

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Child neglect, atau penelantaran anak, merupakan salah satu bentuk kekerasan yang memiliki dampak fisik maupun psikologis terhadap anak yang ditelantarkan. Anak yang lepas dari pengawasan orang tuanya juga termasuk ke dalam kasus penelantaran anak (Avdibegovi & Brki, 2020, hlm. 337). Dalam tumbuh kembangnya, anak yang ditelantarkan biasanya akan menjadi sulit berinteraksi dan akan terisolasi dari sekitarnya. Di samping itu, anak menjadi tidak pandai dalam mengolah emosi, menjadikannya memiliki persepsi yang negatif terhadap dirinya sendiri, merasa depresi, bahkan sulit untuk berprestasi di bidang akademik (Shields et al. dalam Avdibegovi & Brki, 2020).

Topik tersebut kemudian menjadi menarik untuk dibawa ke dalam bentuk animasi karena dapat melampaui batasan bahasa dan kultural melalui audiovisual, menjadikannya salah satu alat perubahan sosial (Mellor, 2023). Dengan berbagai teknik dalam *storytelling*, animasi dapat menyampaikan sebuah gagasan yang menyentuh emosi audiens, seperti masalah sosial. Salah satu teknik yang dimaksud adalah pemanfaatan warna untuk memvisualisasikan dampak emosional dari *child neglect*. Dalam konteks tersebut, warna dijadikan sebagai bahasa untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan. Perancangan alur warna dalam sebuah animasi jatuh ke tangan *color script artist*. Dalam perancangan ini, penulis berperan sebagai *color script artist* untuk merancang menggunakan warna sebagai penyampai sebuah *mood* dalam animasi *Ian*⁵.

Secara tidak sadar, manusia seringkali mengasosiasikan warna-warna tertentu dengan emosi. Contohnya seperti warna kuning untuk menggambarkan perasaan senang dan biru untuk perasaan sedih (Aditya, 2023). Kemampuan ini kemudian diterapkan dalam berbagai bentuk karya visual, seperti animasi. Ren (2021) menyatakan bahwa dalam animasi, warna dapat menggambarkan emosi atau *mood* yang sedang dirasakan sebuah tokoh dan berbagai suasana. Dalam animasi, pengaturan warna untuk menggambarkan suasana atau *mood* diatur ke dalam *color script*.

Color script ditujukan untuk mengatur warna serta pencahayaan dalam sebuah animasi, memperlihatkan pesan yang ingin pembuat film sampaikan kepada audiens secara efektif. Jiang (2022) menambahkan bahwa penggunaan warna dalam animasi memiliki peranan lebih signifikan dibandingkan dalam film dan televisi, karena pemilihan warna secara spesifik dirancang untuk menarik fokus utama audiens. Maka dari itu, penggunaan warna dengan makna yang spesifik menjadi elemen yang penting dalam konteks narasi visual.

Banyaknya variasi yang dihasilkan dari berbagai kombinasi warna dan pencahayaan dengan makna emosional yang juga ikut beragam, menjadikan *color script* sebagai elemen yang sangat krusial dalam perancangan visual sebuah animasi. Maka dari itu, penulis akan menggunakan *color script* untuk memvisualisasikan *mood* suasana yang merefleksikan kondisi emosional tokoh Ian akibat dari *child neglect* dalam animasi *Ian⁵*. *Ian⁵* mengikuti cerita seorang anak laki-laki bernama Ian yang merupakan anak dari seorang ilmuwan terkenal yang tidak sengaja mengkloning dirinya dengan mesin ciptaan ayahnya. Merasa harus memenuhi ekspektasi orang lain akan statusnya itu, Ian pun terus menerus mengkloning dirinya hingga lima kali, yang di mana tiap klonnya merupakan personifikasi dari bagian dari dirinya, yaitu Ian yang pintar, kuat, pemusik, dan yang gagal. *Color script* yang diciptakan akan digunakan untuk menekankan perubahan *mood* suasana cerita secara garis besar.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana perancangan *color script* sebagai visualisasi perubahan *mood* dalam animasi *Ian⁵*?

Penelitian ini akan difokuskan pada penciptaan *color script* pada:

1. *Scene 2 shot 1*, yang menunjukkan *mood* kesepian,
2. *Scene 4 shot 12*, yang menunjukkan *mood* kegembiraan,
3. *Scene 6 shot 26*, yang menunjukkan *mood* kedamaian.

Dalam perancangan ini, warna dan jenis pencahayaan akan dieksplorasi untuk dapat merefleksikan *mood* suasana yang muncul dari respon emosional Ian yang merupakan hasil dari *child neglectment*. Eksplorasi transisi perubahan penggunaan warna dan tata pencahayaan dalam tiga butir fokus yang ada ditujukan untuk memperlihatkan perubahan *mood* suasana yang terjadi. Dinamika emosional karakter melalui warna dan tata pencahayaan yang dihasilkan diharapkan dapat disampaikan secara konsisten dan jelas.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penciptaan ini bertujuan untuk menjelaskan proses perancangan *color script* sebagai visualisasi perubahan *mood* dalam animasi *Ian*⁵. Selain itu, perancangan ini bermanfaat untuk memperdalam ilmu yang dimiliki penulis terkait warna dan pemanfaatan *HSV* sebagai bahasa untuk menyampaikan *mood* dari sebuah suasana. Penulis juga berharap penciptaan ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun institusi terkait topik yang serupa dalam bidang animasi.

