

## 1. LATAR BELAKANG

*Anxiety* atau cemas adalah keadaan berkepanjangan yang dihasilkan oleh harapan yang terus-menerus, bahwa peristiwa yang tidak menyenangkan kemungkinan besar akan terjadi (Watanabe & Fletcher, 2022). Salah satu gejala cemas adalah kurangnya rasa harga diri, kekurangan ini bisa menyebabkan inferioritas, frustrasi, kehilangan harapan, atau berlebihan pikiran (Li et al., 2023). Keadaan ini dapat mempengaruhi mental seseorang dari tekanan emosional yang muncul dalam diri

Menurut penelitian ada sekitar 90% gen Z yang bermain *game*, dengan jumlah pemain yang disebar diantara tiga *console*, *handphone*, atau komputer. Dengan pemain *handphone* sebesar 31% dari total pemain (Shliakhovchuk et al., 2021). Melihat fenomena diatas, banyak Gen Z yang melihat *game* tidak hanya sebagai sumber hiburan, melainkan sebagai sumber penghasilan, salah satunya adalah joki Game. Joki *game* adalah kegiatan seseorang yang menggunakan akun yang dipinjam untuk menaikkan peringkat akun tersebut (El Masiakh & Restuti, 2024). Memanfaatkan platform digital sebagai sumber penghasilan merupakan bentuk kewirausahaan yang dimiliki Gen Z (Karisma et al., 2024).

Karya pada penelitian ini mengangkat tema joki *game*, dengan cerita mengenai seorang remaja yang ingin membantu membiayai pengobatan ayahnya dengan cara bermain *game*. Inti cerita yang ingin disampaikan adalah mengenai kecemasan protagonis untuk membiayai ayahnya yang sakit dan bagaimana cara untuk mencapai tujuan itu, walaupun mengalami kegagalan di tengah cerita. Medium cerita yang ingin dibawa adalah *hybrid* 2D (tokoh) dan 3D (background). Animasi adalah rekaman gambar tangan dengan perkembangan secara berurut, dan pengertian umum akan pergerakan suatu objek, menjadikan rekaman tersebut ke karya jadi (Shuo, 2021). Penulis memilih media animasi karena menggabungkan kemampuan tangan di animasi 2D dan fleksibilitas 3D untuk membuat background dan cahaya (Shuo, 2021).

Cahaya dan warna merupakan dua elemen yang penting dalam karya gambar bergerak, mau itu film ataupun animasi yang dapat menguatkan emosi.

Kedua hal ini dapat membuat adegan lebih hidup dan lebih emosional, secara pengaruh, keduanya saling menyempurnakan satu sama lain. Tanpa warna, cahaya akan terasa datar, sebaliknya juga jika warna tanpa cahaya, adegan akan terlihat gelap. Pada karya tulis ini, penulis akan membicarakan bagaimana cahaya dan warna dirancang di karya animasi berjudul *Play and pay* untuk menguatkan emosi adegan.

Aspek warna yang akan menjadi topik fokus adalah HSV atau *hue, saturation, value* pada adegan, dengan mengganti ketiga nilai HSV untuk menghasilkan adegan yang melihtakan rasa cemas. Penulis akan bertanggung jawab dengan penyusunan warna dan cahaya karya. *Jobdesc* penulis dalam karya adalah sebagai *color and lighting artist*, menggunakan *software* digital dalam pembuatannya seperti Blender, Adobe After Effect dan Krita.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan mengenai rumusan masalah yang akan digunakan di penulisan penciptaan ini, ada sebagai berikut.

Bagaimana merancang cahaya dan warna untuk mewujudkan perasaan cemas pada protagonis dalam karya animasi *hybrid Play and Pay*?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Topik yang akan dibahas di penulisan ini dibatasi pada bagian warna dan cahaya dengan teori yang menjadi fokus adalah HSV atau *hue, saturation, value*, dan mengenai psikologi warna. Untuk adegan akan dibatas mulai dari:

1. *scene 1 shot 8* adegan setelah ibu marah kepada Bima, mengabari kecelakaan ayahnya, lalu Bima merasa cemas akan berita itu.
2. *scene 5 shot 7* adegan dimana Bima tertekan karena kalah berturut-turut, yang menunjukkan emosi cemas.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk penulis merancang warna dan cahaya untuk memvisualkan perasaan cemas pada protagonis dalam karya animasi *hybrid Play and Pay*.



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA