

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan salah satu aspek yang sangat menonjol dalam budaya populer di seluruh dunia. Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat dan berpengaruh luas. Warna merupakan salah unsur penting dalam film maupun animasi. Melalui warna kesan emosional penonton dapat meningkat, seperti yang ditegaskan (Musburger, 2018; Brickmann, 2014, sebagaimana dikutip dalam Aditya, 2023). Pewarnaan animasi merupakan proses yang rumit dan penuh tantangan, baik dari segi waktu, sumber daya, maupun pemahaman terhadap psikologi warna penonton (Lukmanto, 2020).

Warna merupakan sebuah fenomena yang terjadi akibat pencahayaan. Mata manusia membutuhkan pencahayaan, sebuah permukaan maupun objek agar cahaya dapat dipantulkan. Warna merupakan interpretasi otak manusia terhadap sinyal dari mata ketika cahaya yang masuk, itulah sebabnya manusia tidak dapat melihat warna bila gelap. Oleh sebab itu, dapat dikatakan warna sebenarnya tidak ada, karena warna terciptakan ketika otak manusia mencoba menginterpretasikan cahaya (Haller, 2019).

Warna tidak hanya rangsangan visual namun juga menciptakan perubahan terhadap psikologi dan emosi. Menurut Haller (2019), melalui warna yang berbeda dapat memicu respons emosional, mental dan fisik tertentu, karena panjang gelombang cahaya yang memunculkan perasaan yang berbeda. Dengan itu, warna adalah elemen penting yang digunakan untuk memperkuat penyampaian cerita animasi, menciptakan suasana, *mood*, memperkuat tema serta membangun karakter dalam *storytelling* (Wells & Moore, 2016).

Animasi "Sayangi Lambungmu" menceritakan tentang seorang mahasiswa bernama Kevin yang memutuskan untuk menabung setelah melihat harga *merchandise* yang ingin dibeli. Ia menabung dengan cara membeli makanan yang terjangkau murah namun belum tentu sehat. Sepanjang minggu itu, ia menyiksa lambungnya, dan pada hari terakhir ia membeli ayam geprek yang pedas. Setelah memakan itu, lambungnya tidak kuat dan Kevin berujung sakit perut. Terdapat

beberapa *mood* yang ingin dibangun untuk memperkuat *storytelling* animasi “Sayangi Lambungmu”. Sehingga, penggunaan warna akan digunakan untuk penggambaran tersebut.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan warna untuk mendukung *mood* pada film animasi 2D “Sayangi Lambungmu” berdasarkan skema dan psikologi warna?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah penelitian ini telah ditetapkan sebagai berikut:

1. *Scene 2 Shot 4*, adegan yang menggambarkan *mood* positif saat tokoh Kevin membayangkan betapa bahagianya dia saat idol favoritnya merilis *merchandise limited edition*.
2. *Scene 5 Shot 4*, adegan yang menggambarkan *mood* aktif saat tokoh Kevin bertengkar dengan lambungnya.
3. *Scene 9 Shot 1*, adegan yang menggambarkan *mood* pasif saat tokoh Kevin sedang sakit perut berada di kamar mandi akibat keputusannya.

Perancangan warna ini menggunakan metode penerapan psikologi warna serta teori skema warna pada *color script* untuk mendukung *mood* pada animasi “Sayangi Lambungmu”.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang warna yang mendukung *mood* pada animasi “Sayangi Lambungmu”, melalui penerapan teori skema warna dan psikologi warna dan hasil observasi terhadap film-film animasi yang relevan.

2. STUDI LITERATUR

Berikut merupakan beberapa teori yang digunakan dalam penelitian perancangan warna untuk mendukung *mood* dalam animasi “Sayangi Lambungmu”.