

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan sebuah medium seni yang menyangkut gambar, boneka, dan lainnya untuk menciptakan sebuah cerita bervisual. Animasi umumnya digunakan untuk menceritakan sesuatu sebagai hiburan atau mereplika sesuatu yang mungkin sulit untuk dilakukan di dunia nyata. Animasi sendiri ada dalam bentuk 2D maupun 3D, tergantung erat dengan konteks maupun teknis yang ingin diciptakan oleh seorang animator. Animasi secara definisi merupakan sebuah rangkaian gambar yang disusun agar menghasilkan sebuah pergerakan . (Laybourne, 1998).

Animasi merupakan media yang biasanya menggunakan variasi warna untuk menggambarkan sebuah emosi yang ingin diceritakan oleh pencipta. Warna sendiri memiliki berbagai arti sesuai dengan konteks dari penggunaan warna tersebut (Lakshmi, 2023). Warna merah memiliki artian amarah atau kesemangatan berdasarkan psikologi warna. Melalui penggunaan *hue, saturation, lighting*. skema warna, serta tata pencahayaan, manusia juga dapat menginterpretasikan sebuah gambaran dengan lebih jelas. Teori HSV. skema warna, dan tata pencahayaan sendiri digunakan untuk menentukan tipe warna yang digunakan dalam adaptasi animasi dan kecocokannya dengan secara numeral.

Color script merupakan salah satu implementasi warna dalam animasi. *Color script* sendiri memiliki arti urutan gambar dengan warna dalam sebuah film. Tahap ini sangat penting dalam animasi karena dengan adanya *color script*, film dapat menghasilkan sebuah suasana atau makna tanpa harus melakukan sebuah dialog. Penggunaan warna dalam *color script* dipilih sesuai dengan konteks dan juga *mood* yang ingin dihasilkan dalam film.

Animasi “Words of Raya” memiliki keunikan dimana tokoh Raya sendiri mengalami perasaan yang berbeda antar dunia realita dan juga fantasi. Perbedaan ini hadir paling jelas dalam bentuk warna. Warna memiliki peran yang penting dalam animasi karena bisa mengubah maupun memunjukkan emosi yang ingin digambarkan oleh seorang animator. Warna yang cenderung lebih neon atau cerah dapat mempengaruhi penonton untuk menangkap bahwa sebuah *scene* merupakan

scene yang ingin ditekankan. Sebaliknya, warna yang lebih pudar dapat merepresentasikan *scene* yang membosankan atau muram.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *color script* untuk mewakili emosi *Joy* dan *Grief* tokoh Raya dalam film “Words of Raya”?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah akan diimplementasikan agar pembahasan topik tidak menyimpang dari permasalahan utama.

1. Pembahasan ini akan berfokus kepada pembahasan emosi *joy* dan *grief* yang terjadi pada film “Words of Raya”. Penulis akan menganalisis *scene 3 shot 41* yang menggambarkan emosi *joy* dan juga *scene 4 shot 12* yang menggambarkan emosi *grief*.
2. Kedua scene tersebut dipilih untuk memperlihatkan kontras antara *escapism* Raya dalam dunia fantasi dan realita yang traumatis.
3. Perancangan penulisan ini akan menggunakan tata pencahayaan serta skema warna sebagai variabel penjelasan teori psikologi warna dan teori emosi untuk memperlihatkan hasil *mood* yang terjadi.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana warna dapat memunculkan emosi tertentu. Penelitian bertujuan untuk mengetahui warna apakah yang melambangkan emosi *joy* maupun *grief*. Bagaimana warna tersebut diimplementasikan melalui penggunaan teori tata pencahayaan, HSV, dan skema warna untuk menghasilkan psikologi warna. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan informasi lebih lanjut kepada mahasiswa yang akan mengerjakan skripsi penciptaan untuk tugas akhir mereka.