

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah sebuah seni membuat benda tidak bergerak terlihat bergerak, (Kehr., 2024) Animasi bisa dilakukan dengan membuat kumpulan *sequence* gambar dari aksi yang berkelanjutan. Animasi memberikan kesempatan terhadap apa yang tidak bisa dilakukan oleh kamera. Animator dapat memberikan eksagrasi, memberikan emosi hingga memperlihatkan aksi yang tidak terbatas hingga membuat penonton bersimpati terhadap sebuah karikatur. Karena itu medium animasi ini memberikan kesempatan tidak terbatas sebagai medium untuk mengekspresikan diri.

Dalam kehidupan, perpisahan adalah hal yang dirasakan oleh semua orang. Terutama mengenai perpisahan terhadap anggota keluarga yang telah meninggalkan dunia. Tidak jarang seseorang menggunakan film sebagai medium untuk mengekspresikan pengalaman dan perasaan seseorang ketika merasakan duka. Sebagai contoh adalah film animasi *Up* dan *Onwards* yang menggabungkan fantasi untuk menceritakan karakter dalam menghadapi rasa duka setelah kehilangan orang yang disayangi. Karena itu film animasi 2D yang berjudul Rumah adalah animasi singkat yang akan membawakan tema melepaskan kepergian untuk memenuhi tugas akhir.

Rumah menceritakan kisah Daryata yang ingin pindah rumah dan Prita, sang anak yang masih tidak ingin meninggalkan masa lalu setelah Hanna, sang ibu meninggal, sehingga Prita masih terus membayangkan sosok sang ibu masih di dunia dan masih melakukan aktivitas seperti merapikan baju, memasak dan bermain. Pembuatan karya ini bertujuan untuk menggambarkan rasa duka yang dialami seseorang ketika kehilangan orang yang disayangi dan melepaskan kepergian

Dalam animasi warna digunakan untuk mendukung atmosfer dan *mood* yang dirasakan oleh para tokoh pada animasi. Dalam laporan ini bertujuan untuk menganalisa dan menjabarkan bagaimana perancangan warna untuk mendukung penggambaran suasana dalam animasi 2D rumah, terutama dalam menggambarkan

suasana bahagia, marah dan sedih menggunakan teori harmoni warna, psikologi warna sebagai teori utama dan teori cahaya sebagai teori pendukung.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan warna dan pencahayaan mendukung penggambaran perasaan bahagia, marah dan sedih dalam animasi 2D “Rumah”.

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini memfokuskan terhadap penerapan harmoni warna, psikologi warna terhadap emosi bahagia, marah dan sedih. Pembahasan meliputi *scene* berikut:

1. *Scene 5 shot 3* yang menggambarkan suasana bahagia saat tokoh anak yaitu Prita membayangkan Hanna sedang berada di dapur
2. *Scene 7 shot 9*, berupa adegan saat Prita mengeluarkan mainan di kardus dan dimarahi oleh Daryata yaitu tokoh ayah. *Scene* ini menggambarkan perasaan marah
3. *Scene 9 shot 9*, adegan yang menunjukkan suasana sedih saat Prita membaca buku cerita di dalam mobil.

Output karya yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah *color script* yang akan menjadi acuan pewarnaan film animasi “Rumah”. Aspek yang akan dibahas akan dibatasi dalam warna, penggunaan *hue*, *saturation* dan *value*, psikologi warna, harmoni warna dan *tone* dari warna. Sementara itu pembahasan dalam cahaya dibatasi dalam arah dan warna pencahayaan yang mempengaruhi warna keseluruhan emosi yang ada pada cerita tersebut.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian adalah untuk menjelaskan proses perencanaan warna untuk mendukung terciptanya suasana bahagia, marah dan sedih yang digambarkan dalam animasi “Rumah”. Penulisan skripsi ini memiliki tujuan untuk menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari dalam Universitas Multimedia Nusantara ke dalam suatu karya animasi begitu juga menjadi inspirasi bagaimana mendukung suasana dalam animasi singkat.