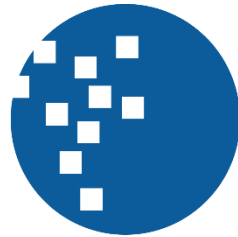


PERANCANGAN WARNA DAN CAHAYA DALAM FILM

ANIMASI PENDEK 2D "*CAPTURE*"



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

CHRISTHALLIA

00000045587

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN WARNA DAN CAHAYA DALAM FILM

ANIMASI PENDEK 2D "*CAPTURE*"



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Christhalla

00000045587

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Christhallia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045587

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN WARNA DAN CAHAYA DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D "CAPTURE"

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 April 2025



Christhallia

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
PERANCANGAN WARNA DAN CAHAYA DALAM FILM ANIMASI
PENDEK 2D “

Oleh
Nama : Christhalla
NIM : 00000045587
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 2 Juni 2025
Pukul 08.30 s.d. 10.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.
031272

Penguji



Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
023981

Pembimbing

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
042840

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Christhallia
NIM : 00000045587
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan warna dan cahaya dalam film animasi pendek 2D “Capture”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori *Knowledge Center* sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori *Knowledge Center*, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 3 Juni 2025


Christhallia

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Mahakuasa sehingga skripsi dengan judul PERANCANGAN WARNA DAN CAHAYA DALAM ANIMASI PENDEK 2D “*CAPTURE*” ini dapat penulis selesaikan dengan baik.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memotivasi, membimbing, memfasilitasi dalam penulisan skripsi ini

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Christine Mersiana L., S.Sn., M.Anim., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi acuan dalam melakukan riset karya maupun penulisan dan penelitian yang memiliki topik serupa .

Tangerang, 23 April 2025


Christhalla

PERANCANGAN WARNA DAN CAHAYA DALAM FILM

ANIMASI PENDEK 2D "*CAPTURE*"

(Christhalla)

ABSTRAK

Animasi merupakan sebuah media untuk menikmati alur cerita narasi. Animasi sendiri dapat dibagi menjadi 2 yaitu, animasi 3 Dimensi dan animasi 2 Dimensi, kedua animasi tersebut memiliki karakteristik yang berbeda tetapi tidak menutup kemungkinan untuk menggabungkan kedua animasi tersebut, Hal yang berperan penting dalam pembuatan animasi adalah warna dan arah cahaya, dalam penelitian ini akan membahas mengenai perspektif manusia dan juga perspektif anjing menggunakan teori psikologi warna, dan metode penelitian yang akan digunakan adalah kualitatif berupa observasi, hasil yang didapat adalah untuk membedakan kedua perspektif adalah perspektif anjing memiliki limitasi, dimana perspektif anjing hanya dapat melihat hue yang dominan biru dan kuning, sedangkan manusia dapat melihat hampir semua warna.

Kata kunci: animasi 2D, warna, cahaya, perspektif manusia, perspektif anjing.



COLOUR AND LIGHTING DESIGN IN 2D ANIMATION SHORT FILM

“CAPTURE”

Christhallia

ABSTRACT

Animation is one of the media to enjoy narrative storyline. There are 2 different types of animation. which are 3D animation and 2D animation, both 3D and 2D animation have their own characteristic, but it doesn't mean it cannot be combined. In animation there are things that play an important roles, like colour and lighting, in this research will be discussed more from humans and dogs perspective, and will be research using qualitative methods, and will be focused on discussing the colour psychologist as its main theory. The findings of this research are, dogs have a limitation when it comes to seeing colours, where dogs mostly only can see colors that are dominant into blue and yellow, while humans can see almost every colour.

Keywords: *2D animation, colour, lighting, human perspective, dog perspective.*

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
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. ANIMASI	3
2.2. ANIMASI 2D.....	3
2.3. WARNA	4
2.4. HUE SATURATION VALUE.....	5
2.5. CAHAYA.....	6
2.6. PERSPEKTIF MANUSIA.....	7
2.6. PERSPEKTIF MANUSIA.....	8
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1. Deskripsi Karya.....	8
3.2. Konsep Karya.....	8
3.3. Tahapan Kerja.....	10
3.3.1. Pra produksi.....	10
4. ANALISIS.....	30
4.1. HASIL KARYA.....	30

4.2. ANALISIS KARYA.....	32
5. KESIMPULAN.....	36
6. DAFTAR PUSTAKA.....	38



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Breakdown Hue, saturation dan value dalam film bluey.....	12
Tabel 3.2 Breakdown Hue, saturation dan value pada film Sgt. Stubby: An American Hero: an American hero (2018).....	15
Tabel 3.3 Breakdown Hue, Saturation dan value pada film animasi Pokemon (2025).....	18
Tabel 3.4 Breakdown Hue, Saturation dan value pada film animasi dog signal (2023).....	21
Tabel 4.1 Hasil karya scene 2 shot 1.....	30
Tabel 4.1 Hasil karya scene 3 shot 3.....	31
Tabel 4.3 Breakdown Hue, Saturation, dan Value dalam scene 2 shot 1.....	32
Tabel 4.4 Breakdown Hue, Saturation, dan Value dalam scene 3 shot 3.....	34

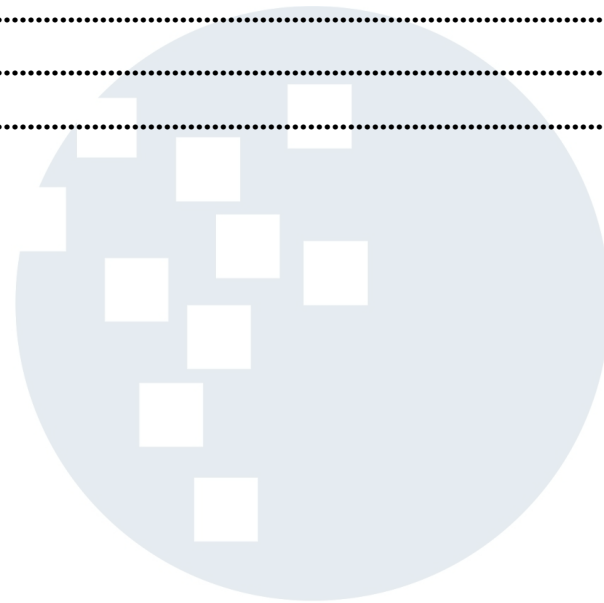


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan kerja dalam pembuatan film Capture.....	10
Gambar 3.2 Collage palate warna dalam film Bluey.....	12
Gambar 3.3 Breakdown arah dan warna cahaya pada film Bluey (2018)	13
Gambar 3.4 Floor plan pada arah cahaya pada film Bluey (2018).....	14
Gambar 3.5 Collage Palette warna pada film Sgt. Stubby an American hero (2018).....	15
Gambar 3.6 Breakdown arah dan warna cahaya pada film Sgt. Stubby: An American Hero (2018).....	16
Gambar 3.7 Floor plan arah dan warna cahaya pada film Sgt. Stubby: An American Hero (2018).....	16
Gambar 3.9 Breakdown arah dan warna cahaya pada video animasi pokemon (2025).....	19
Gambar 3.10 Floor plan arah dan warna cahaya pada video animasi Pokemon (2025).....	19
Gambar 3.11 Collage palette warna pada animasi dog signal (2023).....	20
Gambar 3.12 Breakdown arah dan warna cahaya pada film dog signal (2023).....	22
Gambar 3.13 floor plan arah dan warna cahaya pada film dog signal (2023).....	22
Gambar 3.14 Script scene 2 shot 2.....	23
Gambar 3.15 Moodboard Scene 2.....	23
Gambar 3.16 storyboard pada scene 2 shot 1	24
Gambar 3.17 proses pembuatan <i>grayscale</i> pada scene 2 shot 1	24
Gambar 3.18 Proses pembuatan warna pada scene 2 shot 1 (perspektif manusia).....	25
Gambar 3.19 Proses pembuatan warna pada scene 2 shot 1 (perspektif anjing).....	25
Gambar 3.20 proses memberi cahaya dalam scene 2 shot 1.....	26
Gambar 3.21 Script pada scene 3 shot 3.....	26
Gambar 3.22 moodboard pada scene 3 shot 3.....	27
Gambar 3.23 Storyboard pada scene 3 shot 3.....	27
Gambar 3.24 Proses pembuatan <i>grayscale</i> pada scene 3 shot 3.....	28
Gambar 3.25 Proses pembuatan warna pada scene 3 shot 3.....	29
Gambar 4.1 Collage palette warna dalam scene 2 shot 1.....	32
Gambar 4.2 floor plan arah cahaya dalam scene 2 shot 1.....	33
Gambar 4.3 Collage palette warna dalam scene 3 shot 3.....	34
Gambar 4.4 Floor plan arah cahaya scene 3 shot 3.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

KS 1.....	40
KS 2.....	41
KS 3.....	42
KS 4.....	43



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA