

1. LATAR BELAKANG

Animasi menurut Jerina (2019) memiliki definisi sebagai gambar yang bergerak. Wujud dari gambar bergerak tersebut bisa beragam dan bergantung pada konsep atau ide visual. Salah satu dari ragam animasi yang paling umum ditemukan dan dicerna oleh masyarakat berupa animasi 2D atau animasi 3D. Lukmanto (2018) menambahkan bahwa kedua jenis animasi ini sudah hadir sejak lama dan dibantu menjadi populer oleh media *mainstream*, termasuk film-film studio seperti Disney, PIXAR, dan Dreamworks Animation. Jerina (2019) melanjutkan bahwa pada zaman pertama munculnya animasi, datang banyak film animasi yang diproduksi dengan metode *2D frame by frame*. Metode ini dilakukan dengan cara menggambar aksi berikutnya pada setiap *frame* sehingga menghasilkan ilusi gambar bergerak. Animasi jenis *hybrid* mencampurkan aspek 2D dan 3D sekaligus dalam satu karya animasi sekaligus, yang bentuk campurannya umumnya berupa karakter 2D dengan *background* 3D.

Salah satu faktor terpenting sebagai estetika visual dalam animasi adalah aspek warna dan *lighting*. Aspek tersebut pada umumnya direncanakan pada fase penyusunan konsep film. Menurut Aditya (2023), rencana visual ini dilakukan saat fase *pre-production* dengan dibuatnya *color script*, yang merupakan *storyboard* dari film dan diwarnai sesuai dengan filosofi dan *mood* yang ingin disampaikan kepada penonton. *Color script* ini menandakan warna seluruh film, sehingga terlihat setiap perubahan yang terjadi antar *scene*, menunjukkan kontrasnya beserta makna di baliknya. Warna secara spesifik juga bisa merepresentasikan *mood*, sesuai dengan makna warna tersebut di dunia nyata terhadap penonton dalam kehidupan sehari-hari. Kombinasi teori tersebut yang diimplementasikan pada fase rancangan *color script* adalah yang akan menjadi basis konsep visual dari film pendek.

Tanpa fokus yang mendalam terhadap warna dan *lighting*, karya seni akan dangkal terhadap filosofi dan maknanya (Jingjing, 2019). Warna dan *lighting* yang kaya secara konsep adalah alat instrumental menghasilkan produk yang sesuai visi para *filmmaker*. Aspek visual ini sangat penting sebagai penggerak

emosi para penonton pada saat dikonsumsi. Oleh karena itu, penulis mengambil fokus mendalam terhadap warna dan *lighting* untuk memperkuat filosofi dan makna dari film pendek yang diciptakan. Film pendek yang diciptakan berupa animasi media *hybrid* media 2D dan 3D, yang berjudul *Outreach*. Penulis berupaya untuk menyesuaikan *plot point* dalam film dengan aspek *color* dan *lighting*. Konsep warna yang dihubungkan dengan filosofi dirancang melalui dibuatnya *color script*.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *color script* dapat memperlihatkan perubahan *mood* dalam film pendek animasi *hybrid* *Outreach*.

1.2 BATASAN MASALAH

Batasan pertama berupa merancang *color script* yang memperlihatkan perubahan *mood* dari ketakutan menjadi kesenangan.

Batasan kedua berupa merancang *color script* yang memberikan indikasi dunia khayalan dalam cerita.

Pembahasan pada topik ini dibatasi pada *color script scene 4 shot 6* dan *scene 5 shot 2* sebagai representasi puncak konflik cerita serta dikontras dengan *scene 7 shot 3*, yang berlatar dunia nyata sebagai indikasi perubahan *mood*.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *color script* yang dapat memperlihatkan perubahan *mood* dalam film pendek animasi *hybrid* *Outreach*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A