

1. LATAR BELAKANG

Warna dan animasi telah berevolusi sejak awal. Penggunaan warna merupakan sebuah tantangan sekaligus ruang eksplorasi bagi para animator selama perkembangan sejarah animasi. Persepsi manusia mengenai warna dihasilkan dari berbagai macam panjang gelombang cahaya yang dipantulkan ke retina. Perbedaan warna yang terjadi karena adanya pengaruh pembiasan cahaya pada objek sekitarnya (Brunick dan Cutting, 2014).

Warna merupakan salah elemen penting dalam bahasa visual sebuah film, yang dimana tidak hanya mengekspresikan atmosfer adegan, namun juga menciptakan emosi dan kehidupan. Pengaplikasian warna dalam film akan menciptakan impresi seseorang secara secara subjektif; baik perasaan, emosi, dan ide dari seniman itu sendiri. Hal ini akan berpengaruh dalam bagaimana penceritaan ingin disampaikan kepada penonton serta ikut mengajak penonton untuk ikut ke dalam cerita (Berens, 2014).

Animasi 2D dengan judul “The Great Prowler Lupin” menceritakan petualangan seekor rakun bernama Lupin yang mencoba bertahan hidup dengan mencuri makanan ataupun barang, hal ini membuat beberapa manusia tidak suka dengan kemunculan Lupin. Namun ada seseorang yang berbeda, Carlos merupakan seorang gelandangan yang hidup di gang kecil dan suka membagikan makanannya pada Lupin. Ia merasa damai dan aman apabila berada di dekat Carlos, terlebih Carlos suka bercerita mengenai surga; tempat dimana tidak ada penderitaan. Hilangnya Carlos membuat Lupin bertekad untuk mencari surga yang penuh kebahagiaan tersebut. Untuk menggambarkan kehidupan tokoh, penggunaan warna akan digunakan untuk menyampaikan emosi tokoh dan disampaikan ke penonton.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan diatas, maka rumusan masalah ini adalah bagaimana perancangan warna dalam mendukung emosi tokoh dalam film animasi 2D “The Great Prowler Lupin”?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang ditetapkan untuk penulisan ini pada cerita utama yaitu:

1. *Scene 2 Shot 11* berupa adegan saat tokoh Lupin membayangkan dirinya dekat dengan hal yang ia sukai sehingga merasa damai.
2. *Scene 6 Shot 18* berupa adegan saat tokoh Lupin yang merasa sedih karena ia kehilangan hal yang diinginkan.
3. *Scene 7 Shot 9* berupa adegan saat tokoh Lupin yang merasa bahagia karena ia menemukan hal yang ia inginkan.

Perancangan warna pada penulisan ini menggunakan analisis psikologi warna yang didukung oleh penerapan *hue*, *saturation*, dan *value* (HSV) untuk mendukung emosi yang dijabarkan di atas pada tahap *color script*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan, dapat ditarik kesimpulan untuk tujuan penelitian yaitu perancangan warna untuk mendukung emosi tokoh pada film animasi 2D “The Great Prowler Lupin”.