



### **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

Seorang pelukis bernama Paul Gauguin pernah mengatakan “*Colors is a deep and mysterious language, the language of the dreams*”. Kutipan ini mengungkapkan bahwa warna menyampaikan pesan lebih baik dari kata-kata. Warna merupakan sebuah media untuk membangun suasana dan mempengaruhi *mood* audiensnya. Pada film, warna merupakan bagian dari naratif dan penyampaian makna warna tidak disebutkan secara langsung, melainkan secara tersirat.

Jika dibandingkan dengan film hitam putih, suasana pada film berwarna akan lebih terasa dan secara keseluruhan akan terlihat lebih hidup. Ada beberapa perusahaan film yang melakukan pewarnaan ulang (*colorization*) pada film hitam putih yang dibuat pada zaman dulu. Hal ini bertujuan untuk memberi pengalaman baru kepada penggemar film klasik dan membuat mereka lebih mudah diakses dan diterima oleh generasi muda. Salah satu contoh film klasik yang diberi *colorization* yaitu *It's a Wonderful Life* yang disutradarai Frank Capra.

Selain untuk menunjukkan suasana, warna juga digunakan untuk memperjelas cerita dalam film. Penggunaan warna yang tepat dapat menunjukkan perbedaan lokasi, waktu dan menyimbolkan karakter. Maka dari itu, dengan menggunakan warna, alur dalam film dan suasana yang akan disampaikan lebih dapat dirasakan oleh audiens.

Warna dalam film diatur dalam skrip warna, yaitu visual penggunaan warna yang dipakai untuk film. Skrip warna inilah yang akan menjadi acuan dalam mendefinisikan suasana setiap adegan di dalam film animasi.

Sebagai kesimpulan dapat diketahui bahwa skrip warna memiliki fungsi yang sangat penting untuk membangun suasana *environment* dalam film sehingga penulis menyusun proposal tugas akhir yang berjudul Perancangan Skrip Warna pada *Environment* dalam Film Animasi 2D “Arden”.

### 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang skrip warna pada *environment* dalam film animasi 2D berjudul “Arden”?

### 1.3. Batasan Masalah

1. Skrip warna dirancang untuk menunjukkan suasana dalam film. Suasana yang difokuskan yaitu suasana bahagia pada *scene* 2, suasana marah pada *scene* 6 serta suasana sedih pada *scene* 8.
2. Skrip warna ditekankan pada warna dalam *environment*.
3. Perancangan warna dalam *environment* akan difokuskan pada tiga *scene* di dalam film, yaitu pada *scene* 2, 6 dan 8.

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

Tugas Akhir ini dibuat untuk merancang film animasi 2D yang berfokus pada perancangan skrip warna yang akan digunakan pada pewarnaan dalam *environment* sehingga dapat menunjukkan suasana dalam film.

#### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Penulis melakukan tinjauan pustaka terhadap buku-buku yang berkaitan dengan warna seperti buku yang berjudul *If It's Purple Someone's Gonna Die*, *Designing for Screen*, *Animated Storytelling*, *The Visual Story*, *Ideas for Animated Short*, *Color: Sixth edition*, *Dream Worlds* dan lain-lain yang diunduh pada website <http://jhqedu.com/>, <http://textbooknova.com/> dan sebagainya. Penulis juga melakukan observasi dan studi eksisting terhadap film-film animasi yang menerapkan skrip warna sebagai referensi visual seperti *Song of The Sea*, *Up*, *Finding Nemo*, *The Little Prince*, dan lain-lain .

UMMN