

1. LATAR BELAKANG

Sebuah karya yang disebut “animasi” disamakan dengan arti “memberikan kehidupan” (Wright, 2005). Pembuatan karya animasi dapat terbentuk di medium apapun, namun animasi sangat bergantung dengan penyampaian visual. Visualisasi animasi berawal dari dasaran ide yang keseluruhannya dlebih-lebihkan seolah merancang ulang realita (Wright, 2005). Dasaran ide untuk membuat sebuah animasi datang dari pengalaman atau keseharian hidup masing-masing (Wright, 2005). Mengasah ide untuk sebuah animasi dapat dilakukan dengan mengingat kembali pengalaman hidup dengan perspektif yang berbeda (Wright, 2005).

Triloka Island merupakan animasi 2D berdurasi 6 menit yang terinspirasi dari kebudayaan Bali. *Triloka Island* bercerita mengenai seorang anak bernama David yang memakan persembahan sosok makhluk mistis di Bali bernama Rangda. Kejahilan David membuat Rangda untuk memancing dia ke dalam goa untuk dimakan oleh Rangda. Supaya menenangkan Rangda, David harus mengikuti ritual doa sebagai bentuk minta maaf atas perbuatannya. Pada penceritaan *Triloka Island*, disampaikan pesan bahwa setiap orang berhak mendapatkan kesempatan kedua untuk bisa mempelajari dari kesalahan. Pesan sebuah cerita dapat tersampaikan dengan beberapa cara, salah satunya yaitu dengan perancangan warna.

Warna merupakan kemampuan mata manusia yang dapat mendeteksi gelombang elektromagnetik sehingga sensitif dengan perubahan dari aspek *hue*, saturasi, dan *value* (Begleiter, 2010). Sejak zaman dahulu, warna digunakan oleh manusia secara biologis untuk menarik atau mengalihkan perhatian, indikator informasi atau peringatan, bahkan menandakan wilayah (Edwards, 2004). Dalam cerita visual, warna tersusun untuk memfokuskan penonton kepada emosi suatu adegan (Bellantoni, 2005). Supaya warna dapat tersusun dengan baik, alur cerita juga harus sama tersusun menggunakan kerangka yang disebut struktur 3 babak.

Struktur 3 babak adalah basis rancangan alur untuk memahami cara menyampaikan dramatisasi dalam cerita (Rabiger & Cherrier, 2013). Setiap babak memiliki peran dalam membangun keseluruhan cerita, babak 1 untuk pengenalan, babak 2 untuk pengembangan, dan babak 3 untuk hasil yang didapat sehingga mencapai resolusi cerita (Rabiger & Cherrier, 2013). Semua babak bertujuan untuk memperkenalkan masalah atau halangan cerita yang mendapatkan resolusi setelah klimaks, yaitu konflik utama cerita (Rabiger & Cherrier, 2013). Dalam sebuah animasi, tulisan cerita struktur 3 babak akan diubah menjadi beberapa gambar untuk membantu mengkomunikasikan keseluruhan rancangan animasi secara visual (Begleiter, 2010). Seringkali *storyboard* juga diwarnai untuk membantu memperjelaskan cerita, *storyboard* yang diwarnai disebut sebagai *color script*.

Color Script atau disebut juga sebagai *color story* adalah proses rancangan antara sutradara, sinematografer (DP) dan para desainer lainnya untuk menggambarkan cerita secara non-verbal (Begleiter, 2010). Sebuah *color script* bertujuan untuk memperlihatkan kemajuan alur film/animasi dengan rancangan warna yang terlihat pada aspek *hue*, saturasi, dan terang gelapnya para tokoh dan lingkungan cerita (Begleiter, 2010). Rancangan warna sangat terpengaruh dengan pemahaman individu yang berbeda-beda karena faktor relasi sekitarnya. Faktor relasi yang dimaksud adalah pemahaman kejadian lingkungan, identitas nasional, identitas keluarga atau suku, bahkan keputusan diri untuk mengaitkan makna dari warna yang dilihat (Begleiter, 2010). Dari pemahaman diatas, saya menyadari bahwa warna dapat mempengaruhi makna penyampaian suatu hal terutama menjadi indikasi ada suatu perubahan. Maka itu saya memutuskan untuk mengangkat topik pewarnaan dengan fokus pada perubahan adegan cerita.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan warna menggambarkan perubahan suasana dalam Film Animasi *Triloka Island*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi oleh beberapa poin batasan masalah bermaksud untuk memfokuskan pada bahasan topik. Poin batasan masalah tersebut adalah:

1. Perancangan warna akan dibatasi dengan melihat perubahan suasana ketegangan (intensitas tinggi) ke suasana ketenangan (intensitas rendah).
2. Pemilihan rancangan warna akan dibatasi pada bagian babak 3 cerita yang merupakan *scene 7* dan *scene 8* dari Film Animasi.
3. Pemilihan *scene 7* adalah penggambaran suasana tegang yang dibatasi oleh *shot 6* dan *shot 8*.
4. Pemilihan *scene 8* adalah penggambaran suasana tenang yang dibatasi oleh *shot 5* dan *shot 6*.
5. Perancangan warna akan dibatasi dengan melihat aspek *hue*, *saturation*, dan *value*. Hasil observasi lalu terdukung dengan teori warna seperti *color harmony* dan *color relativity* yang berkesinambungan dengan teori psikologi warna serta teori psikologi rasa tegang dan rasa tenang.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan warna dapat terolah menjadi indikator perubahan suasana yang berkorelasi dengan alur cerita, sehingga memperkuat visual yang tergambarkan.

2. STUDI LITERATUR

Teori utama penelitian adalah teori warna mengenai penjelasan aspek *hue*, *saturation*, dan *value*, yang mencakup teori *color harmony* serta *color relativity*. Penggunaan teori utama menjadi sebuah gagasan bagaimana warna dikategorisasikan, berkorelasi sesama dan dipahami. Teori utama akan didukung dengan teori psikologi tentang warna dan pada umumnya. Kedua teori pendukung terpakai menjadi bukti pemilihan warna digunakan dalam pembentukan suasana tertentu.