

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Animasi merupakan medium audio-visual kontemporer yang memiliki kapasitas signifikan dalam mengonstruksi atmosfer emosional serta mengomunikasikan gagasan melalui fleksibilitas visual yang tidak terbatas. Bendazzi (2016) menegaskan bahwa esensi animasi bukan terletak pada seni dari gambar yang digerakkan, melainkan pada seni pergerakan yang digambar (*art of movement that is drawn*). Karakteristik utama ini memungkinkan kreator untuk menghadirkan realitas yang bersifat simbolik dan ekspresif, yang secara khusus efektif dalam memvisualisasikan kompleksitas pengalaman psikologis maupun fenomena sosial yang sulit dicapai melalui media konvensional.

Salah satu aspek penting dalam animasi adalah kemampuannya dalam membangun pengalaman emosional penonton melalui elemen visual. Dalam konteks produksi animasi, *color and lighting* menjadi dua aspek yang memiliki pengaruh signifikan terhadap penyampaian suasana dan pesan. Warna tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai bahasa visual yang secara psikologis menginformasikan emosi dan intensitas suatu adegan. Palet warna dalam animasi dapat mengarahkan respons afektif penonton seperti ketegangan, kehangatan, nostalgia, atau kepedihan berdasarkan harmoni warna dan kontras yang digunakan (Bellatoni, 2005). Sementara itu, *lighting* tidak hanya bertugas untuk menerangi objek, tetapi juga menciptakan kedalaman ruang, mempertegas fokus naratif, serta menentukan *mood* melalui kualitas cahaya yang dihadirkan.

Peran penting *color and lighting* menjadi semakin krusial ketika animasi mengangkat cerita yang bersifat intim dan realis, seperti film animasi pendek *Midnight Snack*. Film ini mengisahkan perjalanan seorang anak bernama Rani, yang tinggal di permukiman padat pinggir kali Jakarta, dalam usahanya memperoleh tahu bulat di tengah keterbatasan. Dalam proses tersebut, Rani menghadapi berbagai situasi yang mencerminkan kondisi sosial dan emosional yang tidak ideal, hingga akhirnya mengalami perubahan sikap melalui momen berbagi. Menggunakan pendekatan *slice of life* dari perspektif anak, film ini berfokus pada pengalaman emosional sehari-hari, seperti kesendirian, keterbatasan,

dan empati. Untuk menyampaikan nuansa tersebut, diperlukan pendekatan visual yang sensitif, seperti warna malam dan pencahayaan lingkungan kampung, untuk memperkuat kondisi emosional karakter tanpa menghilangkan kesan realis. Teknik animasi *digital cut-out* dan *frame-by-frame* yang digunakan, dipadukan dengan *environment 3D* yang *stylized*, memberikan fleksibilitas visual yang besar, namun sekaligus menuntut perancangan *color and lighting* yang terarah agar yang dihasilkan selaras dengan makna naratif.

Penelitian Christian Aditya (2023) menunjukkan bahwa perubahan warna dalam film animasi dapat dianalisis secara kuantitatif melalui parameter *hue*, *saturation*, dan *value* (HSV) untuk mengidentifikasi pola perubahan visual pada setiap babak cerita. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus pada parameter HSV dan belum memasukkan aspek *luminosity*, yang berbeda dengan *value* karena lebih merepresentasikan tingkat kecerahan sebagaimana ditangkap oleh persepsi mata manusia. Selain itu, penelitian tersebut juga belum secara spesifik mengaitkan perubahan HSV dengan *mood* atau emosi yang ingin dibangun dalam sebuah adegan. Di sisi lain, karya animasi seperti *Good Morning Mumbai* berhasil menyampaikan isu kemiskinan dan kehidupan masyarakat di kawasan kumuh melalui pendekatan visual yang realistis, namun penggunaan warna di dalamnya masih belum banyak dieksplorasi secara dinamis dan konteksnya belum berada di Indonesia. Sementara itu, *Frozen* menjadi referensi penting dalam menunjukkan bagaimana perubahan warna dan pencahayaan dapat digunakan untuk merepresentasikan perkembangan emosi karakter. Kedua karya tersebut berfungsi sebagai referensi visual, namun tidak memberikan penjelasan atau analisis penggunaan *color and lighting* secara terukur. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menghubungkan indikator kuantitatif berupa *hue*, *saturation*, *value*, dan *luminosity* dengan pembentukan *mood* dalam film pendek *Midnight Snack*, sehingga hubungan antara perubahan visual dan emosi yang disampaikan dapat dianalisis serta divalidasi secara lebih objektif.

Melalui penelitian ini, penulis berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji perancangan *color and lighting* dalam *Midnight Snack* sebagai bagian dari proses penciptaan karya. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

bagi pengembangan metode perancangan visual dalam animasi Indonesia, serta menawarkan pemahaman baru mengenai bagaimana *color and lighting* dapat membentuk pengalaman emosional penonton secara lebih efektif. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya mendukung proses penciptaan film *Midnight Snack*, tetapi juga memperkaya literatur akademik mengenai estetika visual dalam produksi film animasi pendek.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

Bagaimana perancangan *color* dan *lighting* untuk membentuk *mood* pada film pendek *Midnight Snack*?

Penelitian ini berfokus pada perancangan dan analisis *color and lighting* dalam membangun *mood* pada film animasi pendek *Midnight Snack*. Fokus utama penelitian terletak pada dua adegan kunci, yaitu *Scene 2* (SH009), yang merepresentasikan *mood* kesepian, isolasi, dan keterbatasan, serta *Scene 9* (SH106), yang merepresentasikan *mood* empati, kehangatan, dan kebersamaan. Kedua adegan tersebut dipilih karena menunjukkan perubahan kondisi emosional karakter yang paling signifikan dalam cerita. Analisis dilakukan dengan mengkaji elemen warna melalui parameter *hue*, *saturation*, dan *value* (HSV), serta didukung oleh analisis *luminosity* untuk memahami distribusi terang-gelap dalam adegan. Dengan demikian, fokus penelitian ini terletak pada bagaimana perubahan *color and lighting*, baik secara terukur maupun secara visual, berkontribusi dalam membangun transisi *mood* antar adegan dalam film *Midnight Snack*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah merancang *color and lighting* yang dapat membentuk dan memperkuat *mood* dalam film pendek *Midnight Snack*.