



### **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.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Warna memiliki kekuatan *storytelling* yang sangat kuat karena warna dapat mengekspresikan emosi, memperjelas motivasi dan bahkan memperlihatkan arti keseluruhan sebuah karya. Warna juga memiliki pengaruh terhadap psikologi, emosi serta cara bertindak manusia. Maka dari itu, warna dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu komunikasi *non-verbal* yang mampu mengungkapkan pesan secara instan dan mudah diserap maknanya. Tidak hanya animasi saja yang menggunakan warna sebagai perantara mengekspresikan emosi didalam cerita namun film serta ilustrasi juga menggunakannya. Proses perancangan warna dalam animasi, film, dan ilustrasi dinamakan *colorscript*. Namun diperlukan pengetahuan lebih dalam lagi mengenai warna agar emosi yang ingin disampaikan cerita dapat tercerminkan kedalam warna keseluruhan ilustrasi. Maka diperlukan penelitian sehingga perancangan warna di dalam sebuah buku cerita bisa sesuai dengan emosi yang ingin diterapkan. Disamping itu, akan diaplikasikan animasi kinegram yang merupakan teknik animasi lama.

Kinegram merupakan salah satu medium animasi yang tekniknya merupakan gabungan dari *moire pattern* dan *zoetrope*. Kinegram sendiri merupakan sebuah teknik yang di dasarkan pada prinsip *persistence of vision* yang ditemukan pada awal tahun 1960an. Pemilihan kinegram sebagai teknik animasi

yang dipakai dikarenakan teknik ini adalah satu-satunya teknik animasi yang dapat diaplikasikan ke buku tanpa memerlukan sistem penggerak yang susah digunakan, sehingga pengguna akan mudah menggunakannya. Kendala utama penggunaan animasi kinegram adalah warna yang dapat diaplikasikan terbatas dan warna yang paling mudah untuk dijadikan animasi kinegram adalah warna hitam dan putih.

Ada beberapa alasan penulis memutuskan untuk meneliti warna dalam buku cerita ilustrasi berteknik kinegram untuk anak-anak dan pengguna lain, yang pertama adalah karena alasan pribadi yaitu penulis melihat banyaknya buku cerita anak-anak yang pewarnaannya tidak dirancang dengan baik dan hanya sekedar berwarna saja. Yang kedua didasari oleh motivasi penulis untuk memberikan media baca yang interaktif kepada anak-anak agar mereka tertarik membaca buku. Yang ketiga adalah kinegram merupakan teknik gambar bergerak yang sangat lama dan bersejarah dalam perkembangan animasi dunia, namun masyarakat Indonesia belum mengetahui keberadaan teknik ini sehingga penulis terdorong untuk mengenalkan teknik gambar bergerak kinegram secara lebih luas.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang warna dalam ilustrasi buku berjudul “Arafura” yang menggunakan teknik gambar bergerak kinegram?

### 1.3. Batasan Masalah

Pada karya tulis ini penulis memiliki batasan masalah yaitu :

1. Fokus utama pembahasan adalah membahas perancangan warna dengan teori teori warna untuk mengekspresikan emosi pada cerita yang dipresentasikan melalui warna *environment* dan pengaplikasiannya pada teknik gambar bergerak kinegram.
2. Warna yang dibahas difokuskan pada pembentukan *visual storytelling* yang memiliki gambar bergerak kinegram pada *environment scene* 2-3 dan *scene* 11 yang terdapat didalam cerita. Sehingga perancangan warna karakter dan desain *environment* tidak akan dibahas demi menghindari terlalu luasnya bahasan.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara merancang warna untuk mengekspresikan emosi pada cerita kedalam sebuah buku ilustrasi "Arafura" dan pengaplikasiannya pada teknik gambar bergerak kinegram.

### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Berikut adalah manfaat yang dapat diberikan dari penulisan laporan tugas akhir:

1. Memberikan informasi kepada pembaca mengenai cara mengaplikasikan warna sebagai media penyampaian emosi *non-verbal* dalam sebuah buku ilustrasi.

2. Memberikan informasi mengenai cara warna berkerja pada kinegram dan apa yang harus dilakukan dan tidak dilakukan dalam merancang warna pada buku ilustrasi yang memiliki teknik gambar bergerak kinegram.

## **1.6. Metode Pengumpulan Data**

### a. Studi Literatur

Melakukan studi berbagai literatur tentang ilmu warna beserta pengaplikasiannya pada kinegram untuk membantu merancang warna yang dibutuhkan setiap *environment* yang telah ditetapkan.

### b. Observasi

Mengolah tinjauan yang telah didapatkan dari studi literatur agar sesuai dengan projek yang dikerjakan.

### c. Eksperimen

Melakukan percobaan dengan berbagai hasil yang berbeda yang nantinya akan dipilih yang terbaik untuk digunakan ke dalam karya akhir.

## **1.7. Metode Perancangan.**

Perancangan warna dilakukan dengan cara menjabarkan emosi dalam cerita, dari hasil penjabaran tersebut akan didapatkan emosi-emosi serta *mood* tertentu yang akan diproses kedalam bentuk *visualnya*. Penentuan rancangan akhir warna juga

akan ditentukan oleh keberhasilan kinegram menggunakan warna yang tidak mengubah emosi dan *mood* yang sudah ditentukan dengan melakukan observasi serta eksperimen.

