

1. LATAR BELAKANG

Warna menurut Johannes Itten (1961) pada bukunya yang berjudul "*The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color. Van Nostrand Reinhold*". Dalam bukunya pada (hal.32-40) Itten menjelaskan *The Seven Color Contrasts* yaitu warna dapat dicapai melalui kombinasi tertentu, seperti *Contrast of Hue, Light-dark Contrast, Cold-warm contrast, Complementary contrast, Simultaneous contrast, contrast of saturation, dan contrast of extension* serta skema warna complementary dan monochromatic. Itten juga memperkenalkan konsep lingkaran warna, yang memungkinkan pengguna memahami hubungan antar warna berdasarkan *hue, value, dan chroma*. Warna dalam sebuah film juga menjadi estetika yang tidak dapat dipisahkan dari unsur teknis mulai dari penggunaan warna terhadap pencahayaan/*lighting*, penggunaan *coloring/ tone* pada sebuah gambar, serta penggunaan warna dalam sebuah objek secara visual. Penggunaan warna dalam animasi sangatlah penting, karena keduanya berperan penting dalam menciptakan suasana, menyampaikan emosi, dan meningkatkan kualitas visual keseluruhan dari sebuah karya animasi. Warna juga dapat membangkitkan emosi kepada penonton, menciptakan kontras, serta menyampaikan makna simbolis dari penggunaan warna tertentu.

Desain warna dalam animasi 3D *Take Away* mampu menciptakan visual yang menarik dan mendukung alur cerita. Pada film "*Take Away*" warna memegang peranan yang sangat penting dalam membangun atmosfer dan mempertegas tema utama mengenai kesenjangan sosial dalam masyarakat Jakarta yang futuristik. Penggunaan warna kontras, baik itu *Monochromatic* maupun *Complementary*, membantu menggambarkan perbedaan antara kelas sosial atas dan bawah dalam dunia distopia yang diciptakan. Warna-warna suram dan gelap mendominasi area kelas bawah, menggambarkan kemiskinan, ketidakpastian, dan keterbatasan akses terhadap teknologi serta kenyamanan hidup. Sebaliknya, wilayah kelas atas yang lebih maju secara teknologi yang diwakili dengan warna-warna cerah dan futuristik, menciptakan kesan kemewahan, dan kemajuan dari segi teknologi. Melalui pemilihan warna yang tepat, film ini tidak hanya

-menggunakan elemen visual untuk mendukung cerita, tetapi juga untuk menyampaikan pesan sosial yang kuat mengenai ketidakadilan sosial dan dampak dari perbedaan kelas dalam masyarakat yang terus berkembang.

Film animasi 3D "*Take Away*" dibuat bertujuan sebagai tugas akhir untuk memenuhi syarat kelulusan dalam program studi. Tema film yang diangkat berkaitan dengan kesenjangan sosial dalam konteks kota futuristik Jakarta, yang sedang mengalami perubahan signifikan dalam hal teknologi dan struktur sosial. Melalui proyek ini, penulis bertujuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama studi, khususnya dalam penggunaan warna sebagai elemen visual yang penting dalam mendukung narasi film. Teknik kontras warna, baik *monochromatic* maupun *complementary*, akan diterapkan untuk menonjolkan perbedaan antara kelas atas yang maju dan canggih dengan kelas bawah yang terpinggirkan dan kumuh. Dengan pemilihan palet warna yang tepat, penulis berharap dapat memperkuat pesan sosial yang ingin disampaikan, melalui karakter-karakter dan latar kota futuristik ini. Penggunaan warna diharapkan tidak hanya menghasilkan visual yang menarik, tetapi juga mampu mendalami emosi penonton, serta memberikan dampak yang mendalam terhadap pemahaman mereka mengenai ketimpangan sosial yang digambarkan dalam cerita.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana konsep perancangan skema warna yang tepat dapat diterapkan dalam perancangan warna animasi 3D "*Take Away*" untuk mendukung visualisasi kontras lingkungan dalam animasi 3D "*Take Away*"?

1.2. BATASAN MASALAH

Fokus penelitian ini berpusat pada implementasi dua konsep utama warna dalam perancangan warna animasi 3D "*Take Away*" dengan parameter *Hue*, *Saturation*, dan *value* berdasarkan Warna *Monochromatic* ("Keharmonisan dalam Keseragaman") dan Warna *Complementary* ("Kontras yang Menarik"). Penulis

akan membatasi masalah agar penelitian menjadi berfokus pada pembahasan masalah, yaitu:

1. Perancangan warna *Complementary* pada dua *Scene Exterior Mid Upper District* dan *lower Overpass Camp* yang memperlihatkan kontras warna dan konflik yang terjadi pada tempat dari dua kelas yang berbeda.
2. Perancangan akan dibatasi pada *Scene 5 (Upper District) shot 1*, dan *Shot 13 (Overpass Camp shot satu sampai empat*, dimana terjadi konflik tokoh Samuel dengan kelas atas.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penerapan dua konsep warna utama, yakni Warna *Monochromatic* dan Warna *Complementary*, dalam perancangan warna animasi 3D "*Take Away*". Fokus pada Warna *Monochromatic* akan membahas bagaimana pemilihan warna utama mencerminkan suasana adegan, sementara pengembangan skala warna akan dieksplorasi dalam konteks elemen desain. Selanjutnya, konsep Warna *Complementary* akan dianalisis dengan menekankan pemilihan dua warna berlawanan dan distribusinya untuk mencapai kontras visual yang efektif.

