



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN TATA WARNA PADA *MOTION COMIC***

***"TALES OF I"***

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Eduardus Kent Sutanza  
NIM : 13120210055  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

# LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eduardus Kent Sutanza

NIM : 13120210055

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

## **PERANCANGAN TATA WARNA PADA *MOTION COMIC "TALES OF I"***

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016



Eduardus Kent Sutanza



# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## PERANCANGAN TATA WARNA PADA *MOTION COMIC "TALES OF I"*

Oleh

Nama : Eduardus Kent Sutanza

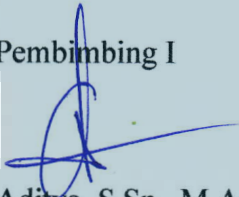
NIM : 13120210055

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Januari 2017


Pembimbing I

  
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Penguji

  
M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang

  
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi

  
Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan YME atas terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini. Penulis memilih *motion comic* karena penulis merasa bahwa *motion comic* merupakan medium menarik yang saat ini masih jarang digunakan untuk penyampaian cerita. Terlebih lagi penulis memilih tata warna sebagai topik pembahasan karena penulis merasa tata warna merupakan elemen penting yang sangat dibutuhkan dalam pembuatan *motion comic*.

Penulis berharap Laporan ini dapat berguna bagi banyak orang, tentunya kepada para mahasiswa maupun orang-orang dari dunia edukasi lainnya yang membutuhkan informasi tentang penataan warna maupun *motion comic*. Penulisan Laporan ini tidaklah mudah, penulis mendapati banyak hambatan yang menghalangi penulisan proposal ini, namun dengan kemauan yang kuat serta kerja keras, penulis berhasil menyusun Laporan ini.

Dalam penulisan laporan ini penulis menyadari bahwa pembahasan tentang warna sangat luas dan perlu diseleksi kembali. Penulis juga belajar banyak hal, terutama informasi mengenai penggunaan warna, penyusunan warna, dan pemilihan warna. Penulis juga belajar bahwa informasi mengenai *motion comic* sangat sedikit sehingga dengan pembuatan *motion comic* ini, penulis ikut ambil bagian dalam membentuk masa depan *motion comic*.

Untuk itu penulis ingin berterima kasih kepada orang-orang yang telah membantu dalam penyusunan proposal TA ini:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. Sebagai Ketua Program Studi

2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. Sebagai Dosen Pembimbing
3. Kevin Christian Muljadi Sebagai Partner Tugas Akhir
4. Orangtua dan teman-teman yang terus mendukung proses pengerjaan

Tugas Akhir ini

Tangerang, 19 Desember 2016



Eduardus Kent Sutanza



## ABSTRAKSI

*Motion comic* merupakan bentuk dari animasi yang semakin berkembang saat ini. Genre fantasi merupakan salah satu genre yang cukup sering diangkat pada *motion comic*. Dalam pembuatannya tata warna merupakan salah satu elemen yang sangat dibutuhkan dalam pembuatan *motion comic*, terutama mengenai tata warna yang mendukung emosi tertentu. Untuk menciptakan tata warna yang mendukung kesan takut, sedih, dan bahagia dilakukanlah proses pengumpulan data dari berbagai sumber. Pengumpulan data yang dilakukan akan bersifat kualitatif, yaitu dengan melakukan studi literatur terkait dan observasi pada *visual reference* dari *artbook*, film, animasi, dan juga *motion comic* yang memiliki adegan yang memiliki emosi serupa. Kemudian barulah dilakukan eksperimen berdasarkan observasi tersebut untuk menentukan warna manakah yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa suatu warna tidaklah terikat pada satu jenis emosi saja. Pasalnya suatu emosi bisa direpresentasikan oleh berbagai warna sehingga proses penentuan tata warna yang tepat kembali lagi bergantung kepada kebutuhan dalam menyampaikan *storytelling*. Suatu warna dapat memberikan konotasi yang baik ataupun buruk tergantung dari emosi yang didukung oleh warna tersebut.

Kata kunci: *motion comic*, genre fantasi, tata warna, warna sebagai emosi



UMN



## ABSTRACT

*Motion comic is one of the form of animation that is growing nowadays. The fantasy genre is one of genre that quite often used in motion comic. In the creation of motion comic, color schemes is one of the elements that are needed, especially regarding the color schemes that supports a particular emotion. To create a color schemes that supports the impression of fear, sadness, and happiness, the process of collecting data from various sources are conducted. The data collected will be qualitative, i.e. by studying the relevant literatures and the visual observation from artbooks, movies, animation, and motion comic that has scenes containing similar emotions. Based on these observations an experiments are carried out to determine which of the color schemes are suitable to the message. The experimental results show that a color is not tied to any certain type of emotion. Because an emotion could be represented by a variety of colors so the process of determining the exact color schemes once again depended on the needs in storytelling. A color can give the impression of good or bad depends on the emotions that are supported by these colors.*

*Keywords: motion comic, fantasy genre, color schemes, color according to emotion*

U  
M  
N

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI .....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah .....	5
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1. Motion Comic .....	7
2.2. Pencahayaan .....	11
2.2.1. Teknik Pencahayaan .....	11

2.2.2.	Tujuan Pencahayaan .....	12
<b>2.3.</b>	<b>Warna .....</b>	<b>14</b>
2.3.1.	Teori warna .....	16
2.3.2.	Psikologi warna.....	20
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
<b>3.1.</b>	<b>Gambaran Umum .....</b>	<b>25</b>
3.1.1.	Sinopsis .....	26
3.1.2.	Posisi Penulis .....	27
3.1.3.	Peralatan.....	27
<b>3.2.</b>	<b>Tahapan Kerja.....</b>	<b>27</b>
3.2.1.	Hasil Temuan .....	28
3.2.2.	Eksperimen .....	56
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS .....</b>	<b>59</b>
4.1.	Implementasi Emosi Takut .....	59
4.2.	Implementasi Emosi Sedih .....	61
4.3.	Implementasi Emosi Bahagia.....	64
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>69</b>
5.1.	Kesimpulan .....	69
5.2.	Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>xvii</b>

**LAMPIRAN A: Lembar Bimbingan Tugas Akhir .....xix**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Storyboard Scene 2 Shot 2 .....	29
Gambar 3.2. Storyboard Scene 2 Shot 3 .....	29
Gambar 3.2. Storyboard Scene 2 Shot 4 .....	29
Gambar 3.3. Storyboard Scene 3 Shot 2 .....	30
Gambar 3.4. Storyboard Scene 3 Shot 3 .....	30
Gambar 3.5. Storyboard Scene 5 Shot 1a .....	30
Gambar 3.6. Storyboard Scene 5 Shot 1b .....	31
Gambar 3.7. Storyboard Scene 5 Shot 1c .....	31
Gambar 3.7. Storyboard Scene 5 Shot 1d .....	31
Gambar 3.8. Screenshot Toy Story3 1 .....	33
Gambar 3.9. Screenshot Toy Story3 2 .....	33
Gambar 3.10. Screenshot Toy Story3 3 .....	34
Gambar 3.11. Color Palette Intensitas Cahaya Lemah .....	35
Gambar 3.12. Color Palette Intensitas Cahaya Kuat .....	35
Gambar 3.13. Screenshot Nemo 1 .....	36
Gambar 3.14. Screenshot Nemo 2 .....	36
Gambar 3.15. Color Palette Intensitas Fill Light Lemah .....	38
Gambar 3.16. Color Palette Intensitas Fill Light Menyebar .....	38

Gambar 3.17. Screenshot Nemo 3 .....	39
Gambar 3.18. Screenshot Nemo 4 .....	39
Gambar 3.19. Color Palette Adegan Nemo Hiu 1.....	40
Gambar 3.20. Color Palette Adegan Nemo Hiu 2.....	40
Gambar 3.21. Color Palette Adegan There's A Man In The Woods 1.....	41
Gambar 3.22. Color Palette Adegan There's A Man In The Woods 2.....	42
Gambar 3.23. Color Palette Adegan There's A Man In The Woods 3.....	42
Gambar 3.24. Color Palette Adegan There's A Man In The Woods 4.....	43
Gambar 3.25. Screenshot Frozen 1 .....	44
Gambar 3.26. Screenshot Frozen 2 .....	44
Gambar 3.27. Screenshot Frozen 3 .....	45
Gambar 3.28. Screenshot Frozen 4 .....	45
Gambar 3.29. Color Palette Adegan Frozen 1 .....	46
Gambar 3.30. Color Palette Adegan Frozen 2 .....	46
Gambar 3.31. Screenshot Up 1 .....	47
Gambar 3.32. Screenshot Up 2 .....	48
Gambar 3.33. Color Palette Adegan Up 1 .....	49
Gambar 3.34. Color Palette Adegan Up 2 .....	49
Gambar 3.35. Screenshot The Reward 1 .....	50
Gambar 3.36. Screenshot The Reward 2 .....	51

Gambar 3.37. Screenshot The Reward 3 .....	51
Gambar 3.38. Screenshot The Reward 4 .....	52
Gambar 3.39. Screenshot The Reward 5 .....	53
Gambar 3.40. Screenshot The Reward 6 .....	53
Gambar 3.41. Color Palette The Reward 1 .....	54
Gambar 3.42. Color Palette The Reward 2 .....	54
Gambar 3.43. Color Palette The Reward 3 .....	54
Gambar 3.44. Color Palette The Reward 4 .....	54
Gambar 3.45. Color Palette The Reward 5 .....	55
Gambar 3.46. Color Palette The Reward 6 .....	55
Gambar 3.47. Alternatif Warna Colorsript Emosi Takut 1 .....	56
Gambar 3.48. Alternatif Warna Colorsript Emosi Takut 2 .....	56
Gambar 3.49. Alternatif Warna Colorsript Emosi Sedih 1 .....	57
Gambar 3.50. Alternatif Warna Colorsript Emosi Sedih 2 .....	57
Gambar 4.01. Scene 2 Shot 3 .....	60
Gambar 4.02. Scene 2 shot 5 .....	60
Gambar 4.03. Scene 2 shot 5 .....	61
Gambar 4.04. Scene 3 shot 1 .....	62
Gambar 4.05. Scene 3 shot 3 .....	63
Gambar 4.06. Scene 3 shot 4 .....	63

Gambar 4.07. Scene 3 shot 5 .....	64
Gambar 4.08. Colorsript Scene 5 shot 3 .....	65
Gambar 4.09. Colorsript Scene 5 shot 6 .....	66
Gambar 4.10. Colorsript Scene 5 shot 4 .....	66
Gambar 4.11. Scene 5 shot 3 .....	67
Gambar 4.12. Scene 5 shot 7 .....	67
Gambar 4.13. Scene 5 shot 6 .....	68

UMMN



## DAFTAR LAMPIRAN

**LAMPIRAN A: Lembar Bimbingan Tugas Akhir .....xix**

