orkestra. Apabila sebuah komposer memvisualisasikan emosi sebuah musik melalui tempo dan nada, maka Eggleston menunjukkan emosi

melalui variasi warnanya. Dalam adegan Marlin dan Dory berenang menuju kedalaman laut, Eggleston membuat *color mood* yang kelam dan minimal, sebuah ilustrasi atas kondisi mental Marlin yang kehilangan anaknya dan mengalami stress dan kekhawatiran.

Relasi kuat antara psikologi emosi dan warna inilah yang membuat penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut hal-hal dibalik sebuah emosi yang muncul dari pemilihan warna suatu lokasi dan set properti dalam sebuah film animasi. Dalam hal ini ditekankan dalam pemilihan *color script* yang sesuai dengan film yang penulis akan buat untuk jadi bahan kajian selanjutnya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menemukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *color script* pada animasi 2D “Keluarga Satu Setengah” sehingga dapat memperkuat emosi/ perasaan yang dirasakan oleh karakter dalam film tersebut?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis memberikan beberapa batasan-batasan pembahasan masalah untuk menghindari melebarnya topik bahasan yang kelak akan menimbulkan kerumitan dan penyimpangan dari bahasan awal.

Oleh karena itu, dalam penulisan ini, penulis menerapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Perancangan *color script* pada laporan ini difokuskan pada warna yang dapat membangun emosi dan suasana dalam suatu shot film dari sisi penonton.
2. Penulis hanya akan membahas 3 *scene* besar dari keseluruhan film, yaitu
  - a. *Scene 1*: ketika Agung terbangun dari mimpi buruk
  - b. *Scene 3*: ketika PTSD Ibu kambuh
  - c. *Scene 10*: ketika Agung berusaha menyelamatkan Ibu
3. Penulis tidak membahas lebih dalam mengenai desain *environment* dan properti
4. Hasil akhir perancangan *color script* pada laporan tugas akhir ini akan diaplikasikan pada film animasi “Keluarga Satu Setengah”

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari laporan tugas akhir penulis adalah :

Penulis dapat memahami peran penting *color script* pada proses pembuatan film animasi 2D “Keluarga Satu Setengah”

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Manfaat bagi penulis

Semoga melalui tulisan ini, penulis dapat menambah pengetahuan mengenai kajian teori dalam warna, animasi dan aspek hubungan psikologi dengan warna.

Hal-hal diatas dapat membantu penulis dalam mengembangkan keterampilan *hard-skill* dalam bidang pre produksi visual sebuah film animasi dan membantu memahami lebih mengenai relasi emosi dan warna yang akan menjadi topik utama film animasi penulis bersama tim.

## 2. Manfaat bagi orang lain.

Melalui tulisan ini penulis ingin mengajak audiens ke dalam dunia produksi desain animasi dan aspek-aspek apa yang penting dalam pembuatan sebuah animasi. Audiens juga akan belajar sedikit mengenai apa itu penyakit mental, dan kaitannya dengan film yang akan penulis buat. Jikalau berjalan dengan baik, tujuan film ini akan menjadi jembatan pengetahuan bagi masyarakat mengenai penderita *mental illness* khususnya OCD dalam wadah animasi sehingga dapat dinikmati dan dimengerti oleh semua kalangan.

## 3. Manfaat bagi Universitas

Dengan terpenuhinya tugas ini, penulis berharap dapat mewujudkan target materi yang harus dipenuhi oleh tiap mahasiswa/i dalam laporantugasakhir sehingga untuk ke depannya dapat dikembangkan lagi. Penulis juga berharap melalui laporan ini, UMN dapat menambah referensi yang dapat digunakan sebagai penelitian lebih lanjut dalam segi akademik di tahu-tahun mendatang.

## 1.6. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini, penulis akan menggunakan sistem pengumpulan data secara kualitatif yakni melalui beberapa cara seperti:

### 1. Kajian Literatur

Penulis akan melakukan penelitian terhadap beberapa referensi seperti jurnal, artikel, buku yang berhubungan dengan psikologi dan kajian warna.

### 2. *On site research*

Penulis melakukan riset ke daerah Tarakan, tepatnya di Desa Banaran untuk melakukan observasi mengenai warna di ekosistem pegunungan.

### 3. Observasi / Studi Eksisting

Penulis akan melakukan analisa dari film-film referensi baik animasi maupun *live action*.

## 1.7. Timeline

Tabel 1.1. Timeline Produksi Tim

	OKTOBER				NOVEMBER				Desember				Januari			
	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4
Michaela C. L.		Keyframe				Cleaning			Coloring	Coloring	KELAYA	Coloring				
Raffael A. Gumelar		Background				VFX		Coloring	Compositing		KAN	Compositing	Foley, Editing, Mastering	SIDANG		
Robert Sunny		In-between				Cleaning			Coloring		SIDANG	Coloring				