

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Perancangan cahaya dan warna dalam sebuah karya film bukan hadir tanpa alasan, melainkan memiliki tujuan dan fungsi tertentu, yakni untuk menggiring fokus penonton terhadap suatu subjek tertentu pada suatu adegan dan secara langsung mengubah seluruh konteks dari film secara keseluruhan. Selain itu, warna dapat mendukung tema dan emosi tertentu pada suatu adegan (Bordwell et al., 2023). Menurut Lestari (2017), tingkat pencahayaan mampu mempengaruhi emosi penontonnya, suasana dan atmosfir pada sebuah film dapat dipengarauhi oleh intensitas kecerahan dan pengaturan warna.

Seperti yang dapat di temukan pada animasi pendek *Lifeforms and Legacy* berlatar di negara bernama ‘Lembah harapan putih’, yang berada di dunia abad pertengahan fantasi. Di negara ini, perkembangan dan pengajaran sihir sedang berada di masa tertingginya. Cerita berpusat pada tokoh Annie dan Gendi, dua remaja yang memiliki sihir kehidupan dan bertekad membuktikan diri lewat sekolah sihir. Namun pada masa tersebut magis yang digunakan untuk melukai, menyerang dan membuat ilusi lebih di minati di seluruh dunia daripada magis kehidupan yang dianggap kelewatan jaman dan tidak berguna, Gendi tidak mampu bertahan dan Annie harus melanjutkan mimpiya sendiri. Dalam perjalanan emosional tokoh animasi ini penulis akan memvisualisasikan jatuh dan bangun emosional karakter utama Annie dan Gendi melalui pencahayaan dan warna.

Penulis berperan sebagai *color and lighting artist* yang bertugas untuk mendesain cahaya dan warna yang mampu menunjang visualisasi *mood* dalam adegan film animasi pendek *Lifeforms and Legacies*.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Penelitian ini akan membahas tentang bagaimana perancangan cahaya dan warna dalam animasi pendek *Lifeform and Legacies* melalui perancangan *color script* dan penataan cahaya. Adapun rumusan masalah yang dibuat guna untuk mencapai tujuan penelitian, yakni:

1. Bagaimana sumber, intensitas, dan temperatur cahaya serta warna diterapkan dalam animasi pendek “*Lifeform and Legacies*” pada scene 1 shot 2 dan 5?

Fokus penelitian dalam rumusan masalah yang telah disebutkan dibatasi dalam tiga hal, yakni penggunaan sumber cahaya natural dari matahari dan praktikal dari lilin, lampu, dan efek magis. Lalu, hal yang akan dibedah pada penelitian ini adalah scene 1 shot 2 yang melukiskan suasana bahagia dan penuh harapan dan scene 5 shot 1 yang melukiskan kesedihan dan kesendirian. Selain itu, teori yang digunakan dalam mendukung penelitian adalah teori cahaya dan warna.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian pada karya tulis ini adalah untuk menganalisis cahaya dan warna dalam film animasi pendek *Lifeforms and Legacies*. Manfaat penelitian terhadap penulis adalah penulis dapat mendalamai cara cahaya dan warna bekerja dalam sistem visual mata manusia dan pemanfaatannya sebagai instrumen yang menunjang *mood* yang ingin disampaikan kepada para penonton animasi *Lifeforms and Legacies*.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Landasan penciptaan dalam penelitian ini berfungsi untuk mendukung proses analisa cahaya dan warna dalam animasi pendek *Lifeform and legacies*.

2.1.Cahaya dan Warna dalam Animasi 3D

Menurut Rall (2018, hlm. 287) animasi 3D merupakan sebuah kelanjutan dari animasi 2D dengan menggunakan perangkat teknologi yang berbeda; mulai dari komputer dan perangkat lunak animasi yang relevan. Prinsip artistik dasar dan teknik desain pada animasi sebagian besar sama dengan animasi tradisional 2D, tapi animasi 3D memiliki perbedaan dalam teknik penggerjaan, program digital yang digunakan dan tahap produksi.

Adapun peran warna dan cahaya di animasi berfungsi untuk menarik perhatian atau fokus terhadap objek atau aksi tertentu yang sedang terjadi. Bayangan yang terpancar dari sumber cahaya juga berguna untuk menyembunyikan objek atau aksi tersebut (Rall, 2018, 304) (Bordwell et al., 2023, 126) .