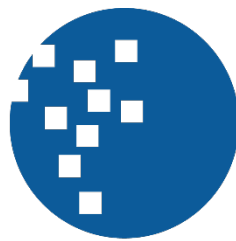


**PERANCANGAN WARNA UNTUK MEMVISUALKAN
PERUBAHAN *MOOD* PADA TOKOH D10 DI FILM
*ANIMASI 3D STATE OF THE ART***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

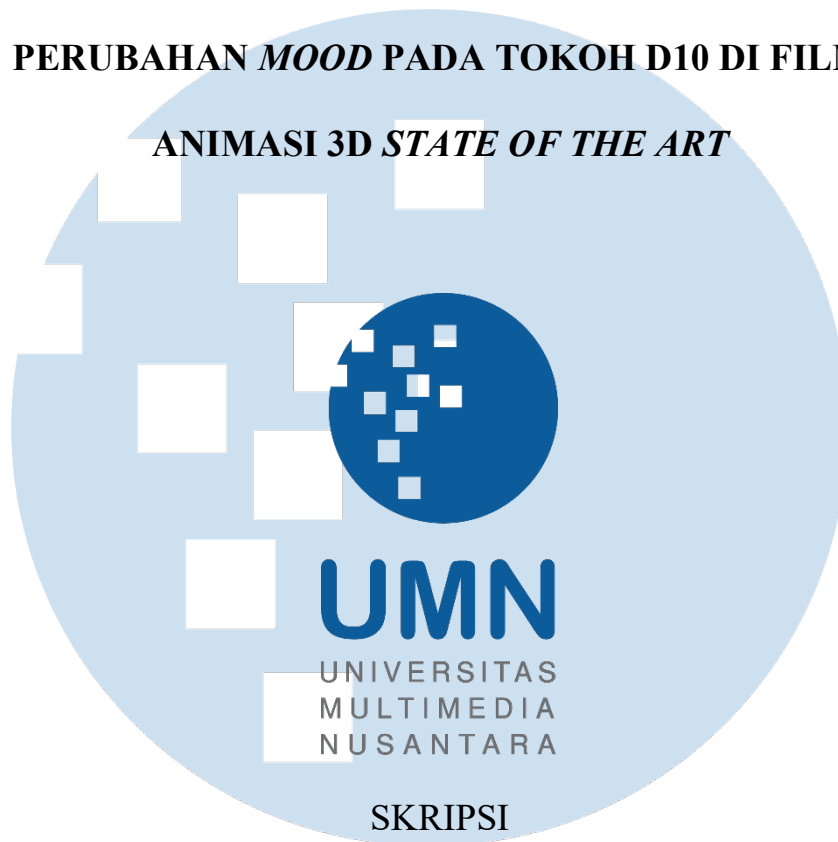
Bryan Martin

0000044371

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2024

**PERANCANGAN WARNA UNTUK MEMVISUALKAN
PERUBAHAN *MOOD* PADA TOKOH D10 DI FILM
ANIMASI 3D *STATE OF THE ART***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Bryan Martin

00000044371

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Bryan Martin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044371

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan/Pengkajian dengan judul:

PERANCANGAN WARNA UNTUK MEMVISUALKAN PERUBAHAN *MOOD* PADA TOKOH D10 DI FILM ANIMASI 3D *STATE OF THE ART*.

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang Selatan, 16 Mei 2024



(Bryan Martin)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan/Pengkajian dengan judul
PERANCANGAN WARNA UNTUK MEMVISUALKAN
PERUBAHAN MOOD PADA TOKOH D10 DI FILM
ANIMASI 3D *STATE OF THE ART*

Oleh
Nama : Bryan Martin
NIM : 00000044371
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 10 Mei 2024
Pukul 17.00 s/d 18.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut..

Ketua Sidang

Penguji

Levinthius Herlyanto, M.Sn.
083678

Ahmad Arief A., S.Sn.,MPDesSc.
078754

Pembimbing



Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds
100007

Ketua Program Studi Film

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bryan Martin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044371

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN WARNA UNTUK MEMVISUALKAN PERUBAHAN
MOOD PADA TOKOH D10 DI FILM ANIMASI 3D *STATE OF THE ART*.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang Selatan, 10 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Bryan Martin)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “Perancangan Warna untuk Memvisualkan Perubahan *Mood* pada Tokoh D10 di Film Animasi 3D *State of The Art*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds, sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang Selatan, 16 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Bryan Martin)

**PERANCANGAN WARNA UNTUK MEMVISUALKAN
PERUBAHAN *MOOD* PADA TOKOH D10 DI FILM
ANIMASI 3D *STATE OF THE ART***

Bryan Martin

ABSTRAK

Animasi merupakan karya yang dibuat dengan menggabungkan gambar yang memberikan ilusi bergerak ketika diputar. Animasi berkembang bersama teknologi, menjadi bagian dari media film. Di sisi lain, warna merupakan aspek dasar dalam film yang dapat dibahas secara luas melalui interpretasi dan analisis. Dampak yang dihasilkan oleh warna timbul secara langsung berbeda dengan aspek lainnya pada film. Oleh karena itu warna memiliki dampak yang besar secara emosional pada penonton. *State of The Art* merupakan animasi 3D yang diproduksi penulis sebagai karya tugas akhirnya. Film animasi 3D ini menceritakan konflik D10, sebuah kecerdasan buatan yang dibuat sebagai pembersih dalam mengejar ketertarikannya pada seni. Dalam film Animasi 3D *State of The Art*, aspek warna digunakan untuk memvisualkan perubahan optimisme tokoh D10. Pembahasan mengenai perancangan warna akan meliputi *hue*, *saturation* dan *brightness*. Penulis menerapkan warna *warm* dan *saturated* untuk memvisualkan optimisme tokoh D10. Sebaliknya penulis menerapkan warna *cold* dan *desaturated* untuk memvisualkan pesimisme tokoh D10.

Kata kunci: animasi 3D, optimisme, *color script*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DESIGNING COLOR FOR VISUALIZING THE MOOD

CHANGES ON D10 IN THE 3D ANIMATED FILM

STATE OF THE ART

Bryan Martin

ABSTRACT

Animation is an art created by compiling images that give an moving illusion when it played. Animation developing with technology, becoming part of film media. On the other side, color is a fundamental aspect in film that can be discussed widely within interpretation and analysis. The resulting impact of color, appears directly unlike othe aspect of film. Therefore color have a big impact emotionally to audiences. State of The Art is a 3D Animation that the writer made as his final project. This 3D animation film tell story about conflict of D10, an artificial intelligence which are made as cleaner in pursuing its interest of art. In The State of The Art, color aspect used to show the changes of D10 optimism. The discussion of color designing will be involving hue, saturation and brightness. The writer apply warm and saturated color to show D10's optimism. On the contrary, the writer apply cold and desaturated color to show D10's pessimism.

Keywords: *3D animation, optimism, color script*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1.LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2.STUDI LITERATUR.....	2
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	2
2.2. WARNA DALAM ANIMASI.....	3
2.3. PENCAHAYAAN DALAM ANIMASI	7
2.4. <i>COLOR SCRIPT</i>	7
2.5. WARNA OPTIMISME.....	9
2.6. WARNA PESIMISME	10
3.METODE PENCIPTAAN	11
3.1. Deskripsi Karya.....	11
3.2. Konsep Karya.....	11
3.3. Tahapan Kerja	12
4.ANALISIS	27
4.1. ANALISIS KARYA.....	27
5.KESIMPULAN	35
DAFTAR PUSTAKA	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Parameter Data hasil ekstraksi dari Adobe Color.....	13
Tabel 2 Data hasil ekstraksi gambar 3.1 dalam Adobe Color.....	14
Tabel 3 Data hasil ekstraksi gambar 3.4 dalam Adobe Color.....	16
Tabel 4 Data hasil ekstraksi gambar 3.6 dalam Adobe Color.....	17
Tabel 5 Data hasil ekstraksi gambar 3.8 dalam Adobe Color.....	18
Tabel 6 Daftar sumber studi Pustaka penulis.....	21
Tabel 7 Data hasil ekstraksi gambar 3.8 dalam Adobe Color.....	29
Tabel 8 Data hasil ekstraksi gambar 4.3 dalam Adobe Color.....	31
Tabel 9 Data hasil ekstraksi gambar 4.5 dalam Adobe Color.....	33
Tabel 10 Data hasil ekstraksi gambar 4.7 dalam Adobe Color.....	35

UMMN

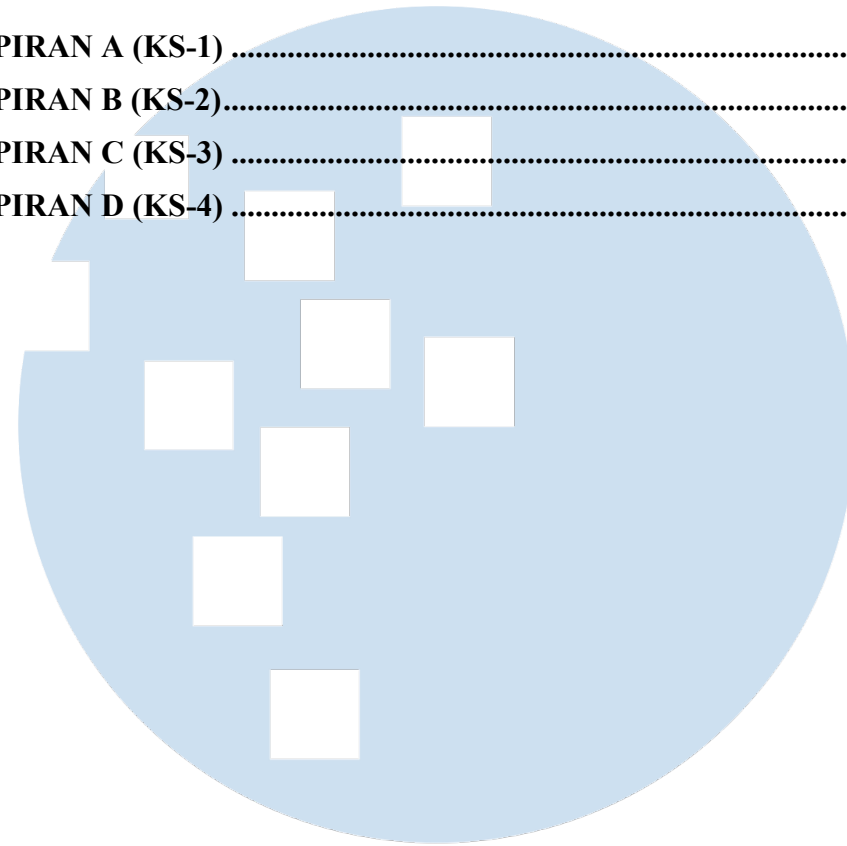
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penceritaan tokoh Spider-Man Noir dengan visual <i>desaturated</i>	4
Gambar 2 Penggunaan warna oranye dalam memvisualkan kehangatan tokoh Marlin dan Nemo.	4
Gambar 3 Penggunaan warna biru dalam memvisualkan tokoh Marlin yang putus asa.....	5
Gambar 4 Perbedaan <i>mood</i> melalui warna dan <i>value</i> suatu <i>scene</i>	5
Gambar 5 Grafik perbedaan <i>hue</i> , <i>saturation</i> dan <i>value</i>	6
Gambar 6 Grafik intensitas pencahayaan.....	7
Gambar 7 <i>Color script</i> film Toy Story (1995).....	8
Gambar 8 Tokoh Billy Elliot yang riang dan bersemangat dalam hidupnya.....	9
Gambar 9 Tokoh Elinor Dashwood yang tidak berdaya dalam hidupnya	10
Gambar 10 Adegan Carl dan Elli membangun rumah.	14
Gambar 11 Hasil ekstraksi gambar 3.1 dalam Adobe Color.....	14
Gambar 12 Adegan Carl menonton televisi sendiri.	15
Gambar 13 Hasil ekstraksi gambar 3.3 dalam Adobe Color.....	15
Gambar 14 <i>Color script</i> film Up (2009).	16
Gambar 15 Adegan Remy melihat dapur.....	17
Gambar 16 Hasil ekstraksi gambar 3.6 dalam Adobe Color.....	17
Gambar 17 Adegan Remy kehilangan harapan.....	18
Gambar 18 Hasil ekstraksi gambar 3.8 dalam Adobe Color.....	18
Gambar 19 Bagian pertama <i>Color script</i> film Ratatouille (2007).	19
Gambar 20 Bagian kedua <i>Color script</i> film Ratatouille (2007).....	19
Gambar 21 <i>Base color</i> karakter D10.....	22
Gambar 22 Eksplorasi warna optimis pada D10.....	22
Gambar 23 Eksplorasi warna pesimis pada D10.	23
Gambar 24 <i>Color script</i> State of The Art.....	24
Gambar 25 Hasil Pengaturan <i>lighting</i> dalam Blender.....	25
Gambar 26 Hasil eksplorasi warna pencahayaan optimis.....	25
Gambar 27 Hasil eksplorasi warna pencahayaan pesimis.	26
Gambar 28 <i>Master lighting</i> eksterior film State of The Art.	26
Gambar 29 <i>Master lighting</i> interior film State of The Art.....	26
Gambar 30 <i>Color Script Scene 3 shot 5</i> State of The Art.	28
Gambar 31 Hasil Ekstraksi warna <i>Color Script Scene 3 shot 5</i> State of The Art. 28	28
Gambar 32 <i>Scene 3 shot 5</i> State of The Art.	30
Gambar 33 Hasil ekstraksi <i>scene 3 shot 5</i> State of The Art.....	30
Gambar 34 <i>Color Script Scene 3 shot 22</i> State of The Art.	32
Gambar 35 Hasil Ekstraksi warna <i>Color Script Scene 3 shot 22</i> State of The Art.	32
Gambar 36 <i>Scene 3 shot 22</i> State of The Art.	34
Gambar 37 Hasil ekstraksi <i>scene 3 shot 5</i> dalam Adobe Color.	34

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A (KS-1)	39
LAMPIRAN B (KS-2).....	40
LAMPIRAN C (KS-3)	41
LAMPIRAN D (KS-4)	42



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA