



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 WARNA DALAM ILUSTRASI BUKU
BERJUDUL "ARAFURA" YANG MENGGUNAKAN TEKNIK
KINEGRAM

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat kelulusan sarjana dengan gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Rahajeng Dyah R.A
NIM : 13120210477
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 : Rahajeng Dyah R.A

NIM : 13120210477

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir: Perancangan Warna dalam ilustrasi Buku Berjudul "Arafura" yang menggunakan Teknik Kinegram.

PERANCANGAN WARNA DALAM ILLUSTRASI BUKU BERJUDUL

"Arafura" YANG MENGGUNAKAN TEKNIK KINEGRAM

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 pelaksanan 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.

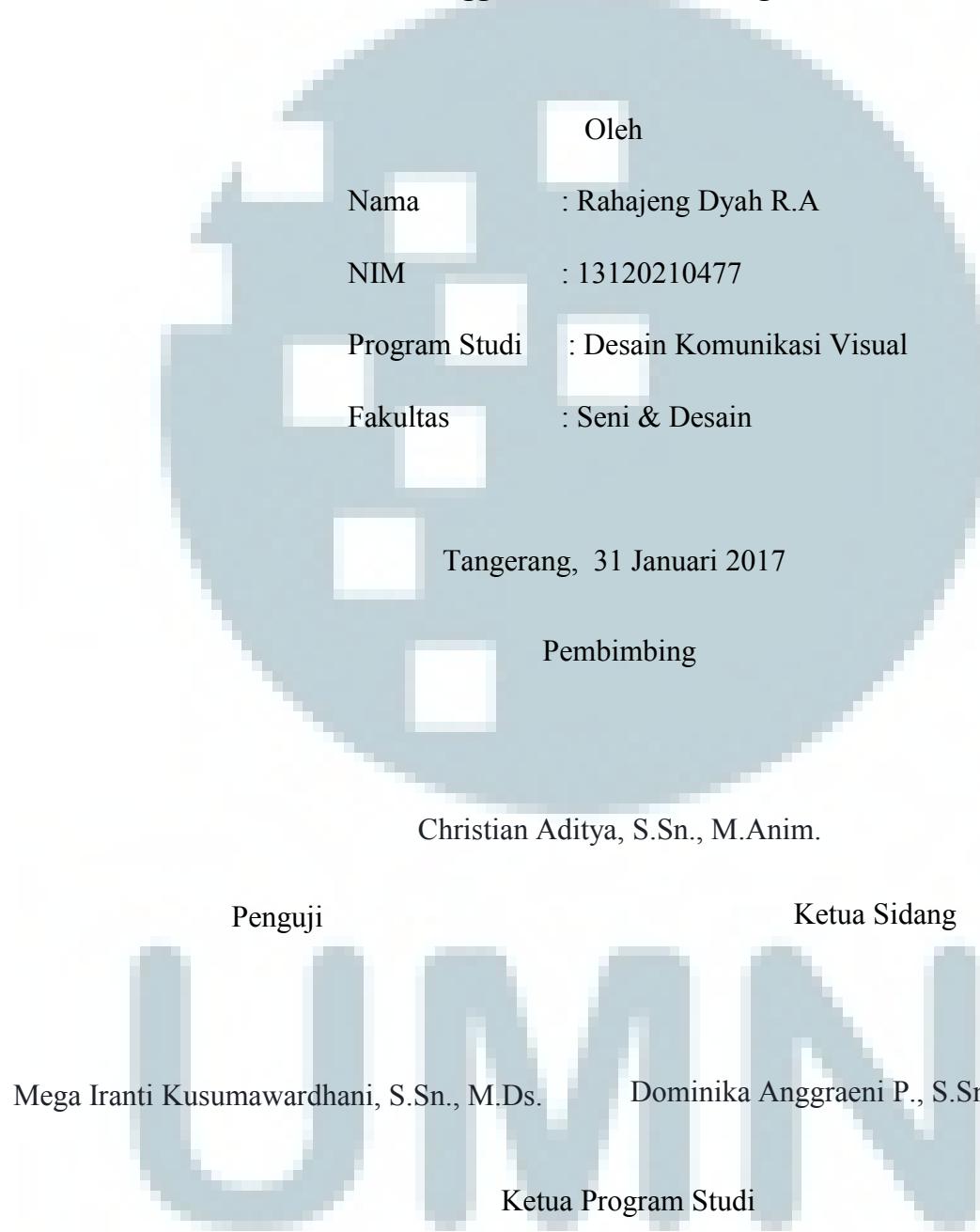
Tangerang, 19 Desember 2016

Rahajeng Dyah R.A

UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**Perancangan Warna dalam Illustrasi Buku Berjudul "Arafura" yang
Menggunakan Teknik Kinogram**



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT., atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Warna dalam Illustrasi Buku Berjudul "Arafura" menggunakan Teknik Kinegram dengan baik.

Topik ini dipilih karena perancangan warna merupakan kemampuan yang ingin dikuasai karena warna dapat membentuk emosi terutama di dalam media *storytelling* seperti film, animasi, dan buku cerita bergambar. Saya akan berfokus merancang warna untuk mendapatkan emosi yang sesuai dengan cerita pada buku.

Terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung saya selama proses penggerjaan Tugas Akhir ini:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi DKV UMN.
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku dosen pembimbing.
3. Orangtua, saudara, serta teman-teman penulis yang senantiasa mendukung penulis agar selama mengerjakan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 19 Desember 2016

Rahajeng Dyah R.A

ABSTRAKSI

Laporan Tugas Akhir ini mengkaji tentang bagaimana merancang warna pada buku cerita ilustrasi berjudul "Arafura" yang dikombinasikan dengan gambar bergerak berteknik kinegram. Perancangan warna beracu pada teori dengan tujuan mengekspresikan emosi pada cerita yang dipresentasikan melalui warna *environment*. Topik ini dipilih karena semakin berkurangnya media bercerita pada buku dan menekankan pentingnya perancangan warna untuk memperkuat cerita. Warna yang sudah dirancang kedepannya akan diselaraskan dengan teknik gambar bergerak kinegram. Rumusan masalah dari topik ini adalah bagaimana merancang warna dalam ilustrasi buku berjudul "Arafura" yang menggunakan teknik kinegram? Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, observasi, dan eksperimen. Hasil penelitian berupa perancangan warna *environment* pada cerita yang diintergrasikan dengan teknik kinegram.

Kata kunci : Warna, kinegram, buku cerita bergambar



ABSTRACT

This final project report examines the process of designing the colors of an illustrated storybook entitled Arafura which is combined with an animation technique, called Kinegram. The designing process is focused on color theories, in order to express certain emotions of the story, presented by the environment color design. This topic is chosen because of the decreasing rate of interest for illustrated storybooks. It is also important to research the importance of designing colors, in order to enhance a story. The designed colors on the environment will be harmonized with the Kinegram technique . The scientific problem of this topic is: how to design color in the illustration of the book entitled ‘Arafura’ which uses the Kinegram technique. The result of this research is an environment color design for an illustrated storybook which uses the Kinegram technique.

Keywords: Color, kinegram, illustrated storybook.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4.Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Metode Perancangan.....	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Gambar Bergerak.....	6
Gambar 2.1. Gambar bergerak pada kuil Pharor Rameses II.....	6
2.1.1. Kinegram.....	10
2.2. Buku Cerita.....	12
2.2.1. Buku Cerita Ilustrasi.....	13
2.2.3. Buku Cerita Ilustrasi Bergenre <i>Fantasy Spiritual</i>	15

2.3. Warna.....	16
2.3.1. Teori Warna.....	17
2.3.1.2. <i>Color Vocab</i>	17
2.3.1.1. <i>Color Wheel</i>	18
2.3.1.2. <i>Aspects of Color</i>	21
2.3.1.3. <i>Color Mood</i>	26
2.3.1.4. <i>Color Harmony</i>	30
2.3.2. Psikologi Warna.....	31
2.3.2.2. Biru.....	31
2.3.2.3. Ungu.....	32
2.3.2.3. Kuning.....	33
BAB 3. METODOLOGI.....	34
3.1. Metodologi Penelitian.....	34
3.1.1. Etnografi Suku Asmat.....	35
3.2. Gambaran Umum Proyek.....	36
3.2.1. Sinopsis Cerita.....	37
3.3. Konsep.....	39
3.3.1. <i>Scene 2 dan 3</i>	42
3.3.2. <i>Scene 11</i>	42
3.4. Observasi Warna.....	43
3.4.1. Menentukan Warna Utama.....	43
3.4.3. Menentukan Skema Warna.....	43
3.4.3.1. <i>Skema Warna Environment pada scene 2-3</i>	44

3.4.3.2. Skema Warna <i>Environment</i> pada <i>scene</i> 11.....	46
3.5. Observasi Kinegram.....	49
3.6. Eksperimen.....	52
3.6.1. Scene 3-4.....	53
3.6.2. Scene 11.....	56
BAB IV. ANALISIS.....	58
4.1. Analisa Umum.....	58
4.1.1. <i>Scene</i> 3-4.....	59
4.1.2. <i>Scene</i> 11.....	64
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	lxxi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar bergerak pada kuil Pharor Rameses II.....	6
Gambar 2.2. Cara kerja <i>Zoetrope</i>	8
Gambar 2.3. Contoh pola <i>moire</i>	9
Gambar 2.4. Efek pola <i>moire</i> pada baju bergaris di televisi.....	10
Gambar 2.5. Contoh kinogram.....	11
Gambar 2.6. <i>Color Vocab</i>	18
Gambar 2.7. <i>Color Wheel</i>	19
Gambar 2.8. Tiga warna Sekunder.....	20
Gambar 2.9. Enam warna tersier.....	21
Gambar 2.10. <i>Color aspect</i>	22
Gambar 2.11. Contoh warna panas.....	23
Gambar 2.12. Contoh warna dingin.....	23
Gambar 2.13. Contoh warna hangat.....	24
Gambar 2.14. Contoh warna sejuk.....	24
Gambar 2.15. Contoh warna terang.....	25
Gambar 2.16. Contoh warna gelap.....	25
Gambar 2.17. Contoh ilustrasi yang menggunakan warna <i>soft</i>	26
Gambar 2.18. Contoh ilustrasi yang menggunakan warna <i>refreshing</i>	27
Gambar 2.19. Contoh ilustrasi yang menggunakan warna <i>tropical</i>	28
Gambar 2.20. Contoh ilustrasi yang menggunakan warna <i>tropical</i>	29
Gambar 2.21. Contoh ilustrasi yang menggunakan warna <i>magical</i>	30

Gambar 3.1. <i>Storyboard</i> serta pembagiannya menjadi empat ACT.....	39
Gambar 3.2. Tabel metodologi penelitian.....	41
Gambar 3.3. <i>Screenshot</i> ketika arwah Tom akan pergi ke surga.....	45
Gambar 3.4. <i>Screenshot</i> kedua dan ketiga Tom berada di pemberangkatan ke surga dengan kereta <i>Heaven Express</i>	45
Gambar 3.5. <i>Screenshot</i> kedua dan ketiga dari salah satu adegan dalam animasi <i>Tom & Jerry</i>	46
Gambar 3.6. <i>Screenshot</i> ketika dia mengetahui telur anaknya hanya tersisa satu.	47
Gambar 3.7. <i>Screenshot</i> ketika Ben melihat adiknya sedang sekarat.....	48
Gambar 3.8. Contoh penggunaan warna hitam-putih dan berwarna.....	49
Gambar 3.9. Contoh latar kinigram berwarna hitam.....	50
Gambar 3.10. Contoh kinigram dengan 2 warna kontras.....	51
Gambar 3.11. <i>Color wheel</i>	52
Gambar 3.12. Eksperimen pertama <i>scene</i> 2-3.....	53
Gambar 3.13. Eksperimen kedua <i>scene</i> 2-3.....	54
Gambar 3.14. Eksperimen ketiga <i>scene</i> 2-3.....	55
Gambar 3.15. Hasil akhir <i>scene</i> 11.....	56
Gambar 3.15. Contoh kinigram dengan skema warna yang serupa.....	57
Gambar 4.1. Skema akhir <i>environment scene</i> 2-3.....	60
Gambar 4.2. warna <i>hues</i> yang telah ditentukan.....	61
Gambar 4.3. <i>Saturation</i> dan <i>Value</i> pada skema warna pilihan.....	62
Gambar 4.4. Skema akhir serta letaknya pada <i>environment</i>	63
Gambar 4.5. Skema akhir <i>environment scene</i> 11.....	65

Gambar 4.6. Pemilihan <i>hues</i> pada <i>scene</i> 11.....	66
Gambar 4.7. <i>Saturation</i> dan <i>value</i> skema warna yang dipilih.....	67
Gambar 4.8. Skema warna akhir serta peletakannya pada <i>environment</i> akhir <i>scene</i> 11.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: STORYBOARD AWAL.....	lxxiv
LAMPIRAN B: KARAKTER DESAIN AWAL.....	lxxv
LAMPIRAN C: LEMBAR BIMBINGAN	lxxvi

The logo of Universitas Muhammadiyah Nusa Tenggara (UMN) is displayed as a watermark. It features the letters "UMN" in a bold, stylized font, with a small "Universitas" prefix preceding it. The logo is rendered in a light blue-grey color.