



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

Dalam perkembangannya animasi telah berkembang menjadi berbagai macam cabang. Beberapa di antaranya adalah animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi, *stop motion*, dan yang paling baru adalah *motion comic*. Dalam perkembangannya *motion comic* bisa disebut bagian dari animasi dikarenakan *motion comic* termasuk dalam kategori gambar yang bergerak. Le (2012) mengatakan bahwa di antara komik dan animasi muncul media baru yang bisa disebut sebagai *motion comic*. Dengan visual yang mirip dengan sebuah *animatic*, namun memiliki musik dan suara yang lengkap seperti sebuah animasi. *Motion comic* menggabungkan kedua dunia tersebut untuk memperluas jangkauan audiens baik pencinta komik maupun pencinta animasi.

Motion comic memiliki berbagai elemen yang penting di dalamnya, salah satunya adalah tata warna. Dalam *motion comic* tata warna penting karena tata warna mengatur berbagai aspek dalam *motion comic* itu sendiri. Beberapa dari aspek yang diatur tersebut adalah tata warna mengatur mood dan emosi, tata warna memberikan identitas pada *motion comic*, dan tata warna memiliki aturan tersendiri dalam penggunaannya. Bellantoni (2005) mengatakan dalam bukunya bahwa meskipun setiap orang memiliki *style* individu yang berbeda dalam menggunakan warna, secara umum respon mereka mirip dan *instinctual*. Pada

akhirnya warna bisa dipahami lebih dalam oleh berbagai budaya dan lapisan. Dari pernyataan Bellantoni tersebut dapat kita pahami mengapa tata warna menjadi penting, karena warna berbicara kepada semua orang secara luas melebihi batasan bahasa dan budaya.

Pertama - tama, tata warna mengatur mood dan emosi yang dihasilkan dalam *motion comic*. Seiring dengan berjalannya cerita, perubahan warna sangat penting dalam mendorong kebutuhan *visual storytelling* itu sendiri. Terutama dalam cerita bergenre fantasi, dalam genre ini penulis dapat memanfaatkan berbagai kondisi warna karena *setting* ceritanya sendiri tidak realis, yang berarti kapabilitas tata warna dapat dengan sangat maksimal dimanfaatkan di sini.

Pixar sangat ahli dalam bidang ini, bisa kita lihat dari salah satu animasi yang mereka garap "*Toy Story 3*". Di dalam animasi tersebut terlihat dengan jelas penggunaan tata warna yang sangat brilian untuk mendukung jalannya cerita. Bisa dilihat dari saat pertama kali adegan dalam imajinasi Andy saat dia kecil, Warna dari para mainan sangatlah cocok terhadap warna dari *environment* yang memiliki kontras yang indah. Pindah beberapa *scene*, nampak *scene* kamar Andy yang kini sudah dewasa, kamar tersebut bernuansa biru namun tidak nampak *vibrant* seperti adegan imajinasi Andy waktu dulu, hal ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa Andy sudah bukan anak-anak lagi.

Selain itu pula juga dapat kita lihat dari warna pada *Sunnyside Daycare* ketika para mainan baru pindah ke tempat tersebut, warna yang ditunjukkan dengan nuansa kuning sangatlah cocok dengan mainan dan membuat mereka terlihat

menyenangkan. Namun warna tersebut berubah ketika para mainan dimainkan secara brutal oleh anak-anak kecil, warna tersebut menjadi oranye ke arah magenta seakan memberikan isyarat kepada alam bawah sadar penonton bahwa ada yang aneh dalam tempat tersebut.

Kemudian tata warna juga memberikan identitas dalam *motion comic* itu sendiri. Seperti setiap orang yang memiliki ciri khasnya masing - masing, tentunya warna bisa memberikan ciri khas yang unik untuk *motion comic* tersebut. Penggunaan warna - warna cerah, pudar, kemerahan, dan lainnya dapat membekas di hati para audiensnya. Dengan menggunakan ciri khas tata warna yang unik, tentunya *motion comic* ini dapat meninggalkan *impact* yang besar di dalam benak audiensnya.

Ketiga tata warna penting karena tata warna memiliki aturan tersendiri. Renée (2014) dalam artikelnya mengatakan bahwa tidaklah bijak untuk menggunakan warna-warna dengan saturasi yang menyala pada setiap adegan. Namun sebaiknya sesuaikan dengan cerita, temukan adegan yang penting, lalu *brainstorm* dan analisa warna apakah yang tepat untuk mengekspresikan *mood* atau *tone* yang diinginkan. Dalam hal ini aturan yang dimaksud adalah tidak semua warna dapat secara harmonis disandingkan dengan warna lainnya. Oleh karena itu tata warna sangat membutuhkan komposisi yang tepat agar dapat menekankan *emphasis* pada *scene* yang membutuhkannya.

Salah satu contoh yang dapat kita lihat adalah dari animasi keluaran *Disney-Pixar "Inside Out"*. Didalam animasi tersebut ditunjukkan dua dunia yang aktif dan saling mempengaruhi satu sama lain. Dunia yang berada di kepala Riley sang tokoh utama, dan dunia nyata yang ditinggali oleh Riley. Ditunjukkan dalam dunia di kepala Riley bahwa dunia tersebut sangatlah penuh dengan warna, berbeda dengan dunia nyata yang memiliki warna yang cukup realistis. Dari sini kita bisa melihat bahwa tata warna sangatlah penting, bukan hanya sebagai pembandingan, tapi juga memberi identitas serta memperindah masing-masing dari dunia tersebut.

Pada akhirnya, perancangan tata warna memegang peranan yang penting dalam pembuatan *motion comic* genre fantasi. Dengan penyampaian warna yang tepat, maka tidak hanya memberikan *appeal* pada gambar yang ditampilkan, tetapi juga mendorong kebutuhan penyampaian *visual storytelling* pada *motion comic* bergenre fantasi. Penulis tertarik untuk membuat *motion comic* bergenre fantasi yang memiliki *universe*-nya sendiri, dan untuk merealisasikan hal tersebut tentunya membutuhkan penataan warna yang tepat. Penulis ingin menciptakan identitas unik, serta menarik lewat penataan warna yang ditampilkan sehingga *motion comic* yang dihasilkan dapat memberikan *visual experience* yang menyenangkan bagi audiensnya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tata warna pada *motion comic* "Tales of I".

1.3. Batasan Masalah

Penulis merasa harus membatasi masalah yang ada dalam proposal ini untuk menghindari luasnya pembahasan, adapun batasan masalahnya adalah:

1. Penulis memfokuskan pembahasan pada tata warna yang menunjukkan emosi sedih, takut, dan bahagia yang dirasakan Larissa karena cerita berdasarkan *point of view* Larissa sehingga penonton dapat merasakan yang dirasakan oleh Larissa.
2. Untuk mendukung emosi takut penulis memfokuskan pada *scene* 2 terutama pada *shot* 3 sampai *shot* 6, untuk emosi sedih pada *scene* 3 terutama *shot* 1 sampai *shot* 4, dan emosi bahagia pada *scene* 5 terutama *shot* 1 sampai *shot* 8.
3. Penulis tidak membahas warna lokal *environment* dan *props* yang ada di dalam *motion comic*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk mendukung proses penyampaian pesan emosi sedih, takut, dan bahagia dalam *motion comic* "Tales of I".

1.5. Metode Pengumpulan Data

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Penulis menggunakan studi pustaka dengan mengumpulkan literatur terkait dan membaca *artbook* mengenai bagian warna. Penulis juga akan melakukan *Visual reference* dengan

membaca *motion comic* serupa. Selain itu penulis juga akan menonton film-film animasi yang memiliki cerita yang serupa untuk memahami tata warna yang seperti apakah yang cocok dan biasa dipakai oleh film-film tersebut.

