

**PENERAPAN SKEMA WARNA ANALOGUS PADA
ADAPTASI FILM ANIMASI “SULTAN BAABULLAH” DARI
KOMIK SEMI SEJARAH UNTUK MENDRAMATISASI
ADEGAN KILAS BALIK**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Terapan

Program Studi D-4 Animasi



TUGAS AKHIR

Oleh:

Andi Abin

NIM 2200040034

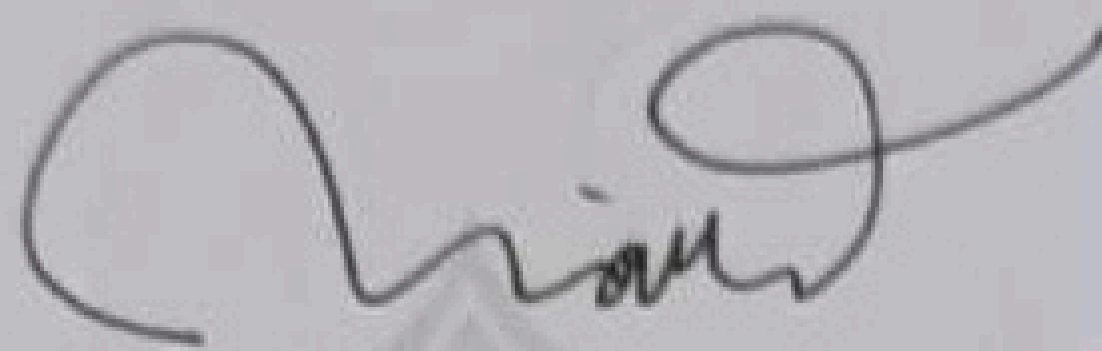
**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN SKEMA WARNA ANALOGUS PADA ADAPTASI FILM ANIMASI "SULTAN BAABULLAH" DARI KOMIK SEMI SEJARAH UNTUK MENDRAMATISASI ADEGAN KILAS BALIK diajukan oleh **Andi Abin**, NIM 2200040034, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

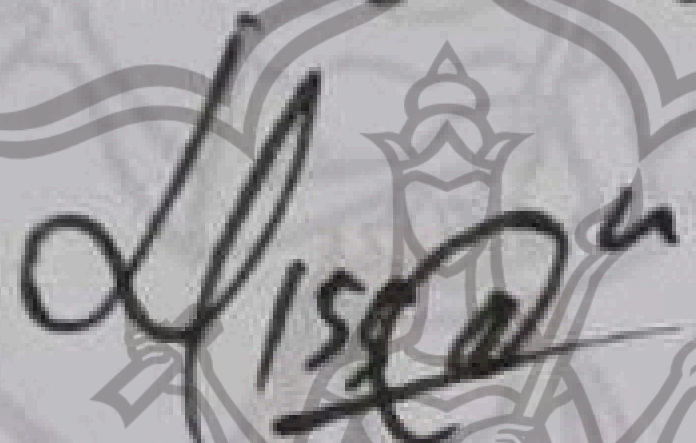
20 MAY 2026

Pembimbing I/Ketua



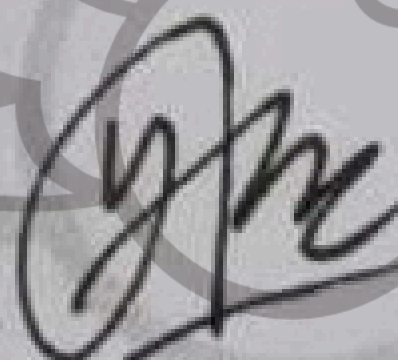
Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

Pembimbing II/Anggota



Nissa Fitriani, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 3852765666231172

Cognate/Anggota



Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
NUPTK 7554765666230282

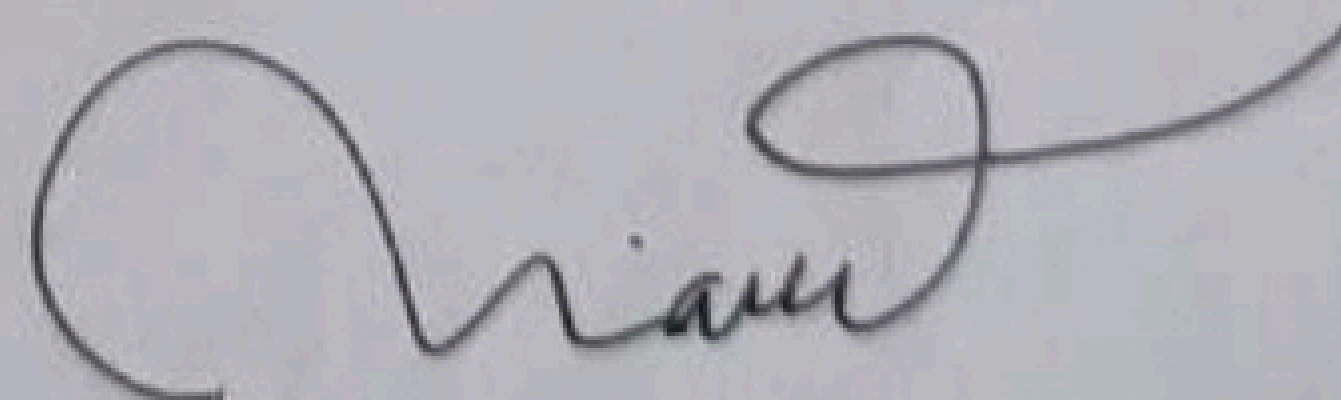
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Farid Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7555745646130092

Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



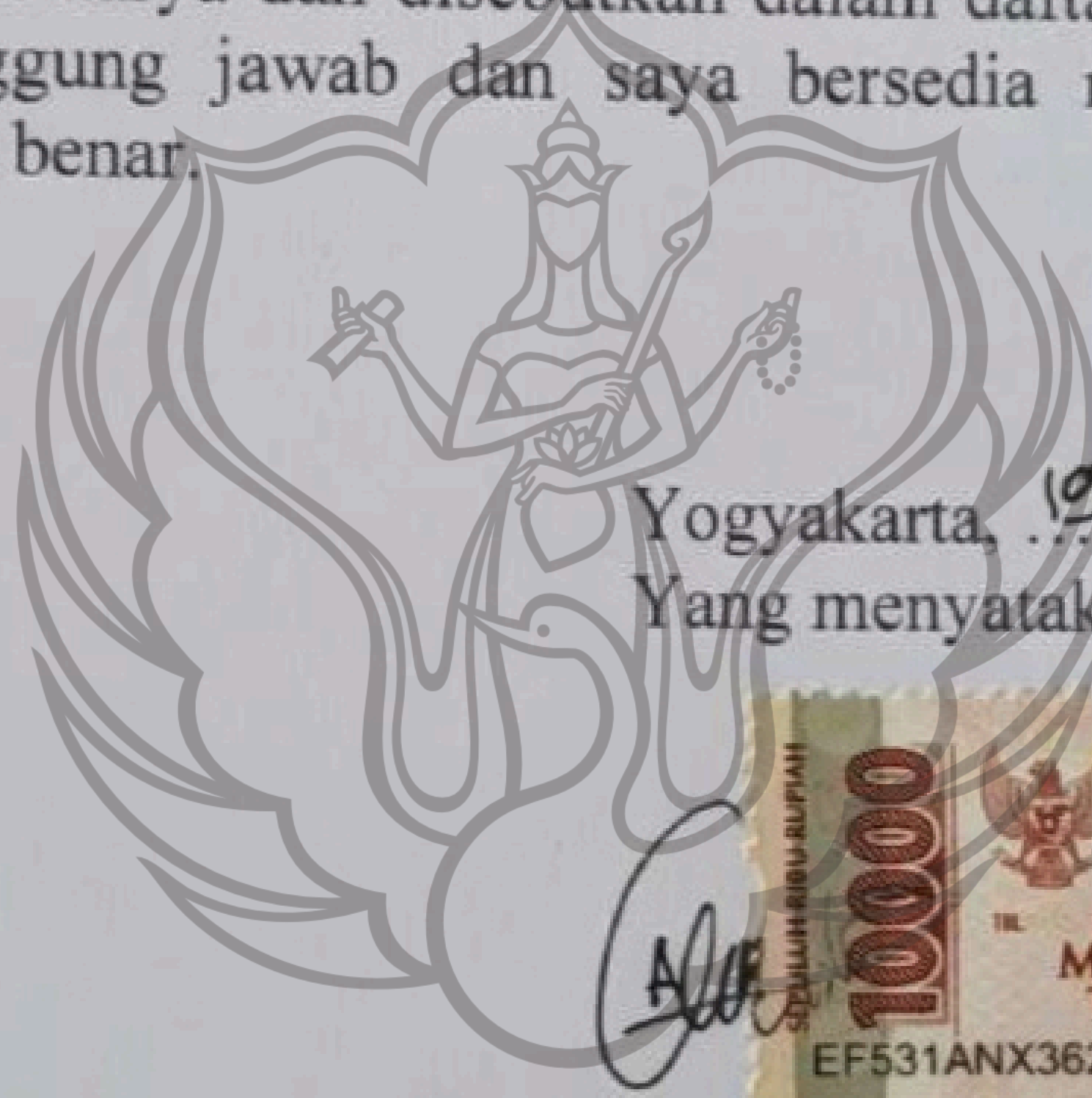
Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Andi Abin**
No. Induk Mahasiswa : **2200040034**
Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN SKEMA WARNA ANALOGUS
PADA ADAPTASI ANIMASI "SULTAN
BAABULLAH" DARI KOMIK SEMI SEJARAH
UNTUK MENDRAMATISASI ADEGAN KILAS
BALIK**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.



Yogyakarta, 19 JUNI 2026
Yang menyatakan,



Andi Abin.
NIM. 2200040034

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Andi Abin**
No. Induk Mahasiswa : **2200040034**
Program Studi : **Sarjana Terapan Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

PENERAPAN SKEMA WARNA ANALOGUS PADA ADAPTASI ANIMASI “SULTAN BAABULLAH” DARI KOMIK SEMI SEJARAH UNTUK MENDRAMATISASI ADEGAN KILAS BALIK

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, **19 JUNI 2026**.
Yang menyatakan,



Andi Abin.
NIM. 2200040034

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini secara tulus saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, puji dan syukur yang tak terhingga atas segala rahmat, hidayah, dan kemudahan yang Engkau berikan, sehingga saya diberikan kemampuan dan kesehatan untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Keluarga saya, Ibu Erniwati dan Kakak Takdir, Andri, dan Egi. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa tulus yang tidak pernah putus, kasih sayang yang luar biasa, kesabaran, serta dukungan moral yang selalu menjadi kekuatan terbesar saya.
3. Ibu Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. & Ibu Nissa Fijriani, S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan ilmu, waktu, arahan, serta bimbingan yang sangat berharga dalam menuntun saya menyelesaikan laporan dan penciptaan karya animasi ini.
4. Ibu Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang membantu memberi masukan, kritik, saran, dan apresiasi yang diberikan. Setiap arahan dari Ibu dosen penguji sangat berharga dalam menyempurnakan Tugas Akhir ini.
5. Teman satu tim, Dimas, Bima, Rury, Razan, Po, Dica, Kerio, dan Aswin yang senantiasa telah berjuang bersama dari awal hingga garis akhir.
6. Teman teman animasehat voli badminton, anak anak angkatan 25 terutama Sefin, Yuya, Ame, Michael, Apis, Eirene, Sid, Cahyo, Kayla, teman teman angkatan 22 terutama Felix dan Yafie, teman teman Youthern East, teman teman Skipper, teman teman HIVE terutama mas Iyand selaku project manager, dan teman teman KOKONATE yang bersedia memberikan support moril sehingga saya bisa berada di titik ini.
7. Diri saya sendiri, yang senantiasa tidak memilih untuk menyerah dan akhirnya berdiri di titik ini serta menyelesaikan apa yang telah dimulai.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat serta hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir yang berjudul **"PENERAPAN SKEMA WARNA ANALOGUS PADA ADAPTASI ANIMASI SULTAN BAABULLAH DARI KOMIK SEMI SEJARAH UNTUK MENDRAMATISASI ADEGAN KILAS BALIK"** ini dapat terselesaikan.

Penyusunan laporan serta penciptaan karya animasi ini merupakan salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan studi dan memperoleh kelulusan pada Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Melalui seluruh proses perkuliahan hingga pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak ruang untuk memperluas wawasan, mengasah keterampilan teknis, sekaligus menguji kreativitas di bidang animasi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya karya ini tidak luput dari bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan rasa hormat penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga tercinta, Mama saya dan ketiga kakak saya yang selalu memberikan dukungan moral dan untaian doa yang tiada henti sehingga saya sampai di titik ini.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Prodi Sarjana Terapan Animasi, sekaligus Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
5. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
6. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. selaku Dosen Penguahi Ahli Tugas Akhir.
7. Dimas, Bima, Rury, Razan, Po, Dica, Aswin, dan Kerio, selaku rekan tim produksi.
8. Teman-teman animasi yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa di dalam laporan Tugas Akhir ini masih terdapat berbagai kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik ataupun saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan terbuka demi perbaikan di masa depan. Akhir kata, semoga laporan dan karya film animasi ini dapat memberikan manfaat serta inspirasi baru bagi para pembaca.

Yogyakarta, 19 JUNI 2020



Andi Abin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN	12
A. Latar Belakang	13
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan	14
D. Manfaat.....	14
BAB II EKSPLORASI	15
A. Ide Karya	16
B. Tinjauan Karya.....	17
C. Tinjauan Pustaka.....	18
D. Landasan Teori	19
BAB III METODOLOGI	20
BAB IV PERWUJUDAN	23
A. Pra Produksi	25
B. Produksi	30
C. Pasca Produksi	32
D. Pembahasan.....	34
BAB V PENUTUP	50
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53

ABSTRAK

Penerapan skema warna Analogus dalam menampilkan adegan kilas balik pada adaptasi komik Sultan Baabullah. Komik yang diadaptasi bertema semi sejarah sehingga terdapat perubahan target audiens dari yang sebelumnya anak berumur 10-12 tahun menjadi remaja berumur 13-16 tahun. Masalah yang diangkat adalah kurangnya dramatisasi pada adegan kilas balik sehingga perlu menggunakan skema warna Analogus untuk memperkuat sinematografi. Penelitian ini bertujuan untuk membahas adaptasi animasi dari komik dengan penerapan skema warna analogus, yang pada media komik memiliki keterbatasan secara transisi. Metodologi penelitian ini menggunakan metode ADDIE, yang meliputi eksplorasi warna Analogus, proses alih wahana media, dan analisis visual komik. Hasil penelitian ini adalah, animasi 2D yang menerapkan skema warna Analogus yang mampu mendramatisasi adegan kilas balik. Kesimpulan penelitian ini adalah proses alih wahana dapat mengubah beberapa elemen sinematografi pada prosesnya sehingga dapat memperkuat elemen naratif yang ingin disampaikan.

Kata kunci: komik, sejarah, warna, adaptasi, animasi

ABSTRACT

The Application of an Analogous Color Scheme in Presenting Flashback Scenes in the Adaptation of the Sultan Baabullah Comic. The adapted comic carries a semi-historical theme, resulting in a shift in the target audience from children aged 10–12 years to adolescents aged 13–16 years. The issue addressed in this study is the lack of dramatic impact in flashback scenes, which necessitates the use of an analogous color scheme to strengthen the cinematographic aspects of the animation. This research aims to discuss the adaptation of a comic into animation through the application of an analogous color scheme, considering the limitations of comics in terms of visual transitions. The study employs the ADDIE methodology, which includes the exploration of analogous colors, the media adaptation process, and visual analysis of the comic. The results indicate that a 2D animation utilizing an analogous color scheme is capable of enhancing the dramatic effect of flashback scenes. The conclusion of this study is that the adaptation process can modify certain cinematographic elements, thereby reinforcing the narrative elements intended to be conveyed.

Keyword: comic, history, color, adaptation, animation



SULTAN BAABULLAH

Petualangan menelusuri jejak kejayaan penguasa 72 pulau

**PENERAPAN SKEMA WARNA ANALOGUS PADA
ADAPTASI FILM ANIMASI “SULTAN BAABULLAH”
DARI KOMIK SEMI SEJARAH UNTUK MENDRAMATISASI
ADEGAN KILAS BALIK**

SULTAN BAABULLAH

Petualangan menelusuri jejak kejayaan penguasa 72 pulau





**PENERAPAN SKEMA WARNA ANALOGUS PADA
ADAPTASI FILM ANIMASI “SULTAN BAABULLAH”
DARI KOMIK SEMI SEJARAH UNTUK MENDRAMATISASI
ADEGAN KILAS BALIK**

MAHASISWA

Andi Abin
NIM. 2200040034



Dosen Pembimbing I
NURIA INDAH KURNIA DEWI, S.Sn., M.Sn.
NUPTK: 7055766667230243

Dosen Pembimbing II
NISSA FIJRIANI, S.Sn., M.Sn.
NUPTK : 3852765666231172



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	6
DAFTAR GAMBAR	7
ABSTRAK	9
MEET THE TEAM	10
BAB I	
PENDAHULUAN	10
Latar Belakang	11
Rumusan Masalah	12
Tujuan	12
Manfaat	12
BAB II	
EKSPLORASI.....	13
Ide Karya	14
Tinjauan Karya	15
Tinjauan Pustaka	16
Landasan Teori	17
BAB III	
METODOLOGI	18
ADDIE	19
Analyze	19
Design	19
Development	19
Implementation	20
Evaluation	20
BAB IV	
PERWUJUDAN KARYA	21
PIPELINE.....	22
Pra Produksi	23
Moodboard.....	25
Karakter.....	27
Panel Backgorund	28
Produksi.....	28
Background	29
Ilustrasi	30
Animate.....	30
Pasca Produksi	32
Pembahasan	33
Analyze	34
Design	38
Development	40
Implementation	47
Evaluation.....	48
BAB V	
PENUTUP	49
Kesimpulan	50
Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
PROFILE	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Legenda Nyi Roro Kidul.....	16
Gambar 2.2 Komik Sultan Baabullah.....	16
Gambar 2.3. Golden Hour (2021)	17
Gambar 2.4. Last Summer (2022).....	17
Gambar 2.5 Ressilience (2023).....	17
Gambar 2.6. Legenda Nyi Roro Kidul.....	17
Gambar 3.1. ADDIE.....	21
Gambar 4.1. moodboard.....	25
Gambar 4.2. irun versi komik.....	26
Gambar 4.3. Turn Around Irun.....	26
Gambar 4.4. Sketsa irun.....	26
Gambar 4.5 Nuki versi Komik.....	27
Gambar 4.6. Turn Around Nuki.....	27
Gambar 4.7. Sketsa Irun.....	27
Gambar 4.8. Justine versi Komik.....	28
Gambar 4.9. Turn Around Justine.....	28
Gambar 4.10. Sketsa Justine.....	28
Gambar 4.11. Panel Background.....	29
Gambar 4.12. Sketsa Background.....	29
Gambar 4.13. Background scene 01.....	30
Gambar 4.14. Background scene 02.....	30
Gambar 4.15. Ilustrasi 01.....	31
Gambar 4.16. Ilustrasi 02.....	31
Gambar 4.17. Animate.....	32
Gambar 4.18. Compositing, editing.....	32
Gambar 4.19. mixing.....	33
Gambar 4.20. naskah adegan kilas balik.....	35
Gambar 4.21. adegan kilas balik.....	35
Gambar 4.22. naskah adegan kilas balik.....	36
Gambar 4.23. adegan kilas balik.....	36
Gambar 4.24. naskah adegan kilas balik.....	37
Gambar 4.25. adegan kilas balik.....	37
Gambar 4.26. naskah adegan kilas balik.....	37
Gambar 4.27. adegan kilas balik.....	37
Gambar 4.28. naskah adegan kilas balik.....	38
Gambar 4.29. adegan kilas balik.....	38
Gambar 4.30. naskah adegan kilas balik.....	38
Gambar 4.31. adegan kilas balik.....	38
Gambar 4.32. naskah adegan kilas balik.....	39
Gambar 4.33. adegan kilas balik.....	39
Gambar 4.34. adegan kilas balik.....	40
Gambar 4.35. adegan kilas balik.....	40
Gambar 4.36. adegan kilas balik.....	41
Gambar 4.37. adegan kilas balik.....	41
Gambar 4.38. adegan kilas balik.....	41
Gambar 4.39. adegan kilas balik.....	41

Gambar 4.40. Penerapan warna analogus.....	42
Gambar 4.41. Penerapan warna analogus.....	43
Gambar 4.42. Penerapan warna analogus.....	43
Gambar 4.43. Penerapan warna analogus.....	44
Gambar 4.44. Penerapan warna analogus.....	44
Gambar 4.45. Penerapan warna analogus.....	45
Gambar 4.46. Penerapan warna analogus.....	46
Gambar 4.47. Penerapan warna analogus.....	46
Gambar 4.48. Penerapan warna analogus.....	47
Gambar 4.49. Penerapan warna analogus.....	47
Gambar 4.50. Penerapan warna analogus.....	48
Gambar 4.51. Penerapan warna analogus.....	48
Gambar 4.52. Revisi penerapan warna analogus.....	49
Gambar 4.53. CV.....	54



ABSTRAK

Penerapan skema warna Analogus dalam menampilkan adegan kilas balik pada adaptasi komik Sultan Baabullah. Komik yang diadaptasi bertema semi sejarah sehingga terdapat perubahan target audiens dari yang sebelumnya anak berumur 10-12 tahun menjadi remaja berumur 13-16 tahun. Masalah yang diangkat adalah kurangnya dramatisasi pada adegan kilas balik sehingga perlu menggunakan skema warna Analogus untuk memperkuat sinematografi. Penelitian ini bertujuan untuk membahas adaptasi animasi dari komik dengan penerapan skema warna analogus, yang pada media komik memiliki keterbatasan secara transisi. Metodologi penelitian ini menggunakan metode ADDIE, yang meliputi eksplorasi warna Analogus, proses alih wahana media, dan analisis visual komik. Hasil penelitian ini adalah, animasi 2D yang menerapkan skema warna Analogus yang mampu mendramatisasi adegan kilas balik. Kesimpulan penelitian ini adalah proses alih wahana dapat mengubah beberapa elemen sinematografi pada prosesnya sehingga dapat memperkuat elemen naratif yang ingin disampaikan.

Kata kunci: komik, sejarah, warna, adaptasi, animasi



Dosen Pembimbing

Nuria Indah Kurnia Dewi. S.Sn., M.Sn.

NUPTK : 7055766667230243

Nissa Fijriani. S.Sn., M.Sn.

NUPTK 3852765666231172





BAB I PENDAHULUAN



Latar Belakang

Industri animasi modern semakin banyak mengeksplor penceritaan yang beragam, salah satunya melalui alih wahana. menurut Hartini (dalam Syarif, 2019). Perkembangan sastra Indonesia beriringan dengan kemajuan teknologi, salah satu tanda yang dapat dilihat adalah munculnya berbagai karya alih wahana terutama media komik baik dari bentuk cetak ke film atau pun sebaliknya. Sesuai namanya, alih wahana atau adaptasi karya secara garis besar adalah perubahan satu jenis kesenian ke dalam jenis kesenian lain.

Adaptasi dari media komik memiliki banyak keterbatasan dalam penceritaan salah satunya adalah penyampaian adegan kilas balik yang harus dilakukan secara visual Scott Mccloud (1993:7). Sehingga menjadi tantangan tersendiri dalam proses adaptasi atau alih wahana dari media komik menjadi animasi. Transisi perubahan warna menawarkan solusi dengan menerapkan skema warna tertentu pada adegan kilas balik sehingga memunculkan diferensiasi antara adegan utama dengan adegan kilas balik, salah satunya adalah skema warna analogus.

Penelitian ini berfokus pada penerapan skema warna analogus pada adegan kilas balik untuk proses dramatisasi pada adaptasi komik menjadi animasi. Komik yang diangkat adalah tentang kisah heroik Sultan Baabullah. Sultan Baabullah Datu Syah adalah anak tertua dari Sultan Khairun dengan Boki Tanjung dan merupakan tokoh masyarakat daerah Ternate. (K. Subroto: 2016). Adaptasi ini dibuat untuk memperluas keterjangkauan dari komik ini menjadi referensi untuk sejarah Sultan Baabullah yang ada di Ternate.



Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang yang diuraikan, rumusan masalah penelitian ini adalah :
Bagaimana warna analogus dapat mendramatisasi adegan kilas balik pada animasi “Sultan Baabullah”?

Tujuan

Menerapkan skema warna Analogus untuk mendramatisasi adegan kilas balik pada film animasi dan mengadaptasi kisah Sultan Baabullah dalam bentuk animasi.

Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah referensi tentang penerapan skema warna analogus pada sebuah film animasi dan menambah referensi tentang kisah kepahlawanan Sultan Baabullah

