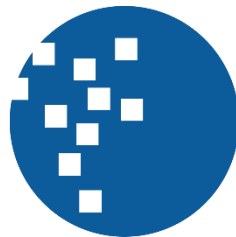


**PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* UNTUK
MEMPERLIHATKAN PERUBAHAN *MOOD* DALAM FILM
PENDEK ANIMASI *HYBRID OUTREACH***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Brandon Sean Tanujaya

00000045632

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

**PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* UNTUK
MEMPERLIHATKAN PERUBAHAN *MOOD* DALAM FILM
PENDEK ANIMASI *HYBRID OUTREACH***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Brandon Sean Tanujaya

00000045632

UMN

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Brandon Sean Tanujaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045632

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* UNTUK MEMPERLIHATKAN PERUBAHAN *MOOD* DALAM FILM PENDEK ANIMASI *HYBRID OUTREACH* 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, 25 April 2024



UMMN

(Brandon Sean Tanujaya)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* UNTUK MEMPERLIHATKAN
PERUBAHAN *MOOD* DALAM FILM PENDEK ANIMASI *HYBRID*
OUTREACH

Oleh
Nama : Brandon Sean Tanujaya
NIM : 00000045632
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Mei 2024
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

Penguji



Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.
081872

Pembimbing



Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
10007

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Brandon Sean Tanujaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045632
Program Studi : Film
Jenjang : S2 / S1 / D3
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* UNTUK MEMPERLIHATKAN
PERUBAHAN *MOOD* DALAM FILM PENDEK ANIMASI *HYBRID*
OUTREACH**

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, 8 Mei 2024



(Brandon Sean Tanujaya)

* 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 *COLOR SCRIPT* UNTUK MEMPERLIHATKAN PERUBAHAN *MOOD* DALAM FILM PENDEK ANIMASI *HYBRID OUTREACH* dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana 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. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn dan Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn. selaku Ketua Sidang dan Penguji atas segala bantuan revisi laporan.
6. Orang Tua, keluarga, teman-teman saya (SMA RP, Quiet Monkeys, IISMA UC Davis 2023) yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 25 April 2024



(Brandon Sean Tanujaya)

**PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* UNTUK
MEMPERLIHATKAN PERUBAHAN *MOOD* DALAM FILM
PENDEK ANIMASI *HYBRID OUTREACH***

(Brandon Sean Tanujaya)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan fokus terhadap aspek warna dan *lighting* pada film animasi pendek *hybrid* berjudul Outreach. Karakter utama (Meave) adalah seorang anak kecil yang sedang terperangkap dalam dunia imajiner, yaitu dunia representasi dari *healing journal* miliknya. Dalam dunia ini ia dikejar oleh sosok yang berusaha mencuri bonekanya. Fokus ini dilakukan dengan perancangan *color script* film, untuk memperlihatkan perubahan *mood* seiring film berlangsung. Dengan psikologi warna, skema warna, dan intensitas cahaya, penulis dapat mengetahui *mood* yang dimaksud berupa berubah dari ketakutan menjadi kesenangan. Skema warna yang digunakan berupa *complementary* ungu-kuning dan pencahayaan redup. Dalam skema warna ini terdapat analogi makna berupa perebutan di antara: warna ungu dari dunia khayal; dan warna kuning dari dunia nyata. Pada *scene* dengan skema seperti itu, diketahui bahwa warna hasil perebutan tersebut memicu perasaan ketakutan. Kontras *mood* terlihat ketika dibandingkan dengan *scene* terakhir, di mana set berupa *café* dunia nyata yang menggunakan warna *analogous* kuning-oranye dengan pencahayaan terang. Perubahan drastis dari warna ungu gelap menjadi kuning terang menunjukkan bahwa hasil *color script* yang disusun mampu memperlihatkan perubahan *mood* dengan efektif.

Kata kunci: animasi *hybrid*, *color script*, psikologi warna, intensitas cahaya

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

DEVISING A COLOR SCRIPT TO SHOW A CONTRAST IN MOOD IN THE HYBRID ANIMATED SHORT OUTREACH

(Brandon Sean Tanujaya)

ABSTRACT (English)

This thesis aims to give special attention to the color and lighting aspects of the short hybrid animation Outreach. The main character (Meave) is a young girl trapped in an imaginary world representation of her healing journal. In this imaginary world, she is being chased by a mysterious figure whom is trying to take away her favorite doll. This particular focus is done through devising a color script, as a way to show the contrast in mood as the film goes on. Utilizing color psychology, color schemes, and light intensity, the writer will be able to identify that the mood would change from fearfulness to elation. The color scheme would start as complementary colors of purple-yellow along with the dark lighting. In this color scheme, there exists an analogy that there is a fight between: the color purple from the imaginary world; and the color yellow from the real world. During scenes where that type of color scheme is shown, it is known to trigger fear. The mood contrast is then shown when compared with the last scene, where it is set in a real world café showing analogous yellow-orange colors and a bright lighting. The drastic change from dark purple to bright yellow shows that the finished color script can show a change in mood very effectively.

Keywords: *hybrid animation, color script, color psychology, light intensity*

UMN

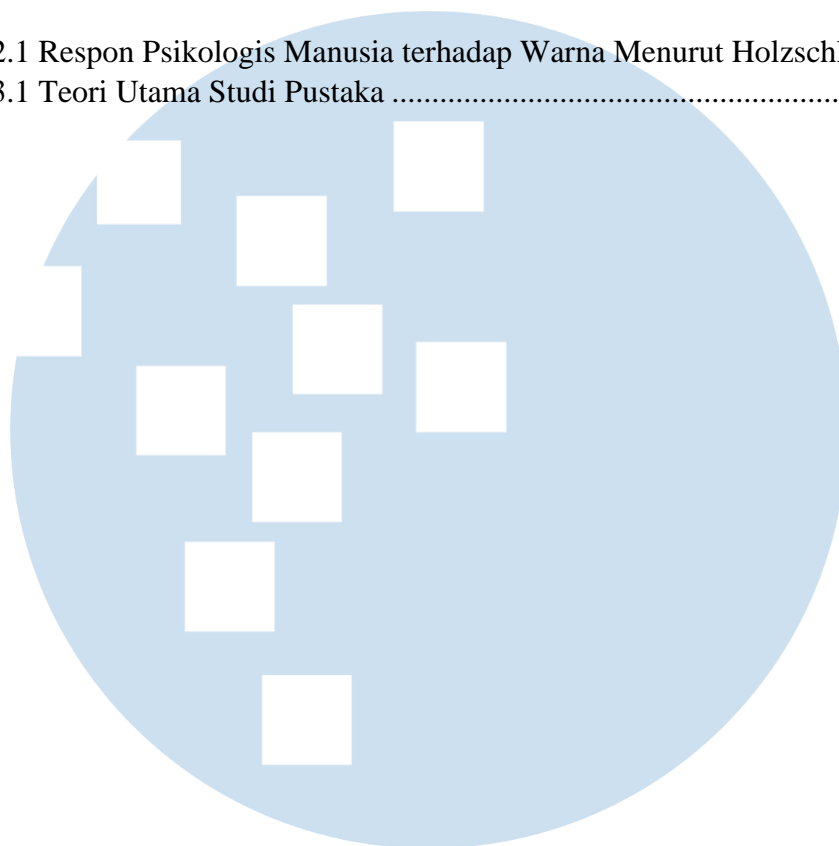
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK | vi |
| <i>ABSTRACT (English)</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..... | 3 |
| 2.1 TEORI UTAMA..... | 3 |
| 2.2 TEORI PENDUKUNG | 10 |
| 3. METODE PENCIPTAAN | 12 |
| Deskripsi Karya..... | 12 |
| Konsep Karya..... | 12 |
| Tahapan Kerja..... | 14 |
| 4. ANALISIS | 26 |
| 4.1 <i>COLOR SCRIPT</i> DUNIA KHAYAL..... | 27 |
| 4.2 <i>COLOR SCRIPT</i> DUNIA NYATA..... | 30 |
| 5. KESIMPULAN | 32 |
| 6. DAFTAR PUSTAKA | 33 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Respon Psikologis Manusia terhadap Warna Menurut Holzschlag | 8 |
| Tabel 3.1 Teori Utama Studi Pustaka | 19 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

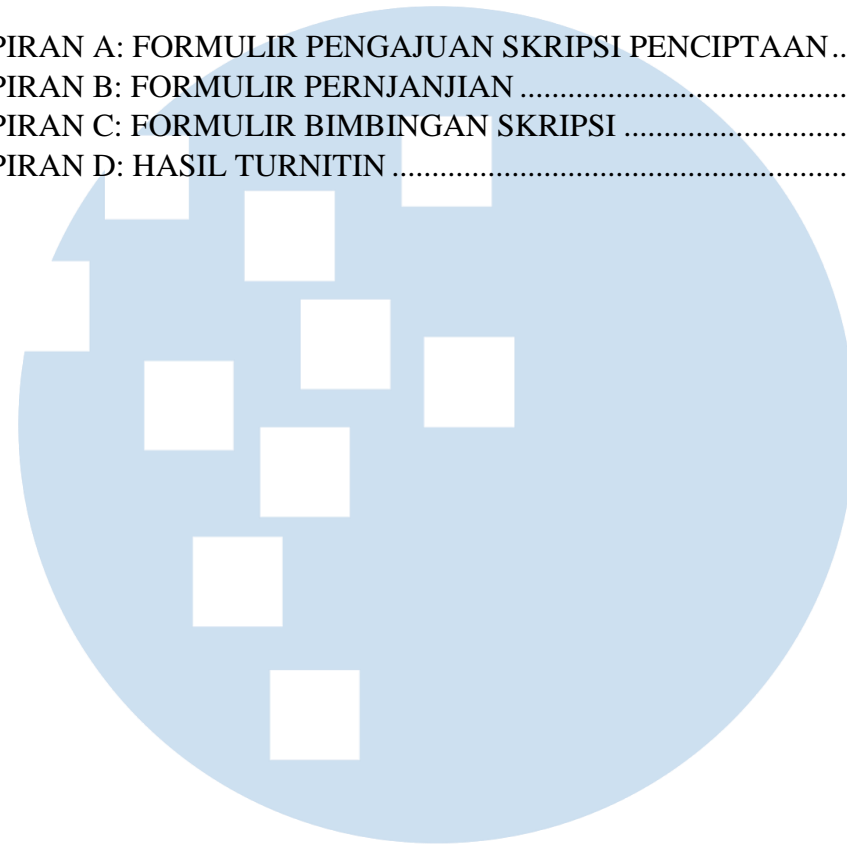
| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Intensitas Cahaya Cerah dan Intensitas Cahaya Redup | 5 |
| Gambar 2.2 <i>Hard Light</i> dan <i>Soft Light</i> | 6 |
| Gambar 2.3 Skema Warna | 7 |
| Gambar 3.1 Bagan Skematika Perancangan | 14 |
| Gambar 3.2 <i>Color Script</i> Lost in Random | 17 |
| Gambar 3.3 Sampel Observasi Lost in Random | 17 |
| Gambar 3.4 <i>Color Script</i> Coco..... | 18 |
| Gambar 3.5 Sampel Observasi Coco | 18 |
| Gambar 3.6 Eksperimen Warna Pada <i>Shot</i> Dunia Khayal..... | 20 |
| Gambar 3.7 <i>Color Script</i> Outreach <i>Scene</i> 2, 4, dan 5 | 22 |
| Gambar 3.8 Eksperimen Warna Pada <i>Shot</i> Dunia Nyata..... | 23 |
| Gambar 3.9 <i>Color Script</i> Outreach <i>Scene</i> 7 | 24 |
| Gambar 4.1 <i>Color Script</i> Outreach <i>Scene</i> 1-7..... | 26 |
| Gambar 4.2 <i>Color Script</i> <i>Scene</i> 4 <i>Shot</i> 6..... | 28 |
| Gambar 4.3 <i>Color Script</i> <i>Scene</i> 5 <i>Shot</i> 2..... | 29 |
| Gambar 4.4 <i>Color Script</i> <i>Scene</i> 7 <i>Shot</i> 3..... | 31 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| LAMPIRAN A: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN | 35 |
| LAMPIRAN B: FORMULIR PERNJANJIAN | 36 |
| LAMPIRAN C: FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI | 38 |
| LAMPIRAN D: HASIL TURNITIN | 39 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Brandon Sean Tanujaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045632
Program Studi : Film
Jenjang : S2 / S1 / D3
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* UNTUK MEMPERLIHATKAN
PERUBAHAN *MOOD* DALAM FILM PENDEK ANIMASI *HYBRID*
OUTREACH**

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, 8 Mei 2024



(Brandon Sean Tanujaya)

* 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.