

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan sebuah media visual untuk menggambarkan sebuah narasi yang sudah banyak dinikmati masyarakat. menurut Wells dan Moore (2016) Animasi merupakan salah satu bagian yang menonjol dalam budaya kultur pop yang ada di dunia, dikarenakan Animasi menjadi salah satu media yang menginformasikan setiap visual yang ada di sekeliling kita. Animasi sendiri berbeda dengan *live- action*, menurut Wells dan Moore (2016) Animasi dapat menciptakan sesuatu yang diluar logika dan tidak dapat diciptakan dalam pembuatan film *live- action*. Animasi sendiri dapat dibagi menjadi dua berdasarkan hasil dari penggambarannya, yaitu animasi 3D (3 Dimensi) dimana animasi ini menciptakan bangun ruang yang lebih kompleks dan realistis dan juga animasi 2D (2 dimensi) dimana animasi ini berupa penggambaran tokoh yang digambar secara berulang – ulang untuk mendapatkan hasil yang bersih dan halus. Animasi 2D sendiri sudah menjadi media penggambaran visual yang sangat melekat dengan masyarakat, terutama anak – anak dikarenakan banyak film animasi atau media interaktif yang digunakan adalah visual – visual yang diciptakan secara 2D, contoh film yang melekat pada anak – anak ini adalah film seperti film *the little mermaid* (Disney 1989), *cinderella* (Disney 1950), tidak hanya itu ada juga film buatan Indonesia seperti *the battle of surabaya* (2015), dan juga *Si Juki the movie* (2017).

Dalam pembuatan film animasi, ada beberapa hal yang berperan penting, salah satunya adalah warna, warna berperan penting dalam pembuatan film animasi dikarenakan warna memperlihatkan *mood* dan juga emosi tokoh dan juga alur cerita yang akan disampaikan. selain warna ada hal yang berperan penting dalam pembuatan film yaitu cahaya (Bordwell et al., 2020, 124 - 125). cahaya merupakan hal penting dikarenakan bagian gelap dan terang pada area yang diperlihatkan dapat membentuk komposisi yang membantu perhatian para penonton terhadap aksi ataupun objek tertentu dalam *shot* yang ditayangkan.

Film animasi 2 Dimensi Capture menceritakan mengenai Seekor anjing liar yang bernama Hedy yang sedang mencari makan di area tempat pembuangan

sampah rumah orang ketika Hedy sedang memakan makanan yang dia temukan dia ditangkap oleh seorang pemotong daging bernama Herman, selama Hedy dikurung, Hedy melihat sebuah aksi yang sangat keji yang dilakukan oleh Herman terhadap anjing – anjing lainnya, hal ini membuat Hedy merasa ketakutan, tetapi Hedy ditemukan oleh seseorang bernama Darryl, yang membuat Hedy ketakutan dan pingsan dikarenakan Hedy mengira nasibnya sama seperti anjing yang diperlakukan secara keji oleh Herman, tetapi pada Akhirnya Hedy diselamatkan. Dalam animasi ini, penonton akan melihat jalannya cerita melalui sudut pandang sang tokoh utama bernama Hedy, dimana penonton akan melihat suasana dan ketakutan dari tokoh utama ketika hal tersebut terjadi.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Didasarkan atas latar belakang maka rumusan masalah yang ditemukan adalah Bagaimana Perancangan warna dan Cahaya dalam animasi pendek 2D “Capture”?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Bedasarkan Latar belakang dan juga Rumusan masalah, maka Batasan masalahnya adalah:

1. Scene 3 shot 3 yang menggambarkan warna dengan Perspektif manusia
2. Scene 2 shot 1 yang menggambarkan warna dengan Perspektif anjing.
3. Bahasan difokuskan pada hue, value, dan saturation, serta arah cahaya.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Setelah membaca Latar belakang, dan juga rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah merancang warna dan juga arah cahaya dalam pembuatan film animasi pendek 2D “capture”.