

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Animasi secara umum merupakan sebuah media yang terdiri dari gambar yang diurutkan secara sekuensial dan digerakkan dengan kecepatan yang tinggi untuk memberikan sebuah ilusi optik seakan gambar tersebut bergerak. Animasi sebagai medium menyediakan sebuah fleksibilitas, baik secara naratif, estetik, dan juga teknis. Yang dapat menjadi dorongan bagi *filmmaker* maupun *animator* untuk bereksplorasi dengan bentuk *visual* animasi itu sendiri, maupun naratif animasi (Wells & Moore, n.d). Salah satunya merupakan visual dalam bentuk warna yang digunakan dalam setiap *scene*. Dengan itu, perancangan warna dan *lighting* untuk animasi merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan sebuah *mood* dan kontras dalam setiap *scene*.

Color dan *Lighting* merupakan bagian yang krusial dalam fase pre- produksi dalam animasi (Studio Binder,2020). Kedua elemen tidak hanya menjadi pendukung visual dalam bentuk film dan animasi, namun juga dapat membentuk atau mengkomunikasikan sebuah *mood* atau emosi yang tepat untuk *scene* dalam animasi. Karena itu, warna tidak dapat ditentukan secara sembarangan. Supaya warna yang digunakan dalam film dapat membawa pesan maupun *mood* dan emosi yang mendukung, maka perlu ada perancangan skema warna dan *lighting* untuk menjaga konsistensi jalannya warna dalam setiap *scene*.

Patching Up merupakan sebuah film animasi pendek yang memiliki tema *self-acceptance* dengan genre *drama* dan fantasi. Film ini menceritakan tentang Lena, seorang gadis yang akan memasuki jenjang SMA yang berusaha untuk *fit- in* dengan orang-orang disekitarnya dan terlihat seperti orang pada umumnya, dikarenakan lingkungan sosialnya yang sebagian besar memiliki ketertarikan terhadap hal yang ditujukan untuk *Patching Up* merupakan film yang dianggap aneh atau kekanak-kanakan. Film ini akan menunjukkan perjuangan Lena untuk menghadapi traumanya dan *insecurity*nya dengan melawan entitas gelap yang berupa manifestasi hal negatif, yang telah ia alami. Dalam film *Patching Up*,

terdapat dua dunia yang berbeda. Dunia nyata yang merupakan dunia dimana Lena berada, dan dunia *Patches' World*, sebuah dunia yang berada di alam kesadarannya Lena yang menyerupai dunia dalam *game* yang ia sangat sukai pada masa kecilnya. Dunia nyata memiliki warna yang cenderung pudar dan *dull*, bertolak belakang dengan dunia *Patches' World* yang terdiri dari warna yang cerah dengan perubahan warna yang terjadi

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Rumusan masalah dalam tulisan ini adalah bagaimana perancangan *color* dan *lighting* untuk dunia nyata dan dunia *Patches' World* dalam film animasi pendek *Patching Up*?

Penulisan ini akan membahas perancangan *color* dan *lighting* yang sesuai dengan *mood* karakter utamanya, Lena. perancangan *color* dan *lighting* untuk kedua dunia ini akan menggunakan *color theory*, *color psychology*, dan *teori lighting* sebagai landasan untuk eksplorasi warna untuk kedua dunia tersebut. Sebagai batasan, penulis hanya akan fokus pada pembahasan perancangan *color* dan *lighting* untuk:

- *scene 4 shot 8* untuk *color* dan *lighting* dunia nyata di ruang kelas dengan *mood* depresif, kaku, dan monoton
- *scene 2 shot 8* untuk *color* dan *lighting* dunia *Patches' World* dengan *mood* leluasa senang dan tenang

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah untuk menciptakan skema warna ketika Lena berada di dunia nyata dan di dunia *Patches' World*. Dan bagaimana perancangan warna dapat mengkomunikasikan perbedaan *mood* dari dua dunia yang sangat bertolak belakang.