

1.2. BATASAN MASALAH

Penulis menetapkan beberapa parameter batasan masalah untuk dapat lebih memusatkan perhatian pada topik yang dibahas dalam penulisan ini. Berikut beberapa batasan masalah tersebut :

1. *Mood* yang dibahas dalam laporan tugas akhir ini diambil dari 2 adegan yang berbeda dengan nuansa yang berbeda, diantaranya yaitu :
 - 1) *Scene 1 Shot 21* yang menggambarkan perasaan kebahagiaan pada saat Henry melihat ayahnya berhasil menerbangkan pesawat.
 - 2) *Scene 7 Shot 42* yang menggambarkan perasaan sedih pada saat Henry melihat bayangan ayahnya.
 - 3) Pembahasan difokuskan pada hue warna dan arah cahaya.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang terurai di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang warna dan cahaya dalam sebuah adegan untuk menggambarkan suasana ceria dan sedih dalam film animasi pendek 3D “The Boy Who Dared to Fly”

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI 3D

Menurut Andy Beane (2012) animasi 3D adalah teknik animasi yang memanfaatkan teknologi komputer untuk menciptakan objek dan lingkungan tiga dimensi yang realistis. Proses ini melibatkan beberapa tahapan, antara lain pemodelan (pembuatan bentuk dasar objek), rigging (pemberian kerangka pada model untuk memungkinkan pergerakan), animasi (pengaturan gerakan), rendering (proses menghasilkan gambar akhir), dan compositing (penggabungan elemen-elemen visual). Animasi 3D banyak digunakan dalam berbagai industri, seperti film, iklan, permainan video, dan pendidikan, karena kemampuannya

menghadirkan visual yang mendetail dan dinamis. Selain itu, animasi 3D memungkinkan representasi objek atau konsep yang sulit atau tidak mungkin diwujudkan dalam dunia nyata, sehingga menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

2.2. WARNA

Hue atau rona, merupakan salah satu komponen utama dalam teori warna yang mengacu pada sifat dasar suatu warna berdasarkan panjang gelombang cahaya yang dominan, seperti merah, kuning, atau biru. Dalam sistem warna HSV (Hue, Saturation, Value), hue menunjukkan jenis warna tanpa mempertimbangkan tingkat kecerahan (*value*) atau kejenuhan (*saturation*), sehingga berperan sebagai indikator kualitatif utama dalam representasi visual warna (Eiseman, 2020).

2.3. PSIKOLOGI WARNA

Kataticarn dan Tanzillo (2017) menjelaskan bahwa warna memainkan peran penting dalam cara manusia berinteraksi dengan dunia dan film, baik secara biologis maupun budaya. Secara biologis, manusia secara naluriah mengasosiasikan warna dengan elemen alami, seperti hijau untuk tumbuhan dan biru untuk air. Warna juga dapat mempengaruhi respons fisiologis, misalnya biru yang jarang ditemukan dalam makanan alami dapat menekan nafsu makan, sedangkan merah, yang sering terlihat dalam buah dan daging, justru meningkatkannya. Secara budaya, warna memiliki makna yang berbeda tergantung pada lingkungan sosial, seperti hijau yang melambangkan uang di Amerika tetapi surga dalam Islam.

Dalam pencahayaan, penggunaan warna dapat mengarahkan emosi penonton, misalnya dengan menerangi makanan yang tidak diinginkan dalam cahaya dingin dan kue dalam cahaya hangat untuk menciptakan kontras emosional. Mendukung pernyataan ini, Aditya (2015) menunjukkan bahwa meskipun warna

biru sering diasosiasikan dengan ketenangan di pagi hari, ketika digunakan pada kamar tidur di malam hari, justru menciptakan suasana dingin yang menghilangkan kehangatan emosional antara ibu dan anak dalam adegan tersebut. Oleh karena itu, pemilihan warna dalam setiap adegan harus disesuaikan dengan konteks agar memberikan dampak emosional yang maksimal (Katatikarn & Tanzillo, 2017).

Berbagai macam warna dapat memiliki dampak psikologi yaitu:

1. Oranye

Warna oranye memiliki keterkaitan dengan perasaan nostalgia karena mampu membangkitkan kenangan masa lalu serta menciptakan suasana hangat dan kontemplatif. Oranye digolongkan sebagai warna hangat yang dapat memunculkan perasaan kenyamanan dan kedekatan emosional (Birren, 2016). Sementara itu, dalam konteks sinematografi, oranye redup yang menyerupai cahaya senja sering dipakai untuk membangun suasana yang emosional (Brown, 2016).

2. Coklat

Menurut Whelan (2017) Warna coklat sering diasosiasikan dengan unsur-unsur alami seperti tanah dan kayu, sehingga dalam konteks psikologi warna dan sinematografi, warna ini membawa makna kehangatan, stabilitas, kesederhanaan, serta nostalgia. Oleh karena itu, penggunaannya dalam karya visual dapat memperkuat suasana reflektif, emosional, atau bittersweet, tergantung konteks naratif dan relasi warnanya dengan elemen visual lain di dalam komposisi.

3. Kuning

Warna kuning sering diasosiasikan dengan keceriaan, optimisme, dan rasa percaya diri. Dalam sejarah, warna ini juga melambangkan kekuasaan, seperti pada budaya Yunani dan Mesir kuno. Dalam desain interior, kuning dianggap penting karena bisa memberi kesan terang dan hangat pada ruangan. Namun, variasi kuning yang lebih gelap atau kehijauan bisa membawa konotasi negatif seperti penyakit, kecemburuan, dan pengkhianatan (Lakshmi, 2023).

4. Biru

Warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan, stabilitas, dan kepercayaan. Hal ini dikarenakan kebiasaan kita melihat langit yang biru ketika tidak ada hujan Lakshmi (2023). Memperkuat pernyataan ini, Lukmanto (2020) dalam penelitiannya juga menggunakan warna biru muda untuk mengekspresikan kondisi lega pada karakter dalam film *Broken Faith*, sebuah film dokumenter-animasi yang menggambarkan perjuangan seseorang dengan gangguan penglihatan akibat Recurrent Corneal Erosion. Pada adegan terakhir film, karakter utama akhirnya mendapatkan obat tetes mata yang ia butuhkan. Meskipun merasa lega, ia juga diliputi rasa iba terhadap dirinya sendiri. Warna biru muda dalam adegan kamar mandi digunakan untuk mencerminkan momen campuran antara kelegaan dan kepedihan batin tersebut.

5. Hijau

Hijau melambangkan keseimbangan, harmoni, dan alam. Secara psikologis, warna hijau dapat membantu menstabilkan emosi dan memberikan efek relaksasi. Warna ini juga sering dikaitkan dengan pertumbuhan dan kesegaran, sehingga banyak digunakan dalam desain yang berhubungan dengan alam dan kesehatan (Lakshmi, 2023).

2.4. CAHAYA

Menurut Bordwell dan Thompson (2020), pencahayaan dalam film bukan sekadar alat untuk menerangi adegan, tetapi juga elemen artistik yang memperkuat visual dan mendukung cerita. Cahaya dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton, menonjolkan detail penting, serta menciptakan suasana yang sesuai dengan emosi dalam narasi. Selain itu, pencahayaan juga membantu membangun kedalaman visual dan komposisi yang menarik, sehingga memberikan pengalaman sinematik yang lebih imersif.

2.5. JENIS PENCAHAYAAN

Lanier (2018) membagi pencahayaan menjadi dua jenis utama, yaitu *high-key lighting* dan *low-key lighting*.

1. *High-Key Lighting* :

mengacu pada keseimbangan intensitas cahaya antara key light dan fill light, yang dapat diukur menggunakan rasio pencahayaan. Pencahayaan ini biasanya memiliki rasio 1:1, di mana intensitas kedua cahaya sama, atau rasio 2:1 hingga 3:1, di mana key light lebih terang daripada fill light. Dengan kontras yang rendah, high-key lighting memberikan tampilan yang lebih merata dan lembut. Teknik ini sering digunakan dalam fotografi glamour, sitcom televisi, musikal, serta iklan komersial karena mampu menciptakan suasana yang positif, ceria, dan menawan (Lanier, 2018).

2. *Low-Key Lighting* :

menghasilkan kontras yang tinggi dengan rasio pencahayaan berkisar antara 4:1 hingga 8:1. Dalam beberapa kasus, fill light hampir tidak terlihat, menciptakan bayangan yang lebih tajam dan suasana yang dramatis. Teknik pencahayaan ini sering digunakan untuk membangun intensitas emosional dalam adegan, memperkuat ekspresi karakter, serta menambah kedalaman visual dalam cerita. Oleh karena itu, low-key lighting sering diterapkan dalam film dengan nuansa dramatis, seperti film yang mengeksplorasi konflik emosional dan perjalanan batin tokoh (Lanier, 2018).

2.6. ARAH CAHAYA

Lanier (2018) menjelaskan bahwa semakin rendah posisi cahaya relatif terhadap objek, semakin panjang bayangan yang dihasilkan. Sebaliknya, jika cahaya datang dari atas secara tegak lurus, bayangan akan tampak lebih pendek. Itulah mengapa bayangan terlihat lebih panjang saat matahari terbit atau terbenam dibandingkan dengan saat tengah hari.

Selain itu, jarak antara sumber cahaya dan objek juga mempengaruhi ukuran bayangan. Semakin jauh sumber cahaya dari objek, semakin kecil bayangan yang terbentuk. Sebaliknya, jika sumber cahaya berada sangat dekat, seperti lilin atau senter, bayangan akan tampak lebih besar. Sebaliknya, sumber cahaya yang sangat

jauh, seperti matahari, menghasilkan bayangan yang tampak lebih kecil secara relatif.

2.7. SUASANA CERIA

Suasana senang adalah kondisi emosional positif yang ditandai dengan perasaan bahagia, puas, dan antusias. Emosi ini sering muncul sebagai respons terhadap pengalaman menyenangkan, pencapaian tujuan, atau interaksi sosial yang positif. Dalam konteks psikologis, suasana hati yang positif dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kinerja individu (Tinarbuko 2022).

2.8. SUASANA SEDIH

Suasana sedih adalah kondisi emosional negatif yang ditandai dengan perasaan murung, kehilangan, dan kekecewaan. Emosi ini dapat muncul akibat berbagai faktor, seperti kehilangan orang yang dicintai, kegagalan, atau situasi yang mengecewakan. Perasaan sedih seringkali disertai dengan penurunan energi, motivasi, dan minat terhadap aktivitas sehari-hari (Tinarbuko 2022).

2.9. NOSTALGIA

Nostalgia adalah pengalaman emosional yang ditandai dengan kerinduan sentimental terhadap masa lalu, sering kali disertai perasaan hangat, haru, atau melankolis (Sedikides et al., 2008). Perasaan ini berfungsi sebagai penghubung dengan masa lalu dan dapat memberikan kenyamanan emosional serta memperkuat identitas diri. Dalam seni dan film, nostalgia sering digunakan untuk membangun suasana emosional yang mendalam bagi penonton (Sedikides et al., 2008). Hal ini menunjukkan bahwa nostalgia dapat dimaknai sebagai bentuk kesedihan yang lebih kompleks dan tidak sepenuhnya negatif.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

The Boy Who Dared to Fly merupakan karya fiksi animasi 3D berdurasi 10 menit mengenai anak kecil yang terobsesi dengan cita-citanya. Film ini menggunakan