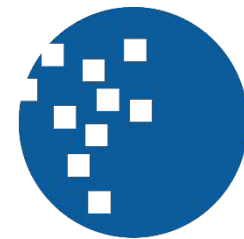


**PERANCANGAN CAHAYA DAN WARNA UNTUK
MEMVISUALKAN PERASAAN CEMAS PADA
KARYA ANIMASI *HYBRID PLAY AND PAY***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Darrell Ruben Nathaniel Mondang

00000053642

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN CAHAYA DAN WARNA UNTUK
MEMVISUALKAN PERASAAN CEMAS PADA
KARYA ANIMASI *HYBRID PLAY AND PAY***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Darrell Ruben Nathaniel Mondang

00000053642

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Darrell Ruben Nathaniel Mondang

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053642

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN CAHAYA DAN WARNA UNTUK MEMVISUALKAN
PERASAAN CEMAS PADA KARYA ANIMASI *HYBRID PLAY AND PAY***

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, 22 Mei 2025



(Darrell Ruben Nathaniel Mondang)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi penciptaan dengan judul
PERANCANGAN CAHAYA DAN WARNA UNTUK MEMVISUALKAN
PERASAAN CEMAS PADA KARYA ANIMASI *HYBRID PLAY AND PAY*

Oleh

Nama : Darrell Ruben Nathaniel Mondang

NIM : 00000053642

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari rabu, 4 Juni 2025

Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Levinthius Herlyanto, M.Sn.
083678

Penguji

Digitally signed
by Fachrul Fadly
Date: 2025.06.13
17:31:53 +07'00'

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

Pembimbing



Digitally signed by
Angelia Lionardi
Date: 2025.06.13
17:14:36 +07'00'

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

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2025.06.15
18:47:25 +07'00'

Kus Sudarsono S.E., M.Sn
025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Darrell Ruben Nathaniel Mondang
NIM : 00000053642
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN CAHAYA DAN WARNA UNTUK MEMVISUALKAN PERASAAN CEMAS PADA KARYA ANIMASI *HYBRID PLAY AND PAY*

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, 22 Mei 2025



(Darrell Ruben Nathaniel Mondang)

* 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 atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: **PERANCANGAN CAHAYA DAN WARNA UNTUK MEMVISUALKAN PERASAAN CEMAS PADA KARYA ANIMASI *HYBRID PLAY AND PAY***. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi 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 laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

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. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Supervisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga skripsi penciptaan ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 22 Mei 2025



(Darrell Ruben Nathaniel Mondang)

**PERANCANGAN CAHAYA DAN WARNA UNTUK
MEMVISUALKAN PERASAAN CEMAS PADA
KARYA ANIMASI *HYBRID PLAY AND PAY***

(Darrell Ruben Nathaniel Mondang)

ABSTRAK

Pada penulisan ini, akan membicarakan mengenai teori warna dan cahaya pada karya animasi digital, serta kaitannya dengan psikologi warna, untuk menghasilkan adegan yang memiliki perasaan cemas. Teori warna Plutchik juga dipakai untuk membantu lebih dalam memilih warna yang dikaitkan dengan rasa cemas, semua ini dikaitkan dengan joki game yang dilakukan protagonis. Animasi digital ini akan menggunakan sistem warna HSV atau *hue, saturation, value*, yang digunakan untuk mengatur warna sedemikian rupa agar menghasilkan rasa cemas. Ditambah dengan teori mengenai harmoni warna, dan skrip warna untuk menyusun warna kunci yang digunakan di dalam adegan. Metodologi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif menggunakan berbagai sumber buku yang relevan untuk pembuatan karya. Semua ini digunakan dalam karya animasi *Play and pay*, dengan menggunakan warna hijau dan merah atau hijau dan oranye. Menggunakan harmoni warna *split-complementary*, menggabungkan hijau, merah, dan biru muda, penulis dapat menghasilkan rasa cemas pada adegan animasi. Hasil penelitian adalah berupa shot adegan yang menjadi batasan masalah.

Kata kunci: Animasi *hybrid*, warna dan cahaya, perasaan cemas, *Play and pay*



LIGHT AND COLOR DESIGN FOR ANXIOUS VISUALIZATION IN THE HYBRID ANIMATION PLAY AND PAY

(Darrell Ruben Nathaniel Mondang)

ABSTRACT (English)

In this writing, we will talk about the theory of color and light in digital animation works, and its relation to color psychology, to produce scenes that have a feeling of anxiety. Plutchik's color theory is also used to help further select colors associated with anxiety, all of which are in relation to the game jockeying by the protagonist. This digital animation will use the HSV color system or hue, saturation, value, which is used to adjust the colors in such a way as to produce a sense of anxiety. Coupled with the theory of color harmony, and color scripts to compose the key colors used in the scene. The methodology that will be used in this thesis is a qualitative method using various book sources that are relevant to the creation of the project. All of these are used in the Play and pay animation project, using the colors green and red or green and orange. Using split-complementary color harmony, combining green, red, and light blue, the author can produce a sense of anxiety in the animation scene. The result of the research is a shot of the scene that is used as the limitation of the problem.

Keywords: *Anxiety, Color and lighting, Hybrid animation , Play and pay*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	4
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	4
2.2. <i>HUE SATURATION VALUE</i> PADA WARNA.....	4
2.3. PSIKOLOGI WARNA.....	5
2.4. CEMAS.....	6
2.5. PERANCANGAN CAHAYA DALAM 2 DIMENSI.....	8
3. METODE PENCIPTAAN.....	12
3.1. Deskripsi Karya.....	12
3.2. Konsep Karya.....	12
3.3. Tahapan Kerja.....	12
3.3.1 Pra produksi:.....	12
3.3.2 Produksi:.....	20
3.3.3 Pascaproduksi:.....	21
4. ANALISIS.....	22
4.1. HASIL DAN ANALISA <i>SCENE 1 SHOT 8</i>	22
4.2. HASIL DAN ANALISA <i>SCENE 5 SHOT 7</i>	24
5. KESIMPULAN.....	27

6. DAFTAR PUSTAKA.....	28
-------------------------------	-----------



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perbandingan <i>Color palette Scene 1 shot 8</i>	23
Tabel 4.2 Perbandingan <i>Color palette Scene 5 shot 7</i>	25



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Plutchik Wheel of emotion.....	7
Gambar 2.2 <i>I, Pet goat II</i> 2012.....	7
Gambar 2.3 <i>Key light</i>	8
Gambar 2.4 <i>Fill light</i>	9
Gambar 2.5 <i>Bounce light</i>	9
Gambar 2.6 <i>Rim light</i>	10
Gambar 2.7 <i>Edmond was a donkey</i>	10
Gambar 3.1 <i>Inside out 2</i> 2024.....	14
Gambar 3.2 <i>Color palette</i> shot menggunakan adobe color.....	14
Gambar 3.3 <i>Bao</i> 2018.....	15
Gambar 3.4 <i>Color palette</i> shot menggunakan adobe color.....	15
Gambar 3.5 <i>The secret of kells</i> 2009.....	16
Gambar 3.6 <i>Color palette</i> shot menggunakan adobe color.....	16
Gambar 3.7 <i>Grayscale</i> adegan.....	17
Gambar 3.8 <i>Key color</i>	17
Gambar 3.9 Eksplorasi <i>scene 1 shot 8</i>	18
Gambar 3.10 Eksplorasi <i>scene 5 shot 7</i>	19
Gambar 3.11 Skema Perancangan.....	21
Gambar 4.1 <i>scene 1 shot 8</i>	23
Gambar 4.2 <i>scene 5 shot 7</i>	25

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A TURNITIN.....	31
LAMPIRAN B FORM BIMBINGAN.....	34
LAMPIRAN C FORMULIR KS 1, KS 2.....	37



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA