

Pembuatan *Background* dengan Skema Monokromatik untuk Membangun Suasana Dramatis pada Film “*Contrast: Two Sided Life*”

Fatma Qutrotun Nidha¹, Ika Yulianti², Rahmat Aditya Warman³

^{1,2,3} Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: ¹fatmaqn198@gmail.com, ²ika@isi.ac.id, ³rahmataditya@isi.ac.id

Abstrak

Background adalah salah satu aspek yang perlu diperhatikan untuk menciptakan animasi yang menarik karena mampu membantu pembangunan cerita serta suasana pada film animasi. Penelitian ini membahas mengenai pembuatan visual *background* dengan skema monokromatik untuk membangun suasana yang dramatis pada film animasi “*Contrast: Two Sided Life*”. Skema warna monokromatik digunakan karena dapat membantu memperkuat adegan yang dramatis pada film animasi “*Contrast: Two Sided Life*” yang merupakan animasi fabel bergenre fantasi, drama dan aksi. Metode perancangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan evaluasi menggunakan metode kuantitatif melalui survei yang menghasilkan data validasi penggunaan warna monokrom pada *background*. Hasil dari perancangan ini adalah *background* dengan skema monokromatik yang mampu membantu mendukung cerita dengan suasana yang lebih dramatis.

Kata kunci: *Background*, Teori Warna, Monokromatik

Creating a Visual Background Using a Monochromatic Scheme to Build a Dramatic Atmosphere in the Film Contrast: Two-Sided Life

Abstract

Background is one of the aspects that need to be considered to create an interesting animation because it can help build the story and atmosphere in an animated film. This research discusses the creation of a visual background with a monochromatic scheme to build a dramatic atmosphere in the animated film "Contrast: Two Sided Life". Monochromatic color schemes are used because they can help strengthen the dramatic scenes in the animated film "Contrast: Two Sided Life" which is a fable animation with fantasy, drama and action genres. The design method used is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) with evaluation using quantitative methods through surveys that produce validation data on the use of monochrome colors in the background. The result of this design is a background with a monochromatic scheme that can help support the story with a more dramatic atmosphere.

Keywords: Background, Color Theory, Monochromatic

Pendahuluan

Industri film animasi pada saat ini semakin berkembang, salah satunya dari segi kreativitas animator. Selain menarik secara cerita, film animasi juga perlu menarik secara visual. Salah satu elemen visual yang penting pada film animasi adalah latar belakang atau *background*. *Background*

dapat membantu jalannya cerita animasi sehingga cerita animasi mudah tersampaikan kepada para penontonnya. Film animasi tidak akan hidup tanpa adanya background (Lammi, 2021).

Pada film animasi, *background* tidak hanya sebagai hiasan visual, namun juga dapat membantu menyampaikan perasaan atau suasana dalam cerita. Warna dan bentuk yang digunakan dalam *background* dapat membuat penonton lebih merasakan apa yang sedang terjadi di dalam adegan. Salah satu cara untuk membangun suasana adalah dengan menggunakan skema warna tertentu pada *background*.

Dalam konteks penulisan ini, *background* akan dibuat untuk film animasi fabel 2D berjudul "Contrast: Two Sided Life" yang mengisahkan tentang bagaimana nantinya sifat dari dua ekor burung yang sangat bertolak belakang karena pengaruh dari lingkungan dimana mereka dibesarkan. Cerita ini diadaptasi dari kisah fabel *Pañcatantra* pada salah satu relief candi Mendut yang bercerita tentang dua burung betet yang dibesarkan oleh seorang Brahmana dan penyamun.

Background yang dibuat pada animasi "Contrast: Two Sided Life" akan menggunakan skema warna monokromatik pada adegan tertentu untuk membangun suasana yang dramatis. Warna monokromatik adalah warna satu *tone* dengan *value* yang berbeda. Warna yang kuat dapat menyiratkan emosi yang kuat pula, sehingga *background* dengan skema warna monokromatik dapat bekerja lebih baik dalam adegan yang kuat ini (Lammi, 2021). Hal ini membuat suasana dramatis dalam film animasi ini dapat digambarkan dengan lebih jelas dan tegas.

Penelitian ini bertujuan untuk memvisualisasikan *background* menggunakan skema warna monokromatik pada adegan tertentu untuk menciptakan suasana dramatis sehingga menjadi daya tarik pada animasi "Contrast: Two Sided Life". Selain itu, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai salah satu referensi penelitian mengenai penggunaan skema warna monokromatik untuk menciptakan suasana dramatis pada *background* serta mengeksplorasi visual *background* yang berfokus pada penggunaan warna monokrom. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah membuat *background* yang dapat membangun suasana dramatis pada film animasi serta pengaplikasian skema warna monokromatik pada visual *background* dalam animasi "Contrast: Two Sided Life".

Pembahasan

Background pada animasi adalah penggambaran lingkungan dimana karakter hidup, beraksi, dan berinteraksi dengan elemen lain. Pada pembuatan *artwork*, *background* selalu berada di *layer* terbawah, beberapa adegan mungkin tidak membutuhkan *background*. Kompleksitas gambar sebuah *background* dapat diukur dari jalanan kota yang *dirender* sangat realistis, sampai *background* warna dasar simpel saja. *Background* warna (*Color Card*) adalah latar belakang satu warna atau gabungan antar warna tanpa bentuk yang pasti (Fowler, 2002).

Warna memainkan peran penting dalam berbagai aspek psikologis, seperti emosi, ingatan, proses belajar, bakat atau keterbatasan, imajinasi, mimpi, hingga motivasi. Sebuah gambar atau visual dapat menyalurkan emosi secara efektif jika didukung oleh penggunaan warna yang tepat. Oleh karena itu, diciptakanlah berbagai skema warna yang merepresentasikan jenis-jenis emosi seperti bahagia, sedih, atau marah. Warna-warna cerah umumnya digunakan untuk menggambarkan kegembiraan, warna kontras untuk menunjukkan kemarahan, dan warna gelap atau suram untuk mewakili perasaan sedih (Riley, 1995).

Pemahaman dasar tentang psikologi warna dapat membantu lebih baik dalam memilih palet atau skema warna dominan yang dapat menyampaikan suasana hati yang diinginkan (Mollica et al., 2017).

Tabel 1. Makna warna secara psikologi oleh (Mollica et al., 2017).

Warna	Simbolisme
Merah	Energi, Gairah, Aksi, Cinta, Kemarahan, Agresi, Bahaya, Perang
Orange	Ekstrovert, Energi, Optimisme, spontanitas, Petualangan, Jiwa muda, Murah, Kebisingan
Biru	Kedalaman, Kestabilan, Ketenangan, Kepercayaan, Kedamaian, Kesetiaan, Kesedihan, Kedinginan, Keputusan
Kuning	Kebahagiaan, Kegembiraan, Kecerdasan, Pencerahan, Kebijaksanaan, Kehangatan, Musim semi, Kepengcutan, Bahaya, Penyakit
Hijau	Kehidupan, Alam, Pemulihan, Menenangkan, Penyembuhan, Keserakahan, Iri hati
Ungu	Kemegahan, Kekayaan, Upacara, Kreativitas, Keberanian, Sihir / Keajaiban, Kematian, Berkabung, Kekacauan
Hitam	Ketakutan, Kematian, Kejahatan, Pikiran negatif / Sifat negatif, Formalitas, Kekhidmatan

Skema warna monokromatik menggunakan satu warna untuk keseluruhan, bersama dengan variasi corak, rona, dan *tone* warna. Meskipun tidak dikenal sebagai skema warna yang menarik, palet monokromatik lebih elegan, nyaman di mata, dan menenangkan. Ini merupakan skema warna termudah untuk dibuat (Mollica et al., 2017)

ADDIE merupakan singkatan dari (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam (Mahardhika, 2015), menurut (Brook et al., 2014) ADDIE merupakan salah satu model pengembangan dari model ID (*Instructional Design*) yang diggunakan untuk mengembangkan landasan teoritis desain pembelajaran. Pada penelitian ini, model ADDIE akan digunakan sebagai metode perancangan *background* untuk film animasi karena model ADDIE memiliki tahapan sistematis dan fleksibel.

A. Analyze

- 1) Melakukan riset mandiri melalui kunjungan langsung ke Candi Mendut untuk mengumpulkan informasi terkait relief dua burung betet sesarang beda watak. Penelitian ini dilakukan dengan wawancara kepada budayawan yang sudah ahli di bidangnya.
- 2) Melakukan studi literatur dengan mencari referensi adaptasi cerita relief Candi Mendut untuk memunculkan ide rancangan *background*.
- 3) Melakukan penelitian karya film animasi fabel dengan memperhatikan visual *background* di dalamnya untuk dijadikan sebagai tinjauan karya.

B. *Design*

- 1) Mengelompokkan dan menyusun data yang telah diperoleh sebelumnya menjadi sebuah ide karya.
- 2) Memvisualkan data dan ide yang telah disusun menjadi sebuah sketsa.

C. *Development*

Mengembangkan hasil sketsa dari tahapan sebelumnya menjadi sebuah visual *development background* yang meliputi *floorplan* dan desain *background*, kemudian dikembangkan menjadi visual *background* dengan warna monokromatik pada adegan dramatis dan warna non monokromatik pada adegan biasa.

D. *Implementation*

Mengimplementasikan *background* monokromatik dan non monokromatik ke dalam animasi.

E. *Evaluation*

Mengevaluasi terhadap visual *background* pada bagian pewarnaan *background* terutama *background* dengan skema monokromatik agar diperoleh kecocokan visual dengan adegan yang sedang berlangsung serta dapat membangun suasana dramatis pada adegan tertentu.

Penerapan mengenai pembuatan *background* film animasi “*Contrast: Two Sided Life*” berdasarkan metode ADDIE yang digunakan adalah sebagai berikut:

A. *Analyze*

Pada tahapan ini, informasi diperoleh dari wawancara narasumber yang merupakan seorang budayawan untuk memperoleh informasi mengenai cerita pada relief Candi Mendut. Relief yang dipilih adalah relief dua burung betet sesarang beda watak.

Relief dua burung betet sesarang beda watak yang terdapat pada candi Mendut menceritakan tentang dua burung betet muda sesarang yang berbeda watak. Pada awalnya, kedua burung betet tersebut berada di sarang yang sama, namun suatu hari kedua betet itu keluar dari sarang. Satu betet ditemukan di hutan oleh para penyamun, sedangkan betet yang satu lagi ditemukan oleh Brahmana di tepi sungai. Dari situlah masing-masing burung betet tumbuh dengan watak yang berbeda karena pengaruh lingkungan mereka dibesarkan. Setelah mendapatkan informasi tersebut, data akan digunakan sebagai acuan dalam membentuk konsep cerita yang akan dianimasikan.



Gambar 1. Relief candi Mendut dua burung betet sesarang beda watak
(Riset mandiri, 2024).

Setelah melakukan analisa terhadap cerita, selanjutnya adalah menentukan konsep yang akan digunakan dalam pembuatan *background*. Dalam film “*Contrast: Two Sided Life*” akan menggunakan skema warna monokromatik pada *background* yang bertujuan

untuk membangun suasana yang dramatis. *Background* dengan skema monokromatik tidak diterapkan dalam keseluruhan film, namun hanya pada beberapa adegan yang akan didramatisir saja. Hal ini bertujuan untuk menonjolkan adegan dramatis tersebut serta menjadi salah satu daya tarik film animasi ini.

B. Design

Setelah melakukan pengumpulan data dan pembuatan cerita, dibuatlah sketsa kasar *world building* dan *floorplan*. *World building* pada animasi "Contrast: Two Sided Life" berlatar di hutan dimana hewan-hewan hidup dan beraktifitas layaknya manusia karena animasi ini memiliki genre fabel dan fantasi.

Floorplan Hutan



Gambar 2. *Floorplan*

Latar hutan akan dibagi menjadi dua wilayah yaitu hutan Nirwa dan hutan Nara, karena cerita pada animasi ini terinspirasi dari cerita dua burung betet yang berbeda watak sebab dibesarkan di lingkungan yang berbeda. Hutan Nirwa adalah hutan hijau yang rimbun, sedangkan hutan Nara adalah hutan gersang. Dengan perbedaan yang mencolok dari kedua hutan tersebut dapat memudahkan dalam membantu jalannya cerita animasi ini. Selain *floorplan* hutan, terdapat juga konsep gambar untuk rumah para hewan yaitu rumah burung betet, rumah merpati, rumah tupai, dan markas pencopet.

Desain Rumah Burung Betet



Gambar 3. Desain Rumah Burung Betet

Desain Rumah Burung Merpati



Gambar 4. Desain Rumah Burung Merpati

Desain Rumah Tupai



Gambar 5. Desain Rumah Tupai

Desain Markas Pencopet



Gambar 6. Desain Markas Pencopet

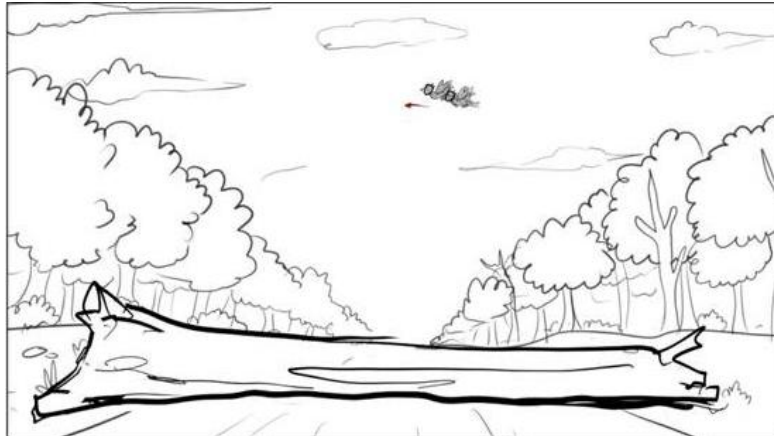
Pada desain markas pencopet ini menggunakan referensi bentuk candi Mendut karena cerita film ini terinspirasi dari salah satu cerita di reliefnya.

C. *Development*

Pada tahapan ini, dilakukan pengembangan dari tahapan sebelumnya yaitu mengembangkan hasil konsep yang telah dibuat sebelumnya menjadi visual *background*. *Shot* dengan adegan yang didramatisir akan menggunakan skema monokromatik, sedangkan *shot* dengan adegan biasa saja menggunakan skema non monokromatik. Menurut (Eiseman, 1998) dalam bukunya yang berjudul *Colors for Your Every Mood: Discover Your True Decorating Colors*. Warna monokromatik hanya menggunakan satu rona (*hue*) dengan variasi terang, gelap, dan kepekatan yang berbeda. Skema ini menonjolkan satu kelompok warna, sehingga sangat efektif untuk menyampaikan nuansa dan pesan dari warna tersebut.

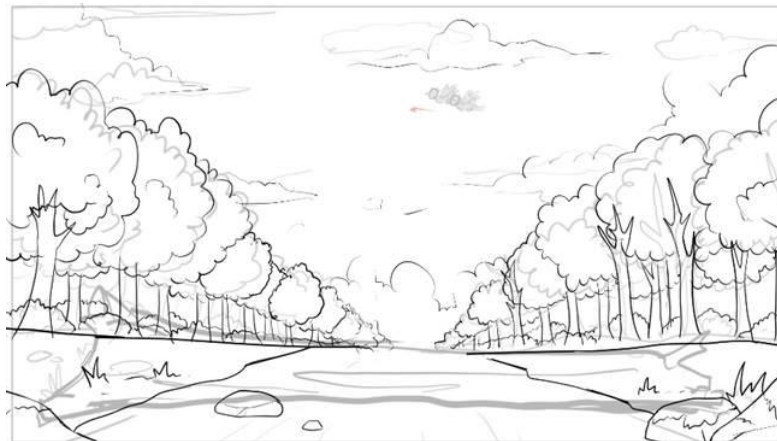
Tahap pembuatan *background* yaitu pembuatan sketsa awal berdasarkan *storyboard*, kemudian merapikan sketsa atau pembuatan *line art*, dan selanjutnya adalah pemberian warna pada *background* serta *rendering*.

Storyboard



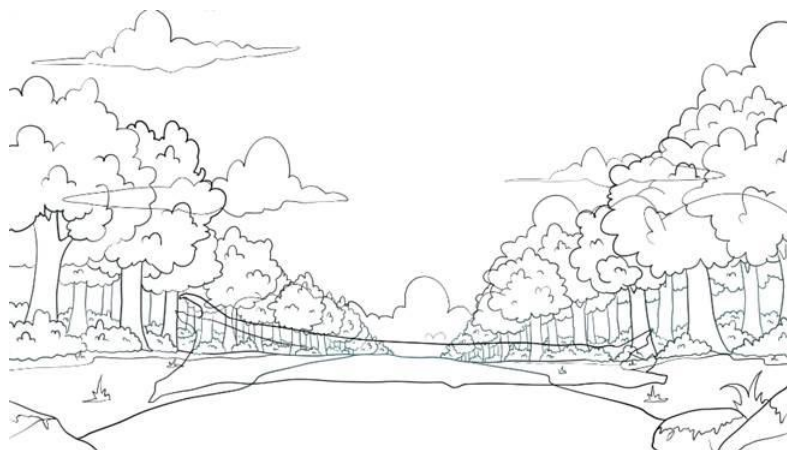
Gambar 7. *Storyboard Scene 14 Shot 3*

Pembuatan Sketsa



Gambar 8. *Sketsa Background*

Pembuatan *Line Art*



Gambar 9. *Line Art Background*

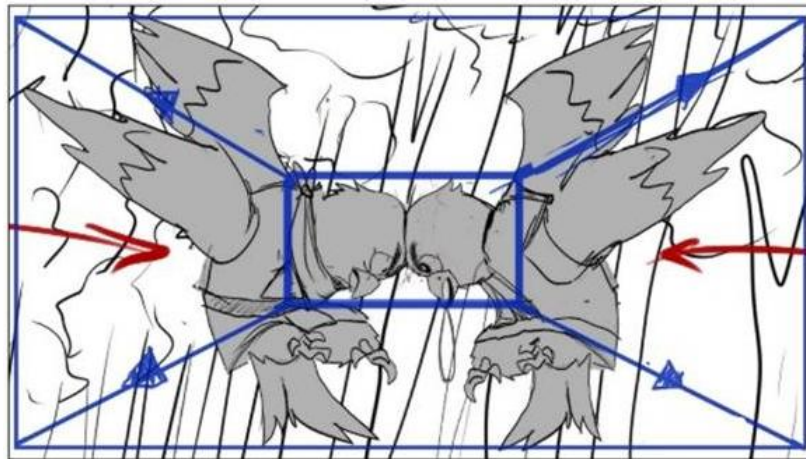
Pewarnaan *Background*



Gambar 10. Pewarnaan *Background*

Setelah membuat *background* untuk kebutuhan animasi “*Contrast: Two Sided Life*”, *background* dikembangkan dengan mengaplikasikan skema warna monokromatik khusus untuk *shot* dengan adegan drama di dalamnya atau adegan yang cocok untuk didramatisir. Proses pengaplikasian skema monokromatik pada *background* adalah sebagai berikut :

Tahap awal yang dilakukan adalah dengan memilah *shot* adegan pada *storyboard* yang akan didramatisir. Lalu memilih skema monokromatik apa yang akan diterapkan dalam adegan tersebut.

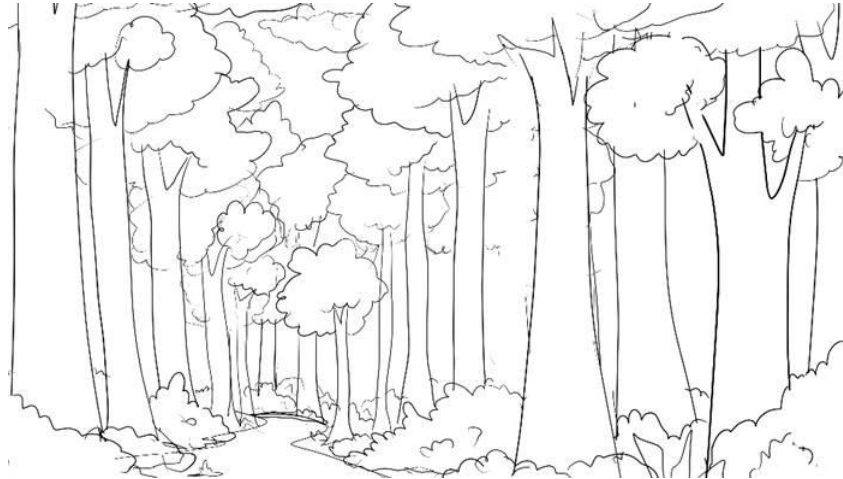


Gambar 11. *Storyboard Scene 9 Shot 11*

Adegan ini adalah suasana pertarungan antara tokoh utama yang mencoba menghentikan burung betet pencuri. Pada adegan ini akan menggunakan warna monokromatik merah karena adegan ini merupakan adegan aksi yang penuh gairah. Warna merah dapat menyampaikan gairah, aksi, dan kemarahan, hal ini dapat merangsang adrenalin serta meningkatkan detak jantung (Mollica et al., 2017). Setelah memilih *shot*

background pada *storyboard*, kemudian dilakukan pembuatan sketsa, *line art*, dan pewarnaan *background*, lalu pengaplikasian skema monokromatik pada *background*.

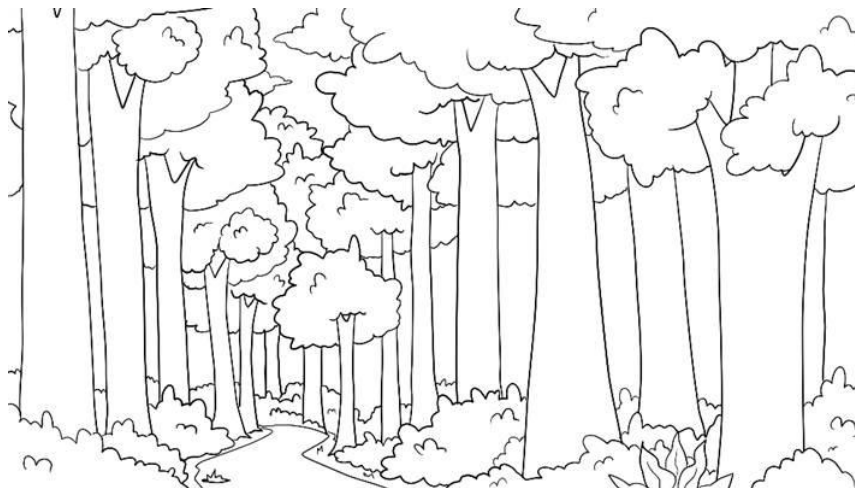
Pembuatan Sketsa



Gambar 12. Sketsa *Background*

Shot di atas adalah adegan burung betet yang saling mengejar, oleh karena itu *background* yang dibuat harus besar dengan memperhatikan *environment* di sekelilingnya.

Pembuatan *Line Art*



Gambar 13. *Line Art Background*

Pewarnaan *Background*



Gambar 14. Pewarnaan *Background*

Pengaplikasian Warna Monokrom Pada *Background*



Gambar 15. Pewarnaan Monokromatik *Background*

D. *Implementation*

Setelah tahapan pengembangan sudah selesai, dilanjutkan dengan tahapan implementasi yaitu menggabungkan visual *background* dengan karakter sehingga menghasilkan *shot* animasi dengan *background* non monokromatik dan monokromatik.

Shot Animasi Dengan Background Non Monokromatik



Gambar 16. *Background Non Monokromatik*



Gambar 17. *Background Non Monokromatik*

Shot Animasi Dengan Background Monokromatik

Berikut beberapa *shot* dengan *background* monokromatik yang telah dirancang dengan memperhatikan makna warna secara psikologi oleh (Mollica et al., 2017) yang tertera pada dasar teori.



Gambar 18. *Background* Monokromatik

Dalam (Zahra & Mansoor, 2024) berdasarkan psikologi warna oleh Johannes Itten dalam (Yogananti, 2015), warna memiliki pengaruh terhadap manusia dan pengaruh terhadap emosi. Warna merah sendiri memiliki pengaruh memberikan rasa semangat terhadap manusia. Sedangkan terhadap emosi, warna merah memberikan pengaruh kekuatan.



Gambar 19. *Background* Monokromatik Biru

Shot di atas merupakan adegan dimana burung betet pencuri merasa sedih karena mengingat kenangan sejak kecil bersama bos pencopet. Warna biru dapat menggambarkan suasana tenang dan menenangkan, namun semakin gelap warna biru tersebut dapat menggambarkan kesedihan yang mendalam serta keputusasaan.



Gambar 20. *Background* Monokromatik Kuning

Shot ini berisi adegan dimana burung betet baik berusaha menenangkan burung betet pencuri dari rasa sedihnya. Menggunakan warna monokrom kuning pada *background*

untuk menggambarkan suasana hangat, pencerahan & kebahagiaan. Setelah pemberian warna monokrom kuning, suasana berubah menjadi hangat dan tercerahkan sejalan dengan burung betet baik mencoba menenangkan burung betet pencuri.



Gambar 21. *Background* Monokromatik Hitam

Shot di atas merupakan adegan burung betet pencuri merasa ketakutan dan tak berdaya dengan bos pencopet. Warna hitam dapat menggambarkan suasana menakutkan, kematian, kejahatan, pikiran negatif/sifat negatif.



Gambar 22. *Background* Monokromatik Merah

Shot ini merupakan salah satu *shot* dari adegan pengepungan tokoh utama oleh bos pencopet serta para pengikutnya. Adegan ini menggunakan *background* monokrom warna merah gelap karena menyesuaikan ketegangan yang dialami tokoh utama dan amarah dari bos pencopet sehingga menciptakan suasana berbahaya dan menegangkan.

E. Evaluation

Setelah membuat *background* dengan skema monokromatik, selanjutnya adalah melakukan evaluasi apakah *background* dengan skema monokromatik tersebut dapat membangun suasana dramatis yang sesuai.

Evaluasi ini dilakukan melalui kuesioner yang disebar untuk menghasilkan *feedback* mengenai pemakaian skema monokromatik pada *background*. Dengan menerapkan teknik *Random Sampling* untuk tahap evaluasi, telah didapatkan jumlah sampel sebanyak 47 Responden. Kuesioner ini menghadirkan lima cuplikan adegan dari film animasi "Contrast: Two Sided Life" dengan *background* non monokromatik yang kemudian berubah warna menjadi monokromatik untuk membangun suasana dramatis. Lalu terdapat enam pertanyaan mengenai cuplikan adegan tersebut. Berikut pertanyaan yang ada pada survei :

- 1) Berikut adalah tangkapan layar dari cuplikan adegan yang disajikan.



Gambar 23. Cuplikan Adegan 1

Dari cuplikan adegan di atas, suasana seperti apa yang dirasakan ketika *background* berubah warna menjadi warna monokrom merah?

- 2) Berikut adalah tangkapan layar dari cuplikan adegan yang disajikan.



Gambar 24. Cuplikan Adegan 2

Dari cuplikan adegan di atas, suasana seperti apa yang dirasakan ketika *background* berubah warna menjadi warna monokrom hitam?

- 3) Berikut adalah tangkapan layar dari cuplikan adegan yang disajikan.



Gambar 25. Cuplikan Adegan 3

Dari cuplikan adegan di atas, suasana seperti apa yang dirasakan ketika *background* berubah warna menjadi warna monokrom biru?

- 4) Berikut adalah tangkapan layar dari cuplikan adegan yang disajikan.



Gambar 26. Cuplikan Adegan 4

Dari cuplikan adegan di atas, suasana seperti apa yang dirasakan ketika *background* berubah warna menjadi warna monokrom merah?

- 5) Berikut adalah tangkapan layar dari cuplikan adegan yang disajikan.



Gambar 27. Cuplikan Adegan 5 Suasana Pertama



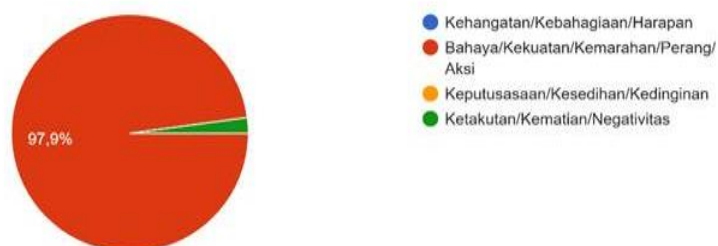
Gambar 28. Cuplikan Adegan 5 Suasana Kedua

Dari cuplikan adegan di atas, suasana seperti apa yang dirasakan ketika *background* berubah warna menjadi warna monokrom biru? (suasana pertama). Kemudian suasana seperti apa yang tercipta ketika perpindahan warna monokrom *background* dari biru ke kuning? (suasana kedua).

- 6) Apakah dari keseluruhan cuplikan adegan di atas *background* dengan skema monokromatik dapat membangun suasana dramatis? Dari skala 1-5 seberapa dramatis adegan yang tercipta? (1= kurang dramatis, 5= sangat dramatis).

Jawaban pada survei ini mengambil teori psikologi warna oleh (Mollica et al., 2017) dalam bukunya yang berjudul *Artist Toolbox: Color: A Practical Guide to Color and Its Uses in Art*. Berdasarkan pertanyaan survei di atas, diperoleh jawaban sebagai berikut :

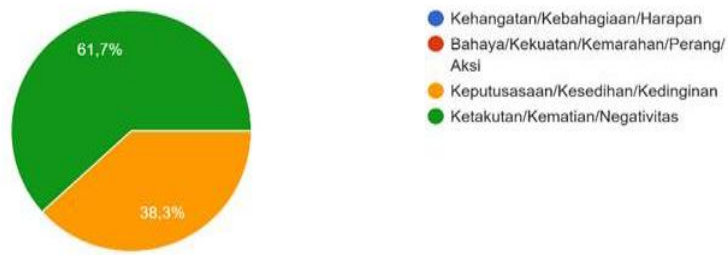
- 1) Diagram hasil jawaban



Gambar 29. Diagram hasil jawaban 1

Berdasarkan cuplikan adegan yang diberikan, responden menyetujui bahwa suasana yang dirasakan ketika *background* berubah warna menjadi warna monokrom merah adalah suasana bahaya/kekuatan/kemarahan/perang/aksi.

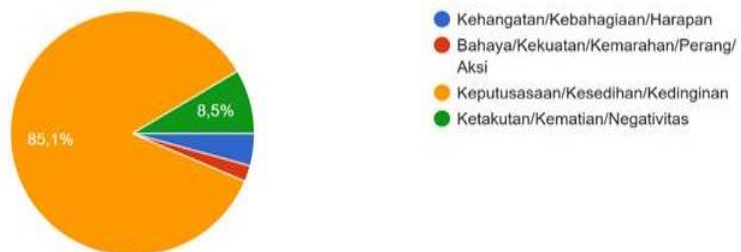
- 2) Diagram hasil jawaban



Gambar 30. Diagram hasil jawaban 2

Berdasarkan cupilkan adegan yang diberikan, responden menyetujui bahwa suasana yang dirasakan ketika *background* berubah warna menjadi warna monokrom hitam adalah suasana ketakutan/kematian/negativitas.

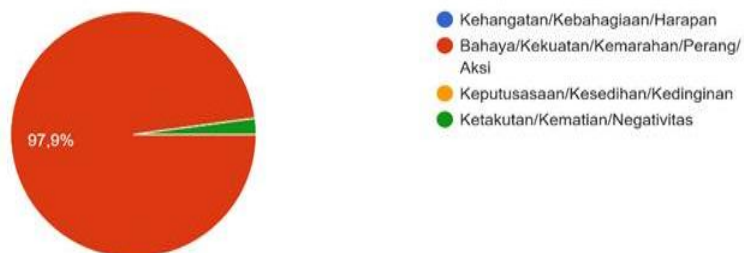
3) Diagram hasil jawaban



Gambar 31. Diagram hasil jawaban 3

Berdasarkan cupilkan adegan yang diberikan, responden menyetujui bahwa suasana yang dirasakan ketika *background* berubah warna menjadi warna monokrom biru adalah suasana keputusan/kesedihan/kedinginan.

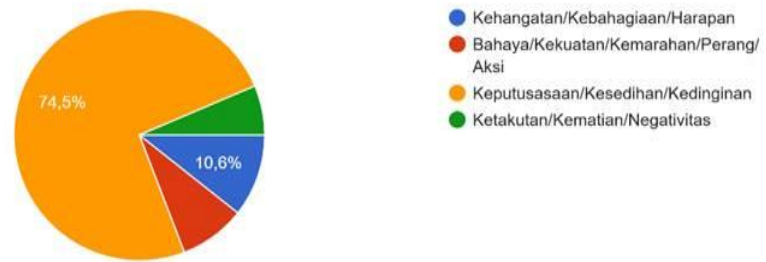
4) Diagram hasil jawaban



Gambar 32. Diagram hasil jawaban 4

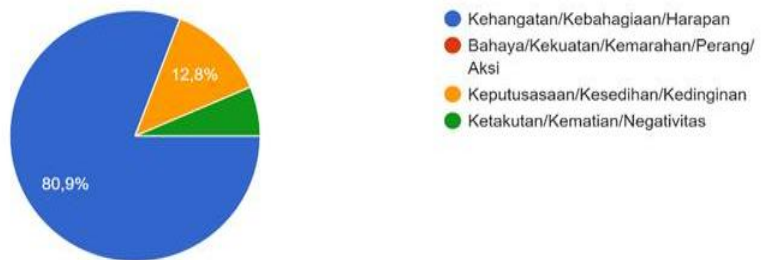
Berdasarkan cupilkan adegan yang diberikan, responden menyetujui bahwa suasana yang dirasakan ketika *background* berubah warna menjadi warna monokrom merah adalah suasana bahaya/kekuatan/kemarahan/perang/aksi.

5) Diagram hasil jawaban



Gambar 33. Diagram hasil jawaban 5

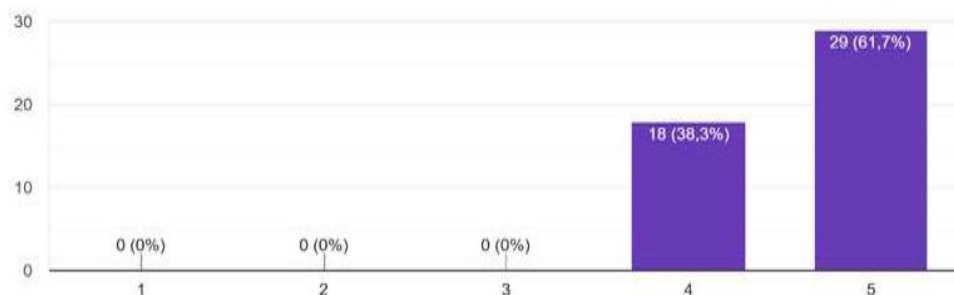
Berdasarkan cuplikan adegan yang diberikan, responden menyetujui bahwa suasana yang dirasakan ketika *background* berubah warna menjadi warna monokrom biru adalah suasana keputusan/kesedihan/kedinginan (suasana pertama).



Gambar 34. Diagram hasil jawaban 5

Kemudian responden juga menyetujui bahwa suasana yang dirasakan ketika *background* berubah warna menjadi warna monokrom kuning adalah suasana kehangatan/kebahagiaan/harapan (suasana kedua).

6) Diagram hasil jawaban



Gambar 35. Diagram hasil jawaban 6

Mayoritas responden menyetujui bahwa skema monokromatik pada *background* dapat membangun suasana dramatis dalam cuplikan adegan yang diberikan.

Kesimpulan dalam evaluasi ini adalah mayoritas audiens dapat memahami suasana yang tercipta melalui penggunaan skema monokromatik pada *background*. Selain itu,

penerapan skema monokromatik pada *background* dengan menyesuaikan psikologi warna berhasil membuat sebuah adegan menjadi lebih dramatis. *Background* dengan skema monokromatik terbukti menjadi salah satu cara untuk menyampaikan pesan secara visual melalui suasana yang sedang terjadi.

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan skema monokromatik pada *background* terbukti efektif dalam membangun suasana dramatis dan memperkuat penyampaian emosi pada film animasi. Berbeda dengan persepsi umum yang mengira warna monokromatik hanya hitam putih semata, monokromatik adalah satu warna utama (hue) yang divariasikan terang, gelap, dan kepekatannya (Eiseman, 1998).

Pengaplikasian skema monokromatik pada *background* film animasi “*Contrast: Two Sided Life*” dilakukan dengan memilih adegan adegan yang mengandung drama di dalamnya. Kemudian menerapkan warna yang sesuai dengan memperhatikan makna dari warna itu sendiri, misalnya suasana sedih dengan warna biru, bahaya dan kemarahan dengan warna merah, serta kehangatan dan kebahagiaan dengan warna kuning. Secara visual, *background* monokromatik mempermudah proses penegasan *mood* serta membantu menyampaikan makna simbolik dari warna yang dipilih. Hal ini menciptakan pengalaman menonton film animasi dengan lebih terarah dan berkesan secara emosional.

Referensi

- Brook, R. L., Burton, J. K., Jones, B., Lockee, B. B., & Potter, K. (2014). *Using the ADDIE Model to Create an Online Strength Training Program: An Exploration*.
- Eiseman, L. (1998). *Colors For Your Every Mood: Discover Your True Decorating Colors*. Capital Books.
- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout*. Fowler Cartooning Ink.
- Lammi, J. (2021). *Using 3D Graphics for 2D Animation Background Art*. Tampere University.
- Mahardhika, G. P. (2015). DIGITAL GAME BASED LEARNING DENGAN MODEL ADDIE UNTUK PEMBELAJARAN DOA SEHARI-HARI. *Teknoin*, 22.
- Mollica, P., Stoddard, J., Aaseng, M., Murphy, J., & Glover, D. L. (2017). *Color : a practical guide to color and its uses in art*. Walter Foster Publishing.
- Riley, C. A. (1995). *Color Codes: Modern Theories of Color in Philosophy, Painting and architecture, literature, music, and Psychology*. UPNE.
- Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 45–54.
- Zahra, N., & Mansoor, A. Z. (2024). WARNA DAN EMOSI UNTUK MEDIA DESAIN INTERAKTIF: LITERATURE REVIEW COLOR AND EMOTION FOR INTERACTIVE DESIGN MEDIA: A LITERATURE REVIEW. *Jurnal Seni Rupa*, 13.