

## 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan kepercayaan diri pada anak merupakan proses kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, mulai dari interaksi sosial hingga representasi diri dalam media. Anak-anak dengan kepercayaan diri yang tinggi, seperti yang digambarkan dalam film *Moana* (2016), cenderung memiliki citra tubuh yang positif dan kekuatan dalam menghadapi tantangan (Harris & Orth, 2020). Mereka lebih berani mengeksplorasi dunia, mencoba hal baru, dan mengembangkan potensi diri. Sebaliknya, kurangnya kepercayaan diri dapat berdampak negatif pada motivasi, prestasi akademik, dan kesejahteraan mental anak (Kim & Han, 2021).

Dalam film animasi banyak aspek yang digunakan untuk menggambarkan dunia dan menyampaikan pesan kepada penonton, salah satunya adalah warna yang digunakan dan perancangannya. Warna dalam animasi bukan hanya elemen estetika, tetapi juga perangkat naratif yang mampu mengungkapkan emosi, membangun atmosfer, dan mengarahkan persepsi penonton (Bloch, 2018; Gocmen, 2019). Warna dapat digunakan untuk menciptakan identitas visual yang unik bagi setiap karakter, menandai pergeseran emosional, dan memberikan petunjuk visual tentang perkembangan alur cerita (Bloch, 2018).

Hal tersebut dapat dicapai dengan mengasosiasikan gambar bergerak dengan warna yang muncul agar mencapai hubungan simbolis melalui proses pola berdasarkan analogi psikologis yang serupa, teknik tersebut biasanya disebut sebagai metafora (Chiu & Chu, 2019). Metafora yang dimaksud adalah metafora visual yang memfokuskan penelitian terhadap analisis gambar bergerak dalam animasi dan bukan literatur.

Metafora visual adalah sebuah citra yang menyarankan asosiasi, kesamaan, atau analogi tertentu antara dua atau lebih elemen visual yang tidak umum terhubung (Brandl, 2019). Penelitian ini menggunakan teori metafora visual untuk mendalami maksud dari pembuat animasi secara sengaja maupun tidak sengaja (Brandl, 2019).

Semua aspek penting yang tertera di atas jatuh ke dalam tanggung jawab *color & lighting artist*, sebuah peran yang dijalankan penulis selama pembuatan penelitian ini. Menentukan letak warna secara keseluruhan film animasi serta pencahayaannya. Peran tersebut sama pentingnya dengan peran lain dalam produksi animasi, untuk menceritakan suatu naratif namun dengan menggunakan warna dan pencahayaan (Katatikarn & Tanzillo, 2017). Penulis akan berfokus pada kedua warna utama dalam

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Penelitian ini mengangkat permasalahan berikut: Bagaimana *color & lighting artist* mewujudkan metafora visual tentang perubahan tingkat kepercayaan diri tokoh Safiya dalam film animasi pendek *The Seemstress* melalui warna?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Terdapat beberapa batasan yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metafora visual terkait dengan warna dalam sinema dan sistem HSV dalam warna.
2. Pembahasan akan mengacu pada perancangan *color script* pada adegan yang menggambarkan puncak perubahan kondisi emosional tokoh Safiya yaitu *scene 1 Shot 20* (adegan Safiya dilindungi ibunya), *Scene 3 Shot 13* (adegan Safiya terjatuh dan merasakan ketakutan), *Scene 2 Shot 2* (adegan Safiya pertama kali melihat majalah model), dan *Scene 5 Shot 4* (adegan Safiya berubah menjadi *monster*)
3. Corak warna yang dirancang dibatasi pada penggunaan warna kuning dan *pink*, yaitu dua warna utama dalam film animasi *The Seemstress*.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memaparkan proses perancangan warna untuk memperlihatkan perubahan tingkat kepercayaan diri tokoh Safiya dalam film animasi pendek *The Seemstress* menggunakan teori metafora visual.