



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 *COLOURSCRIPT* PADA FILM ANIMASI 2D

“BATANG GARING”

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Vesianne Chandra
NIM : 13120210172
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 : Vesianne Chandra

NIM : 13120210172

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN *COLOURSCRIPT* PADA FILM ANIMASI 2D

“BATANG GARING”

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, 11 Juni 2017



Vesianne Chandra



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Colourscript* pada Film Animasi 2D “Batang Garing”

Oleh

Nama : Vesianne Chandra

NIM : 13120210172

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 21 Juli 2017

Pembimbing



Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Penguji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya sajalah penulis dapat dimampukan untuk menyelesaikan Tugas Akhir serta penulisan laporan Tugas Akhir ini.

Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat pemerolehan kelulusan pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara tingkat Strata Satu (S1).

Penulis mengambil tema bahasan mengenai perancangan *colourscript* pada film animasi dua dimensi yang berjudul “Batang Garing” yang akan dibuat oleh penulis dan rekan-rekan tim sebagai tema bahasan. Tema warna ini dirasa penulis menarik dan penting untuk dibahas karena warna merupakan salah satu elemen penting yang dapat membuat sebuah film animasi menjadi lebih baik dan menarik, serta sebagai salah satu elemen yang dapat menyampaikan isi cerita dari film dari sisi psikologi sehingga suasana dalam adegan tersebut diharapkan dapat lebih dimengerti oleh penonton.

Banyak hal yang penulis dapatkan selama proses eksplorasi dan pengerjaan mengenai warna dan artinya, serta bagaimana cara penataan warna yang harmonis. Laporan ini diharapkan dapat membantu pembaca yang hendak meneliti maupun membuat *colourscript* atau merancang pewarnaan sebuah film.

Pengerjaan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari keterlibatan berbagai pihak yang sudah dengan sabar membimbing, membantu, dan mendukung penulis. Penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing
3. Ivana Sari, Popi Mitaya, George Christian sebagai tim dari tugas akhir
4. Keluarga dan teman-teman yang sudah mendukung penulis dalam pengerjaan tugas akhir

Tangerang, 11 Juni 2017



Vesianne Chandra



ABSTRAKSI

Sebagai negara yang sangat kaya, Indonesia memiliki banyak sekali potensi alam yang dapat diambil dan dikelola. Namun, terkadang kekayaan itu tereksploitasi secara berlebihan sehingga mengakibatkan terjadinya kerusakan alam, salah satunya seperti yang terjadi di daerah Kalimantan pada perhutanan kelapa sawit. Pembukaan lahan dengan cara membakar hutan dilakukan sehingga mengganggu kehidupan dari suku asli yang tinggal disekitar, dalam kasus ini suku Dayak. Dalam kasus ini, penulis hendak menyampaikan apa yang terjadi dan bagaimana suasana keadaannya melalui pembuatan film animasi 2D pendek, khususnya dalam penggunaan warna. Warna adalah bagian penting dalam film karena dapat memberikan kesan dan efek-efek tertentu yang terkadang hanya dapat disampaikan melalui warna itu sendiri. Masalah yang akan diteliti adalah bagaimana merancang *colourscript* yang tepat bagi film pendek animasi 2D ini. Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat film pendek animasi 2D yang membahas mengenai pelestarian lingkungan dengan penggunaan *colourscript* yang tepat. Metode yang akan dilakukan untuk mendapatkan informasi adalah dengan studi pustaka pada sumber-sumber yang membahas mengenai warna dan observasi film.

Kata kunci : Lingkungan, Animasi, Warna

UMMN

ABSTRACT

As a prosperous country, Indonesia has a lot of natural potential that can be fetched and utilized. Unfortunately, sometimes that potential gets exploited too much that it causes natural damage, one example of it is what happened in Kalimantan (Borneo) at the palm oil trees farm. The action of clearing the land is done by burning down the palm trees that causes disturbance to the nearby villager, in this case the Dayak tribes. In this case, author would like to convey what is happening and how the situation is by creating a short 2D animation, more specifically in the use of colour. Colour is an important part of a movie because it can give some certain impressions and effects that sometimes can only be delivered by the colour itself. The focus of the research is how to design the correct colourscript for this short 2D animation. The purpose of this final project is to make a short 2D animation movie that covers on nature preservation by using the correct colourscript. The methods which will be used to gain information are by literature study in sources that covers on colour and movie observation.

Keywords: Environment, Animation, Colour

The image shows a large, light blue watermark of the UMN logo. The logo consists of a stylized 'U' and 'M' above an 'N', all in a bold, sans-serif font. The watermark is semi-transparent and centered on the page.

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.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Warna	5
2.1.1. Psikologi Warna	14
2.1.2. Warna dalam Perfilman.....	17
2.1.3. <i>Colourscript</i>	19

2.2.	Lighting	20
BAB III METODOLOGI		26
3.1.	Gambaran Umum	26
3.1.1.	Sinopsis Cerita	26
3.1.2.	Posisi Penulis	28
3.2.	Metode Perancangan	28
3.2.1.	Analisa Warna pada Film Pocahontas.....	30
3.2.2.	Analisa Warna pada Film The Lion King	35
3.2.3.	Analisa Warna pada <i>Colourscript Up</i>	39
3.3.	Hasil Eksplorasi	43
3.3.1.	Visualisasi <i>Scene 4</i>	43
3.3.2.	Visualisasi <i>Scene 5</i>	49
3.3.3.	Visualisasi <i>Scene 6</i>	55
BAB IV ANALISIS		58
4.1.	Analisis <i>Colourscript</i>	58
4.1.1.	Analisis <i>Colourscript Scene 4</i>	58
4.1.2.	Analisis <i>Colourscript Scene 5</i>	65
4.1.3.	Analisis <i>Colourscript Scene 6</i>	75
BAB V PENUTUP		84
5.1.	Kesimpulan	84
5.2.	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA		xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Penguraian Warna	5
Gambar 2.2. <i>Colour Wheel</i> Newton	6
Gambar 2.3. Tiga Warna Primer	7
Gambar 2.4. Warna Sekunder	7
Gambar 2.5. Warna Tersier	8
Gambar 2.6. Contoh Warna Analogus	9
Gambar 2.7. Contoh Warna Komplementer	10
Gambar 2.8. Contoh Warna <i>Split Complementary</i>	11
Gambar 2.9. Contoh Warna <i>Double-Split Complementary</i>	12
Gambar 2.10. Contoh Palet Monokromatik	13
Gambar 2.11. Pembagian <i>Cool Colours</i> dan <i>Warm Colours</i>	13
Gambar 2.12. Contoh <i>Colourscript</i> “ <i>The Incredibles</i> ”	19
Gambar 2.13. <i>Dramatic Lighting</i> dalam “ <i>Pocahontas</i> ”	21
Gambar 2.14. <i>Low Key Lighting</i>	22
Gambar 2.15. <i>High Key Lighting</i>	23
Gambar 2.16. <i>Natural Light</i> dalam “ <i>Pocahontas</i> ”	24
Gambar 2.17. <i>Artificial Light</i> dalam bentuk api pada “ <i>Pocahontas</i> ”	25
Gambar 3.1. Skematika Perancangan	29
Gambar 3.2. Thomas	31
Gambar 3.3. Adegan Keagungan	32
Gambar 3.4. Adegan Ketegangan	33
Gambar 3.5. Adegan Perkelahian Kocoum dan Smith	34

Gambar 3.6. Percy yang Ditinggalkan di Hutan	35
Gambar 3.7. Simba dalam Kesendiriannya.....	36
Gambar 3.8. Mufasa Menampakkan Dirinya.....	37
Gambar 3.9. Adegan Kebakaran	38
Gambar 3.10. Adegan Kemarahan	39
Gambar 3.11. Suasana Hidup Carl yang Berubah.....	40
Gambar 3.12. Muntz Membakar Rumah Carl.....	41
Gambar 3.13. Carl dan Dug Menyusup Mencari Kevin	41
Gambar 3.14. Amarah Muntz.....	42
Gambar 3.15. Eksplorasi Suasana Sendirian dengan Warna “Up”	44
Gambar 3.16. Eksplorasi Suasana Sendirian dengan Warna “Lion King”	45
Gambar 3.17. Eksplorasi Suasana Sendirian dengan Kombinasi 1 dan 2.....	46
Gambar 3.18. Eksplorasi Suasana Agung dengan Warna “The Lion King”	47
Gambar 3.19. Eksplorasi Suasana Agung dengan Warna “Pocahontas”	48
Gambar 3.20. Eksplorasi Suasana Agung dengan Kombinasi 1 dan 2	49
Gambar 3.21. Eksplorasi Kebakaran dengan Warna “Up”	50
Gambar 3.22. Eksplorasi Kebakaran dengan Warna “The Lion King”	51
Gambar 3.23. Eksplorasi Kebakaran dengan Kombinasi 1 dan 2.....	52
Gambar 3.24. Eksplorasi Suasana Tegang dengan Warna “Pocahontas”	53
Gambar 3.25. Eksplorasi Suasana Tegang dengan Warna “Up”	54
Gambar 3.26. Eksplorasi Suasana Tegang dengan Kombinasi 1 dan 2	55
Gambar 3.27. Eksplorasi Suasana Marah dengan Warna “Up”.....	56
Gambar 3.28. Eksplorasi Suasana Marah dengan Warna “The Lion King”	57

Gambar 3.29. Eksplorasi Suasana Marah dengan Kombinasi 1 dan 2.....	57
Gambar 4.1. Adegan Awal <i>Scene</i> 4	59
Gambar 4.2. Penerapan pada Adegan Awal <i>Scene</i> 4	59
Gambar 4.3. Kedatangan Burung Enggang	60
Gambar 4.4. Penerapan pada Kedatangan Burung Enggang	61
Gambar 4.5. Burung Enggang Menghibur Karuhei	62
Gambar 4.6. Penerapan pada Burung Enggang Menghibur Karuhei.....	62
Gambar 4.7. Burung Enggang Mengajak Karuhei Pergi	63
Gambar 4.8. Penerapan pada Burung Enggang Mengajak Karuhei Pergi	64
Gambar 4.9. <i>Colourscript Scene</i> 4	64
Gambar 4.10. Penerapan <i>Colourscript</i> pada <i>Scene</i> 4.....	65
Gambar 4.11. Adegan Awal <i>Scene</i> 5	65
Gambar 4.12. Penerapan pada Adegan Awal <i>Scene</i> 5	66
Gambar 4.13. Karuhei Mengintip dari Semak-Semak.....	67
Gambar 4.14. Penerapan pada Karuhei Mengintip dari Semak-Semak.....	67
Gambar 4.15. Adegan Pembakaran Hutan.....	68
Gambar 4.16. Penerapan pada Adegan Pembakaran Hutan.....	69
Gambar 4.17. Karuhei Melihat Kejadian Pembakaran	70
Gambar 4.18. Penerapan pada Karuhei Melihat Kejadian Pembakaran	70
Gambar 4.19. Burung Enggang Memberi Perintah.....	71
Gambar 4.20. Penerapan pada Burung Enggang Memberi Perintah	72
Gambar 4.21. Karuhei Berlari Menuju Desanya.....	73
Gambar 4.22. Penerapan pada Karuhei Berlari Menuju Desanya	73

Gambar 4.23. <i>Colourscript Scene 5</i>	74
Gambar 4.24. Penerapan <i>Colourscript</i> pada <i>Scene 5</i>	74
Gambar 4.25. Ayah Karuhei Berusaha Memegang Kendali.....	75
Gambar 4.26. Ayah Karuhei Berusaha Memegang Kendali.....	76
Gambar 4.27. Karuhei dan Hutan yang Terbakar	77
Gambar 4.28. Penerapan pada Karuhei dan Hutan yang Terbakar	77
Gambar 4.29. Amarah Ayah Karuhei	78
Gambar 4.30. Penerapan pada Amarah Ayah Karuhei	79
Gambar 4.31. Karuhei yang Ditampar oleh Ayahnya.....	80
Gambar 4.32. Penerapan pada Karuhei yang Ditampar oleh Ayahnya.....	80
Gambar 4.33. Karuhei yang Ditinggalkan	81
Gambar 4.34. Penerapan pada Karuhei yang Ditinggalkan	82
Gambar 4.35. <i>Colourscript Scene 6</i>	82
Gambar 4.36. Penerapan <i>Colourscript</i> pada <i>Scene 6</i>	83

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: TIMELINE KELOMPOK xviii

LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR.. xix

