



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 *COLORSCRIPT* SEBAGAI ASPEK *VISUAL*
STORYTELLING PADA FILM ANIMASI 2D “SLICE OF LIFE”**

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Emeraldalinda Putri

NIM : 00000019092

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

UMN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

MULTIMEDIA
TANGERANG

NUSANTARA
2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emeraldalinda Putri

NIM : 00000019092

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN *COLORSCRIPT* SEBAGAI ASPEK *VISUAL*

***STORYTELLING* PADA FILM ANIMASI 2D “SLICE OF LIFE”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi 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 Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 November 2018



Emeralda Lindra Putri

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

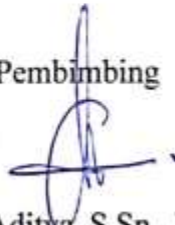
PERANCANGAN *COLORSCRIPT* SEBAGAI ASPEK *VISUAL* *STORYTELLING* PADA FILM ANIMASI 2D “SLICE OF LIFE”

Oleh

Nama : Emeraldalinda Putri
NIM : 00000019092
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

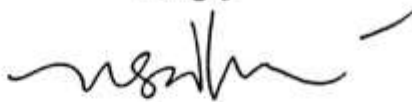
Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing



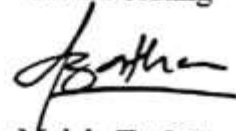
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Penguji



R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul “Perancangan *Colorscript* sebagai Aspek *Visual Storytelling* pada Film Animasi 2D ‘Slice of Life’.

Topik warna menjadi pilihan penulis karena penulis merasa bahwa warna merupakan salah satu aspek yang sangat kuat dalam sebuah film animasi, entah itu untuk menampilkan emosi, suasanya, perubahan serta perkembangan tokoh maupun cerita dalam film animasi itu sendiri.

Setelah membaca buku-buku yang bersangkutan, melakukan diskusi dengan teman, senior, serta dosen, penulis merasa bahwa proses perancangan warna dalam produksi film dan animasi cenderung maju mundur dan membingungkan. Penulis berharap bahwa dengan melalui penulisan ini, penulis dapat menemukan, mempelajari, serta menerapkan cara terbaik untuk merancang warna pada film animasi Tugas Akhir, serta projek-projek mendatang. Penulis juga berharap agar Skripsi ini dapat menjadi media pembelajaran bagi para pembaca.

Penulisan Skripsi ini dapat terbentuk atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang serta pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun proposal Skripsi ini:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku ketua Program Studi Film dan Televisi.

2. Chrstian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
3. Mario Saputra dan Muthia Mafhumah, selaku partner Tugas Akhir
4. Rekan mahasiswa dan mahasiswi Animasi 2014-2018.
5. Keluarga tercinta dan teman-teman yang selalu mendukung proses pengerjaan Tugas Akhir.

Tangerang, 16 November 2018



Emeralda Lindra Putri

ABSTRAKSI

Warna merupakan salah satu aspek visual yang kuat dalam menyampaikan cerita pada sebuah film maupun animasi. Bagaimana hubungan antar visual dan cerita menjadi sejalan adalah dengan menyamakan intensitas visual dengan intensitas cerita. Dengan terciptanya keselarasan antar kedua aspek, maka bisa dinyatakan bahwa warna betul bisa menyampaikan cerita. Dalam produksi film animasi sendiri, adapula proses perancangan warna yang disebut sebagai pembuatan *colorscript*. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perancangan *colorscript* sebagai aspek *visual storytelling* dalam film animasi 2D “Slice of Life”. Penulis akan membahas mengenai proses perancangan *colorscript* yang dapat menggambarkan intensitas cerita. Penulis akan memfokuskan penelitian pada perancangan *colorscript* pada pembabakan Act 2. Metode yang digunakan adalah melalui kajian literatur, observasi terhadap film animasi maupun live action, dan melakukan eksperimen visual hingga akhirnya mendapatkan hasil akhir *colorscript* dengan intensitas visual yang tepat. Aspek-aspek yang dikaji meliputi *hue*, *saturation*, *value*, *color harmony*, psikologi warna, serta penerapan prinsip *contrast* dan *affinity* dalam menentukan tinggi rendahnya intensitas visual. Hasil yang diharapkan melalui penulisan Skripsi ini adalah penulis dapat memahami proses perancangan *colorscript* sebagai aspek *visual storytelling*, dan bagaimana menyambungkannya dengan struktur cerita sehingga membuktikan bahwa benar warna dapat bercerita. *Colorscript* diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap struktur cerita melalui intensitas visualnya.

Kata kunci: *Colorscript*, *visual storytelling*, intensitas visual

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Color is a strong visual aspect in terms of telling stories on movies and animations. How to make visual parallel the story is by synchronizing the visual intensity with story intensity. With the harmony between the two, it becomes valid to say that visual, or in this case color, could tell stories. In the process of animation production itself, there is a phase of planning the colors which called colorscript making. Therefore, the author is interested on doing research in designing colorscript as an aspect of visual storytelling in 2D animated film "Slice of Life". Author will further examine the process of designing colorscript that could represent the story intensity. The focus of this research is designing colorscript for major plot points on Act 2. The method used for this research is first doing literature study, observing colors in live action and animated movies, then doing visual experiments until finally producing the final colorscript that has the correct of visual intensity level. Some aspects that are studied during the process of this research are including hue, saturation, values, color harmony, color psychology, and the application of contrast and affinity in order to determine the level of visual intensity. The expected results through writing this thesis is that author could understand the process of designing colorscript as an aspect of visual storytelling, and how to connect colorscript to the story structure. The colorscript is expected to represent the story structure through its visual intensity.

Keywords: Colorscript, visual storytelling, visual intensity.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
PRAKATA	II
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Skripsi	4
1.5. Manfaat Skripsi	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Animasi 2 Dimensi.....	6
2.2. <i>Pipeline</i> Animasi 2 Dimensi	7

2.3.	Struktur Cerita.....	8
2.3.1.	Act 1: Eksposisi	8
2.3.2.	Act 2: Konflik	9
2.3.3.	Act 3: Resolusi	10
2.4.	Grafik Struktur Visual.....	10
2.5.	Warna	14
2.6.	Komponen Warna	15
3.3.1.	<i>Hue</i>	15
3.3.2.	<i>Saturation</i>	16
3.3.3.	<i>Value</i>	16
2.7.	<i>Color Harmony</i>	17
2.7.1.	<i>Complementary</i>	20
2.7.2.	<i>Split Complementary</i>	20
2.7.3.	<i>Double Complementary</i>	21
2.7.4.	<i>Analogous</i>	22
2.7.5.	<i>Triadic</i>	22
2.7.6.	<i>Monochromatic</i>	23
2.8.	Temperatur Warna	23
2.9.	Warna dalam Film.....	26
2.9.1.	Merah	26
2.9.2.	Kuning.....	27
2.9.3.	Biru.....	28
2.9.4.	Oranye.....	29

2.9.5.	Hijau.....	30
2.9.6.	Ungu.....	31
2.10.	<i>Colorscript</i>	32
BAB III METODOLOGI.....		35
3.1.	Gambaran Umum.....	35
3.1.1.	Sinopsis.....	35
3.1.2.	Posisi Penulis.....	36
3.2.	Tahapan Kerja.....	36
3.3.	Konsep Visual.....	39
3.3.1.	<i>Scene 3 Shot 51</i>	39
3.3.2.	<i>Scene 4 Shot 57</i>	40
3.3.3.	<i>Scene 6 Shot 90</i>	41
3.4.	Proses Perancangan.....	42
3.4.1.	Studi Referensi.....	43
3.4.2.	Perancangan Grafik Visual.....	59
3.4.3.	Perancangan <i>Colorscript</i>	61
BAB IV ANALISIS.....		73
4.1.	Perbandingan <i>Coloscript</i> pada Pembabakan Act 2.....	73
4.2.	<i>Scene 3 Shot 51</i>	75
4.3.	<i>Scene 4 Shot 57</i>	78
4.4.	<i>Scene 6 Shot 90</i>	81
BAB V PENUTUP.....		84

5.1. Kesimpulan	84
5.2. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	XVII



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar Struktur Cerita	8
Gambar 2.2. Grafik Struktur Visual <i>Constant</i>	12
Gambar 2.3. Grafik Struktur Visual <i>Progression</i>	12
Gambar 2.4. Grafik Struktur Visual <i>Contrast & Affinity</i>	13
Gambar 2.5. <i>Hue</i>	15
Gambar 2.6. <i>Saturation</i>	16
Gambar 2.7. <i>Value</i>	17
Gambar 2.8. <i>Color Wheel</i>	18
Gambar 2.9. Warna Primer	18
Gambar 2.10. Warna Sekunder	19
Gambar 2.11. Warna Tersier	19
Gambar 2.12. <i>Complementary</i>	20
Gambar 2.13. <i>Split Complementary</i>	21
Gambar 2.14. <i>Double Complementary</i>	21
Gambar 2.15. <i>Analogous</i>	22
Gambar 2.16. <i>Triadic</i>	23
Gambar 2.17. <i>Monochromatic</i>	23
Gambar 2.18. Pembagian <i>warm</i> dan <i>cool colors</i>	25
Gambar 2.19. Warna merah menimbulkan suasana romantis pada <i>Racing with the Moon</i>	27
Gambar 2.20. <i>Shot</i> serba kuning menciptakan sebuah peringatan dan tanda bahaya pada film <i>Taxi Driver</i>	28

Gambar 2.21. Pakaian warna biru yang melambangkan emosi serta status sosial Elinor pada film <i>Sense and Sensibility</i>	29
Gambar 2.22. Nuansa warna oranye menyebabkan Thelma dan Louise tidak bisa berpikir objektif di <i>Thelma & Louise</i>	30
Gambar 2.23. Suasana hutan dengan warna hijau yang menyegarkan pada <i>Gorillas in the Mist</i>	31
Gambar 2.24. Warna ungu pada <i>Chicago</i> yang memiliki banyak adegan pembunuhan.....	32
Gambar 2.25 <i>Colorscript The Incredibles</i> oleh Lou Romano.....	33
Gambar 3.1. Skematika Perancangan (Dokumentasi Pribadi).....	38
Gambar 3.2. <i>Scene 3 Shot 57</i> (Dokumentasi Pribadi).....	39
Gambar 3.3. <i>Scene 4 Shot 57</i> (Dokumentasi Pribadi).....	40
Gambar 3.4. <i>Scene 6 Shot 90</i> (Dokumentasi Pribadi).....	41
Gambar 3.5. Kuzsko yang terancam bahaya pada <i>The Emperor's New Groove</i> (Dindal, 2000).....	44
Gambar 3.6 <i>Color palette</i> pada <i>shot First half act 2 The Emperor's New Groove</i>	45
Gambar 3.7 Dipper diganggu oleh Tryrone gagal pada <i>Gravity Falls Season 1 Episode 7: Double Dipper</i> (Pitt, 2012).....	47
Gambar 3.8. <i>Color palette shot First half act 2 Gravity Falls Season 1 Episode 7: Double Dipper</i>	48
Gambar 3.9. Sahabat tokoh protagonist yang kecewa pada <i>Mr. Carefree Butterfly</i> (Tal, 2017).....	49

Gambar 3.10. <i>Color palette First half act 2 Mr. Carefree Butterfly</i>	49
Gambar 3.11. Signa dan warga kota mengancam Ollie pada <i>Werebeast</i> (Lancett, 2016)	51
Gambar 3.12. <i>Color palette shot Midpoint</i> pada <i>Werebeast</i>	51
Gambar 3.13. Protagonis mencoba menyadarkan temannya pada <i>Mr. Carefree Butterfly</i> (Tal, 2017).....	52
Gambar 3.14. <i>Color palette shot Midpoint</i> pada <i>Mr. Carefree Butterfly</i>	53
Gambar 3.15. Adegan Remy melihat tikus-tikus yang digantung di etalase toko pada <i>Ratatouille</i> (Bird, 2007).....	54
Gambar 3.16. <i>Color palette shot Midpoint</i> pada <i>Ratatouille</i>	54
Gambar 3.17. Ollie terkepung pada <i>Werebeast</i> (Lancett, 2016).....	55
Gambar 3.18. <i>Color palette shot Second half act 2</i> pada <i>Werebeast</i>	56
Gambar 3.19. Dipper diseret oleh para Tyrone pada <i>Gravity Falls Season 1 Episode 7: Double Dipper</i> (Pitt, 2012)	57
Gambar 3.20. <i>Color palette shot Second half act 2</i> pada <i>Gravity Falls Season 1 Episode 7: Double Dipper</i>	57
Gambar 3.21. Linguini marah pada Remy di <i>Ratatouille</i> (Bird, 2007)	58
Gambar 3.22. <i>Color palette shot Second half act 2</i> pada <i>Ratatouille</i>	58
Gambar 3.23. Grafik struktur cerita	60
Gambar 3.24. Grafik struktur visual	60
Gambar 3.25. <i>Pre-colorscript awal scene 3 shot 51</i>	62
Gambar 3.26. <i>Pre-colorscript scene 3 shot 51</i> dengan <i>color harmony split complementary</i>	63

Gambar 3.27. <i>Pre-colorscript scene 3 shot 51 dengan color harmony complementary</i>	64
Gambar 3.28. <i>Pre-colorscript scene 3 shot 51 dengan color harmony triadic</i>	64
Gambar 3.29. <i>Colorscript final scene 3 shot 51</i>	66
Gambar 3.30. <i>Pre-colorscript awal scene 4 shot 57</i>	67
Gambar 3.31. <i>Pre-colorscript scene 4 shot 57 dengan color harmony complementary</i>	68
Gambar 3.32. <i>Colorscript scene 4 shot 57 dengan color harmony complementary</i>	68
Gambar 3.33. <i>Colorscript final scene 4 shot 57 dengan color harmony split complementary</i>	69
Gambar 3.34 <i>Pre-colorscript awal scene 6 shot 90</i>	70
Gambar 3.35. <i>Pre-colorscript scene 6 shot 90 dengan color harmony analogous</i>	71
Gambar 3.36. <i>Colorscript final scene 6 shot 90</i>	71
Gambar 4.1. Pengaplikasian <i>colorscript</i> pada hasil akhir animasi <i>scene 3 shot 51</i>	75
Gambar 4.2. <i>Color palette colorscript scene 3 shot 51</i>	76
Gambar 4.3 <i>Color harmony pada shot 51</i>	77
Gambar 4.4. Pengaplikasian <i>colorscript</i> pada hasil akhir animasi <i>scene 4 shot 57</i>	78
Gambar 4.5. <i>Color palette colorscript scene 4 shot 57</i>	79
Gambar 4.6 <i>Color harmony pada shot 57</i>	79

Gambar 4.7. Pengaplikasian *colorscript* pada hasil akhir animasi *scene 6 shot 90*

..... 81

Gambar 4.8. *Color palette colorscript scene 6 shot 90*..... 81

Gambar 4.9 *Color harmony* pada *shot 90* 82



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Hasil observasi referensi berdasarkan penerapan prinsip <i>contrast</i> dan <i>affinity</i> , <i>color harmony</i> , dan suasana yang ditunjukkan.....	43
Tabel 4.1 Hasil perbandingan <i>colorscript</i> pada <i>shot 51</i> , <i>shot 57</i> , dan <i>shot 90</i>	73

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR

.....**XVIII**



UMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**