

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Animasi adalah sekumpulan gambar yang diatur secara sistematis sehingga terlihat seperti bergerak (Simanjuntak & Vernando, 2024). Dewasa ini banyak film animasi yang mengangkat persoalan sehari-hari masyarakat sebagai dasar ceritanya. Misalnya, *Inside Out 2* (2024), *Jumbo* (2025), *Elemental* (2023), dan lain-lain. Film animasi yang dengan tema persoalan sehari-hari masyarakat dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti misalnya *color script* yang menggambarkan *mood* dari animasi tersebut.

Secara garis besar, *color* atau warna dalam film memegang peran vital untuk membangun *mood* penonton pada film yang ditonton (Manesah & Putra, 2024). *Lighting* atau pencahayaan juga memiliki peran penting dalam film. Pencahayaan membuat penonton bisa mengikuti aksi dalam film serta mengarahkan perhatian penonton kepada objek atau adegan tertentu dalam film (Bordwell et al., 2020, pp. 125). *Color script* adalah cara untuk merancang *color* dan *lighting* untuk menggambarkan emosi atau *mood* dalam animasi yang dilakukan pada tahap *pre-production* (Aditya, 2023).

Mood atau suasana hati adalah perasaan yang biasanya tidak disebabkan atau dipengaruhi oleh situasi (Rahadi & Rifani, 2021). Selain itu, *mood* sangat mirip dengan emosi meskipun tidak sekuat emosi (Rahadi & Rifani, 2021). Suasana hati atau *mood* mempunyai dampak positif dan negatif (Rahadi & Rifani, 2021). *Mood* atau suasana hati memiliki dampak positif saat mencakup perasaan positif, misalnya kebahagiaan, ketenangan, dan kegembiraan pada klimaksnya berbentuk kebosanan, dan kelelahan di kepala bagian bawah (Rahadi & Rifani, 2021). Sementara itu, *mood* atau suasana hati memiliki dampak negatif saat mencakup perasaan negatif, misalnya kegugupan, stres, dan kecemasan pada klimaksnya berbentuk relaksasi, ketenangan, dan keseimbangan di punggung bagian bawah (Rahadi & Rifani, 2021).

Emosi maupun keadaan pikiran karakter animasi dapat dirasakan oleh penonton melalui warna dan pencahayaan. Salah satu emosi atau *mood* yang dapat digambarkan melalui warna adalah *mood* kebosanan. Menurut (Angelika et al.,

2024), karakter Sadness dalam animasi *Inside Out* (2015) memakai pakaian berwarna abu-abu yang memvisualisasikan sifat kurang energi, kurang percaya diri, dan kebosanan karakter Sadness. Konsep ini juga dapat diterapkan untuk karakter animasi lain. Misalnya, karakter Gunawan dalam film animasi pendek *Time Flies*. Dalam penelitian ini, akan dijabarkan pengaturan *color* dan *lighting* dalam *color script* yang dapat membuat penonton merasakan tema dan aspek-aspek yang ada pada animasi *Time Flies*.

Time Flies bercerita tentang seorang mahasiswa semester akhir yang bernama Gunawan. Gunawan sering menunda-nunda untuk mengerjakan skripsinya dikarenakan sifat prokrastinasi yang dia miliki. Suasana hati atau *mood* kebosanan Gunawan dapat digambarkan melalui *color script* sehingga prokrastinasi Gunawan dapat divisualisasi.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan *color script* untuk memvisualisasikan *mood* kebosanan dalam animasi *Time Flies* pada *scene 1*?

Penelitian ini akan difokuskan pada *color script* yang bisa menggambarkan kebosanan karakter Gunawan melalui pengaturan warna pada adegan pertama yang terdiri atas 17 *shot* yang mengambil tempat di kamar kos Gunawan. Teori yang akan digunakan adalah teori warna, teori *mood*, dan teori psikologi warna. Pada teori warna, aspek yang penulis gunakan adalah HSV (*Hue, Saturation, Value*), harmoni warna atau *color scheme*, dan *lighting contrast*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah untuk merancang *color script* sebagai panduan visual untuk menggambarkan *mood* kebosanan dari karakter Gunawan pada animasi *Time Flies* melalui eksplorasi aspek palet warna dan pencahayaan yang meliputi *hue*, saturasi, *value*, serta kontrasnya cahaya pada *scene 1*.