



### **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

*Motion comic* merupakan salah satu dari banyak cara untuk menyampaikan cerita. *Motion comic* dalam hal ini dibuat ke dalam bentuk video serupa dengan film. Seni membuat film ini dapat memuat segala cerita tertulis dikemas ke dalam waktu yang lebih singkat. Salah satu aspek terpenting dalam memproduksi karya film adalah komposisi warna di setiap adegan atau *Scene*, *filmmaker* mempertimbangkan warna yang digunakan dalam masing-masing *scene*, bisa dimulai dari warna kostum yang digunakan tokoh sampai dengan warna latar belakang dengan memainkan *hue*, saturasi, dan tingkat kecerahan. Penggunaan warna dalam film sangat berperan penting dalam menceritakan suasana yang ingin dihasilkan oleh pembuat film tersampaikan dengan tepat kepada penonton. Warna mempengaruhi pilihan, pendapat, dan keadaan emosional penonton.

Warna dalam karya ini tidak secara harafiah atau realistis seperti warna yang ada pada lingkungan sekitar. Oleh karena warna memiliki “personaliti”-nya sendiri (Bellantoni, 2005). Maka warna berperan sebagai simbol, perwakilan dan pendukung dalam menceritakan makna-makna suasana pada setiap *Scene*. Seperti yang diungkapkan Holtzschue (2006) dalam bukunya berjudul *Understanding Color*, ia menyatakan bahwa warna dapat menyimbolkan identitas. Beberapa film menggunakan warna satu dan yang lain untuk menunjukkan evolusi karakter dan

cerita selama berjalannya film. Seperti yang dilakukan pada film *Romeo+Juliet* dan *A Little Princess* yang akan dibahas lebih dalam.

Memahami penataan dari elemen warna adalah penting bagi seorang *filmmaker* ataupun desainer. Maka penulis tertarik untuk membuat *motion comic* bertema cerita rakyat Nias berjudul “Biha Tuha” yang memiliki berbagai adegan atau suasana. Penekanan cerita terhadap hal tersebut tersebut akan divisualisasikan melalui penataan warna.

## 1.2. Rumusan Masalah

Maka dengan melihat kepentingan tersebut, pertanyaan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu;

Bagaimana merancang komposisi warna sebagai simbolisasi suasana yang tepat pada *motion comic* cerita rakyat Nias berjudul “Biha Tuha”?

## 1.2. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan topik yang akan dibahas dalam penulisan laporan perancangan untuk membatasi pembahasan agar tidak melebar, menjadi fokus dan tertib dalam penjabarannya.

Batasan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah *motion comic* berjudul “Biha Tuha”
2. Penerapan simbolisasi warna mengacu pada teori psikologi dan skema warna.
3. Perancangan komposisi warna mengacu pada penggunaan warna pada karya *motion comic* berjudul “Hobo Lobo”.
4. Penelitian diterapkan pada *scene* dua dan empat.

### **1.3.Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan tugas akhir ini yaitu merancang cerita rakyat Nias berjudul “Biha Tuha”. Perancangan ini menitik beratkan pada simbolisasi warna yang mengacu pada teori psikologi dan skema warna. Serta berdasarkan karya *motion comic* berjudul “Hobo Lobo”.

### **1.4.Manfaat Tugas Akhir**

Tugas akhir tentang Komposisi Warna sebagai Simbolisasi Suasana dalam *Motion Comic* Berjudul “Biha Tuha” ini memiliki manfaat yang ingin dicapai, yaitu :

1. Bagi penulis

Memperluas wawasan tentang warna sebagai objek simbolisasi. Serta melalui perancangan komposisi warna ini penulis dapat mengasah kemampuan lebih lagi dan menuangkan pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan.

2. Bagi Pembaca

Memberikan informasi kepada pembaca yang belum mengetahui fungsi warna yang digunakan sebagai simbolisasi suasana. Agar kedepannya saat menonton film yang memanfaatkan warna sebagai simbol, penonton dapat lebih memahami maksud dan makna tersirat dalam film tersebut.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Sebagai sumber referensi dan acuan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang nanti akan menghadapi Tugas Akhir dan memiliki topik

serupa. Penelitian ini dapat dijadikan perbandingan dan evaluasi bagi penulisan laporan mereka agar lebih baik.

