

ABSTRAK

Kevin Nathanael (01023180042)

PERANCANGAN DESAIN KOMPOSISI DAN WARNA DALAM TRAILER FIKSI ANTAPURA

(xix + 265 halaman: 137 gambar; 2 lampiran)

Sebagai negara kepulauan, Indonesia tersusun atas ribuan kebudayaan unik. Sayangnya, faktor globalisasi telah melumpuhkan ketertarikan generasi muda Indonesia terhadap kebudayaan mereka sendiri. Budaya massa yang berasal dari negara seperti Korea, Amerika, dan Jepang sekarang dipandang lebih menarik dan sesuai dengan zaman. Dasar permasalahan inilah yang mendorong perancangan Antapura sebagai solusi kreatif untuk memperkenalkan kembali kebudayaan Indonesia melalui media hiburan animasi.

Pengumpulan data selama proses perancangan Antapura memanfaatkan metode studi kepustakaan. Seluruh informasi dan/atau referensi diperoleh dari buku, jurnal, artikel, dokumen dan gambar yang terarsip di internet. Pengolahan data lebih lanjut dilakukan dengan membandingkan satu sama lain data yang terkumpul (komparasi data) untuk memastikan keaslian setiap data. Terlepas dari data yang digunakan untuk proses *worldbuilding* Antapura secara keseluruhan, data yang dikumpulkan dan diolah untuk konteks penulisan ini memiliki fokus utama terhadap komposisi dan warna.

Memiliki *output* berupa *concept book* sederhana dan *trailer* animasi 3D berdurasi dua menit, proyek ini membuahkan berbagai macam kesimpulan sesuai dengan fokus pembahasan yang dipilih. Dalam konteks penulisan ini, didapati bahwa komposisi dan warna memegang peranan yang vital dalam menentukan keberhasilan sebuah *visual storytelling*. Sifat pengaturan komposisi dan warna yang sensitif menegaskan perlunya pemahaman lebih terhadap keduanya sebelum merancang karya yang mengandalkan narasi visual.

Kata kunci: Komposisi, Warna, Animasi, *Visual Storytelling*, Indonesia

Referensi: 49 (1992-2022)

ABSTRACT

Kevin Nathanael (01023180042)

VISUAL COMPOSITION AND COLOR DESIGN IN ANTAPURA FICTIONAL TRAILER

(xix + 265 pages: 137 images; 2 appendices)

As an archipelago, Indonesia has thousands of unique cultures. Unfortunately, globalization has affected the new generations of Indonesia; reducing the interest to their own culture. Popular cultures that came from Korea, America, dan Japan received positive reviews in Indonesia, as they seem more modern and up to date. This particular problem fueled the ambition to create Antapura as a creative solution in re-introducing Indonesian culture through the means of entertainment, such as animation.

Data collection for Antapura uses a method called literary study. Every bit of information and/or reference is gathered from books, journals, articles, documents, and images that are available in the internet. Gathered data are then filtered through comparison to ensure which one is the most trustable. Regardless of the data needed for Antapura's worldbuilding phase, the data gathered for this thesis mainly focuses on composition and color.

As the output for this project is in the form of concept book and a two minutes 3D animation trailer, this project has bore fruit to several conclusions; corresponding to the chosen focus or topic. For this specific thesis, it's been proven that visual composition and color holds vital roles in determining a successful visual storytelling. Both being very sensitive in the setup process further emphasizes the need of deeper understanding of both entities before creating visual narration.

Keywords: Composition, Color, Animation, Visual Storytelling, Indonesia

Reference: 49 (1992-2022)