

1. LATAR BELAKANG

Industri animasi merupakan sebuah industri yang belum banyak dikenal Indonesia, meskipun medium animasi sendiri sebetulnya bukanlah medium baru di Indonesia (Daulay & Kusumawardhani, 2020). Animasi merupakan upaya manusia dalam menggambarkan dan merekam apa yang mereka imajinasikan (Nadya & Sari, 2019). Animasi terus berkembang dan akhirnya menjadi semakin populer sampai sekarang. Film animasi yang baik adalah film yang komunikatif, yaitu mampu menyampaikan gagasannya kepada penonton (Aulia & Aditya, 2018). Animasi juga memperluas kreativitas pembuatnya karena menghilangkan batasan dari film *live action*. Animasi sebagai salah satu bentuk seni gambar bergerak adalah salah satu medium presentasi visual kepada *audience* (Adiwijaya & Ihwany, 2023).

Fungsi utama dari film atau animasi ada dua yaitu memberikan informasi juga hiburan. Film memiliki kemampuan untuk menghadirkan memori (Siregar, 2016). Film atau animasi untuk menjalankan fungsi utamanya film didukung oleh beberapa komponen dan salah satu dari komponen tersebut adalah warna. Hanada (2017) menyatakan bahwa warna adalah hal yang penting dalam mengenali sebuah objek. Warna dapat menyebabkan pengamat merasakan emosi atau perasaan tertentu. Pada animasi, warna merupakan hal paling penting kedua setelah bentuk. Warna pada satu film atau animasi dapat berubah secara drastis sesuai dengan suasana yang ingin digambarkan oleh pembuat film atau animasi tersebut.

Film animasi 2D “Core Conflict” memiliki *genre* fantasi dan drama, menceritakan tentang perjalanan dua orang teman untuk mencari bola inti kehidupan. “Core Conflict” memiliki konflik yang dapat ditemukan pada kehidupan sehari-hari yaitu adanya perbedaan pendapat meskipun tujuan akhirnya sama dan adanya perbedaan pendapat bukan berarti hal yang buruk atau salah. Hal ini bisa menjadi pelajaran terutama pada masyarakat Indonesia yang memiliki banyak perbedaan. Penulis ingin menata perubahan warna dari awal film animasi sampai akhir supaya penonton dapat mengerti dan dapat merasakan segala suasana yang terdapat pada film animasi 2D “Core Conflict” dengan maksimal. Penggunaan warna yang sesuai, dapat membuat penonton merasakan perasaan yang sesuai

dengan suasana yang sedang ingin digambarkan. Melalui kesempatan ini, penulis ingin memaksimalkan warna yang digunakan supaya dapat mendukung film animasi 2D “Core Conflict” dalam segi narasi maupun estetika.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang warna yang sesuai untuk menunjukkan suasana yang mendukung penceritaan dalam film animasi 2D “Core Conflict”?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan topik yang akan dibahas penulis ada pada beberapa *shot color script* berikut:

1. *Scene 2 shot 1*, di saat Kaliyan dan Raksa sedang berkemah di tengah hutan untuk menunjukkan perasaan sejuk, bahagia, dan harmoni dengan alam.
2. Adegan dimana Kaliyan dan Raksa akhirnya sampai di tempat *Core of Life* pada *scene 3 shot 10* untuk menunjukkan perasaan yang damai, mistis dan suci.
3. *Scene 3 shot 16* untuk menunjukkan suasana negatif (kematian), berbahaya, dan agresi. Pada saat ini Raksa dan Kaliyan sudah mengambil *Core of Life* dari hutan tersebut.
4. Pembahasan juga dibatasi pada *color harmony* dan psikologi warna didukung oleh HSV/ HSB. HSV/ HSB akan digunakan sebagai batasan dalam perancangan warna berdasarkan studi literatur dan observasi.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam pembuatan skripsi ini adalah merancang warna yang dapat mendukung penceritaan dalam film animasi 2D “Core Conflict”. Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan untuk memperdalam ilmu penulis dalam merancang dan mengeksplorasi perubahan suasana yang terjadi pada film melalui warna.