

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Warna dan cahaya merupakan bagian penting dari kehidupan manusia dan juga sinema. Warna dan cahaya saling berkaitan, karena hanya dengan keberadaan cahaya sebuah benda bisa terlihat warnanya, baik di penglihatan manusia maupun kamera. Dalam konteks sinematografi, pencahayaan berperan dalam memberikan pemahaman lebih kepada penonton terhadap apa yang ingin ditampilkan dalam film, seperti tokoh, aksi tertentu, tema tertentu, dan juga *mood* tertentu (Pramaggiore & Wallis, 2020, hlm. 121). Hal tersebut mengindikasikan bahwa warna dan cahaya yang kemudian akan dimunculkan dalam layar dapat dirancang agar bisa memenuhi kebutuhan spesifik, yang berperan dalam mendukung proses penyampaian makna dari sebuah film, atau aspek tertentu dari film tersebut.

Salah satu aspek yang dapat disampaikan di dalam sebuah karya gambar bergerak melalui warna adalah emosi. Warna dapat dihubungkan dengan emosi, baik yang positif maupun negatif, karena secara sadar atau tidak sadar mempengaruhi bagaimana sebuah pengalaman visual diterjemahkan (Kaya & Epps, 2004, 2015; Nijdam, 2005, seperti dikutip dalam Samarawira, 2019). Kaitan antara warna dan emosi bersifat situasional dan bergantung pada konteks (Samarawira, 2019). Berdasarkan hal tersebut, maka warna dalam film dan animasi dapat disesuaikan dengan konteks tertentu, seperti adegan, dan juga dikombinasikan dengan berbagai aspek sinematografi lainnya untuk bisa berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan beragam emosi.

Fungsi tersebut menjadi relevan dengan topik penulisan, karena terdapat kebutuhan untuk menyampaikan perubahan emosi dalam karya penciptaan. Topik ini sendiri menjadi pilihan yang kuat karena punya peluang untuk mengisi *gap* yang ada terkait dengan perancangan warna untuk merepresentasikan emosi dari tokoh utama dalam sebuah karya gambar bergerak. Hal ini dikarenakan penelitian terdahulu yang punya kecenderungan membahas terkait pemaknaan warna.

Karya penciptaan merupakan sebuah animasi pendek berjudul *Warm Sundae* merupakan animasi yang dibuat dengan menggunakan teknik *3D animation* yang diproduksi dengan memanfaatkan medium digital. Animasi pendek ini bercerita

tentang seorang anak perempuan yang ingin membeli es krim yang ia inginkan, namun pilihannya dibatasi dan diarahkan oleh robot sebagai tokoh antagonis. Melalui format penceritaan tersebut, animasi pendek ini ingin menggambarkan bagaimana agensi anak dapat dihilangkan melalui tekanan dan perilaku manipulatif yang seringkali bersifat halus dan tidak disadari oleh anak itu sendiri.

Dalam proses penciptaan, penulis mengambil peran sebagai *color & lighting artist*, sesuai dengan topik yang diambil dalam penulisan. Melalui peran tersebut, penulis bertanggung jawab penuh atas perancangan warna keseluruhan karya dan juga aspek pencahayaan melalui pembuatan *color script*, yang akan diimplementasikan melalui proses *lighting* dan juga *compositing*. Perancangan bertujuan untuk menyampaikan proses perubahan emosional yang terjadi pada tokoh utama di dalam animasi pendek *Warm Sundae* agar cerita dapat tersampaikan dengan baik.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Rumusan masalah pada penulisan ini adalah “bagaimana transisi emosi tokoh utama direpresentasikan melalui perubahan warna dalam animasi pendek *Warm Sundae*?”. Fokus masalah dalam penulisan ini adalah perancangan warna dan cahaya pada beberapa adegan inti dalam animasi pendek *Warm Sundae* yang menggambarkan perubahan emosi tokoh utama dari emosi positif ke emosi negatif, dengan pemilihan *shot* spesifik yaitu:

- a. *Scene 2 shot 3*, yang menggambarkan ketertarikan Mira dengan es krim
- b. *Scene 2 shot 10*, yang menggambarkan keraguan pada diri Mira
- c. *Scene 3 shot 2*, yang menggambarkan rasa gundah dalam diri Mira
- d. *Scene 3 shot 12*, yang menggambarkan ketakutan Mira atas apa yang terjadi

Pembahasan terkait warna difokuskan pada perubahan palet warna (*hue*), tingkat saturasi (*saturation*), tingkat kecerahan cahaya (*value/brightness*), dan hubungannya dengan emosi, dengan menggunakan teori asosiasi warna dengan emosi dan juga sistem HSV sebagai indikator utama pergantian warna. Hasil perancangan akan diterapkan ke dalam *color script* dan direalisasikan pada hasil akhir animasi.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan utama penciptaan ini adalah untuk memaparkan proses perancangan warna melalui *color script* untuk memperlihatkan transisi emosi tokoh utama dalam animasi pendek *Warm Sundae*, dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Merancang *color script* berdasarkan teori asosiasi warna dengan emosi dan teori HSV untuk setiap *shot* yang menjadi fokus masalah
2. Membahas perubahan warna dari hasil perancangan *color script* sebagai bentuk representasi transisi emosi tokoh utama
3. Memberikan pemaparan terkait skema penerapan hasil perancangan *color script* ke dalam animasi pendek *Warm Sundae*

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Teori yang digunakan dalam proses penciptaan adalah teori tentang *color script* sebagai landasan teknis terkait konsep penciptaan, teori asosiasi warna dengan emosi sebagai pendekatan utama, teori klasifikasi emosi untuk memetakan emosi positif dan negatif, serta teori terkait konsep HSV sebagai acuan dalam melihat perubahan warna dan efeknya.

2.1 *Color script*

Warna merupakan bagian penting dari proses pembuatan animasi karena berperan dalam menentukan *tone* dari sebuah karya animasi, dan menggambarkan atmosfer yang tepat untuk mendukung kehadiran tokoh dan *plot* (Amidi, 2011). Berbagai studio termasuk Pixar telah mengeksplorasi berbagai kemungkinan terkait penggunaan warna, dan itu semua dimulai dari sebuah *color script* (Amidi, 2011). Amidi (2011) dalam bukunya juga menyinggung peran *color script* sebagai sebuah “*roadmap* untuk bagaimana warna (termasuk emosi) akan diaplikasikan ke dalam keseluruhan film.” (hlm. 10).

Dalam sebuah bentuk karya seni yang sifatnya berurutan, yang salah satunya adalah animasi, tidak ada skema warna yang berdiri sendiri, dan setiap halaman, panel, atau *frame*, harus terlihat keterhubungannya antara sebelum dan sesudah