

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan penggabungan gambar-gambar yang menghasilkan ilusi berupa pergerakan ketika diputar. Animasi berasal dari kata bahasa latin *animātiō* yang memiliki arti memberikan kehidupan. Arti tersebut sesuai dengan konsep bahwa kita dapat memberikan kehidupan pada segala hal melalui animasi. Pada dasarnya seni awal dari gambar bergerak merupakan animasi. Setelah berbagai perkembangan yang ada, sekarang gambar bergerak kembali ke media animasi. Perbedaannya adalah sekarang media animasi dibantu dengan teknologi seperti komputer yang dapat mengatur pekerjaan yang berbeda di setiap *framenya* (Heidmets, 2023).

Warna merupakan aspek dasar dalam media film yang terkadang diabaikan. Dalam media film warna menghubungkan antara teknologi dan estetika. Seiring berkembangnya teknologi pembuatan warna dalam produksi film, maka keperluan untuk pembaruan analisis dan teori sangat dibutuhkan. Pembahasan mengenai warna memiliki disiplin ilmu yang luas. Pembahasannya dapat berupa sejarah, filosofis, dan lain-lain. Hal ini membuat pembahasan mengenai warna selalu terbuka kepada beragam interpretasi dan analisis yang dapat dilakukan (Brown et al., 2012).

Sebuah gambar atau *shot* dalam film menceritakan kita apa yang terjadi dalam cerita yang terjadi. Warna merupakan salah satu aspek dalam film yang bertugas untuk mengarahkan penonton untuk merasa. Sebagai sebuah aspek dalam film, warna tidak bersaing dengan aksi dramatis yang terjadi. Dampak yang dihasilkan oleh warna timbul secara langsung berbeda dengan aspek lainnya pada film. Warna walaupun tidak langsung dirasakan tetapi memiliki dampak yang besar secara emosional pada penonton. Warna memberikan film sebuah rasa hangat maupun dingin (Glebas, 2009).

State of The Art merupakan film animasi 3D yang diciptakan oleh penulis sebagai karya tugas akhirnya dalam perkuliahan animasi di Universitas Multimedia. Dalam produksi State of The Art penulis berperan sebagai *color script artist*. Dalam

penulisan ini, penulis tertarik untuk membahas perancangan warna untuk memvisualkan perubahan *mood* pada tokoh D10 dalam film animasi 3D berjudul State of The Art.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan warna untuk memvisualkan perubahan *mood* pada tokoh D10 dalam film animasi 3D State of The Art ?

1.2. BATASAN MASALAH

- a) Pembahasan dalam penulisan ini hanya akan dilakukan pada adegan, *scene 3 shot 5* dan *scene 3 shot 22*.
- b) Pembahasan rancangan warna akan mengacu pada perubahan aspek *hue*, *saturation* dan *brightness* yang didapat dari hasil perbandingan beberapa *shot* film animasi 3D State of The Art.
- c) Pembahasan proses perancangan warna akan mengacu pada pembuatan *color script* pada tahap pra-produksi dan supervisi proses *color grading* pada tahap pasca-produksi.
- d) Pembahasan mengenai perubahan *mood* akan dibatasi pada perasaan optimis dan pesimis.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui perancangan warna untuk memvisualkan perubahan *mood* pada tokoh D10 dalam film animasi 3D State of The Art.

2. STUDI LITERATUR

Dalam proses penciptaan karya, penulis menggunakan teori dan referensi literatur berikut sebagai landasannya.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan penulis dalam penciptaan karya adalah teori mengenai warna optimisme dan warna pesimisme.