

**PERANCANGAN WARNA UNTUK MENDUKUNG *MOOD*
PADA FILM ANIMASI 2D “SAYANGI LAMBUNG MU”**



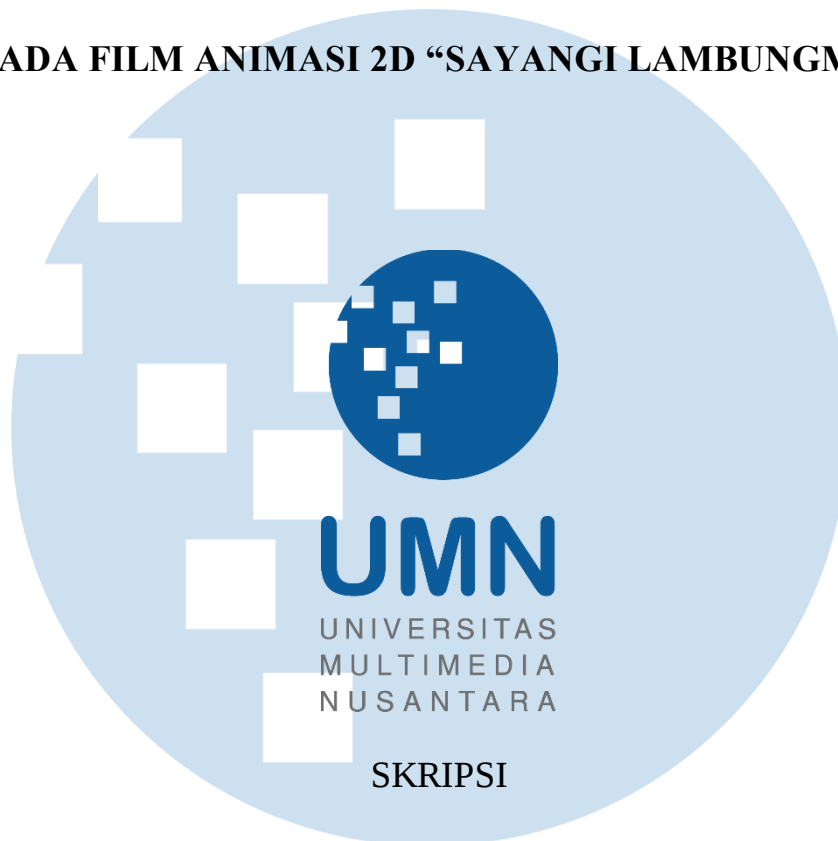
SKRIPSI PENCIPTAAN

Esther Magdalena Djaja Saputra

00000055117

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

PERANCANGAN WARNA UNTUK MENDUKUNG *MOOD*
PADA FILM ANIMASI 2D “SAYANGI LAMBUNG MU”



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Esther Magdalena Djaja Saputra

0000055117

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Esther Magdalena Djaja Saputra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055117

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN WARNA DALAM MENDUKUNG *MOOD* PADA FILM ANIMASI 2D “SAYANGI LAMBUNG MU”

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, 29 Desember 2024



(Esther Magdalena Djaja Saputra)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN WARNA UNTUK MENDUKUNG *MOOD*
PADA FILM ANIMASI 2D “SAYANGI LAMBUNG MU”

Oleh
Nama : Esther Magdalena Djaja Saputra
NIM : 00000055117
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Desember 2024
Pukul 12.30 s/d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2024.12.26
23:12:49 +07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
NIK: 078754

Penguji



Digitally signed by
Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2024.12.26
18:01:50 +07'00'

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

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by Kus
Sudarsono
Date: 2024.12.30
09:29:50 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIDN: 0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Esther Magdalena Djaja Saputra

NIM : 00000055117

Program Studi : Film

Jenjang : D3/S1/S2* (pilih salah satu)

Judul Karya Ilmiah : Perancangan Warna untuk Mendukung Mood dalam Film Animasi 2D “Sayangi Lambungmu”

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, 16 Desember 2024



(Esther Magdalena Djaja Saputra)

* 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 selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: **PERANCANGAN WARNA UNTUK Mendukung MOOD PADA FILM ANIMASI 2D “SAYANGI LAMBUNG MU”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 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. Andrey Andoko, M.Sc., 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. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Tuhan YME atas hikmat dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik.
6. Orang Tua, kakak dan keluarga besar saya yang telah memberikan bantuan dukungan material, moral dan doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Sahabat-sahabat saya, yaitu Clarissa Wijaya, Natasya Yolanda, dan Melissa Gunawan yang selalu menemani dan mendukung penulis dari awal hingga akhir penulisan.
8. Teman dekat di UMN, yaitu Anastasia Calista Antoni atas bantuannya selama semester-semester yang telah dilalui.

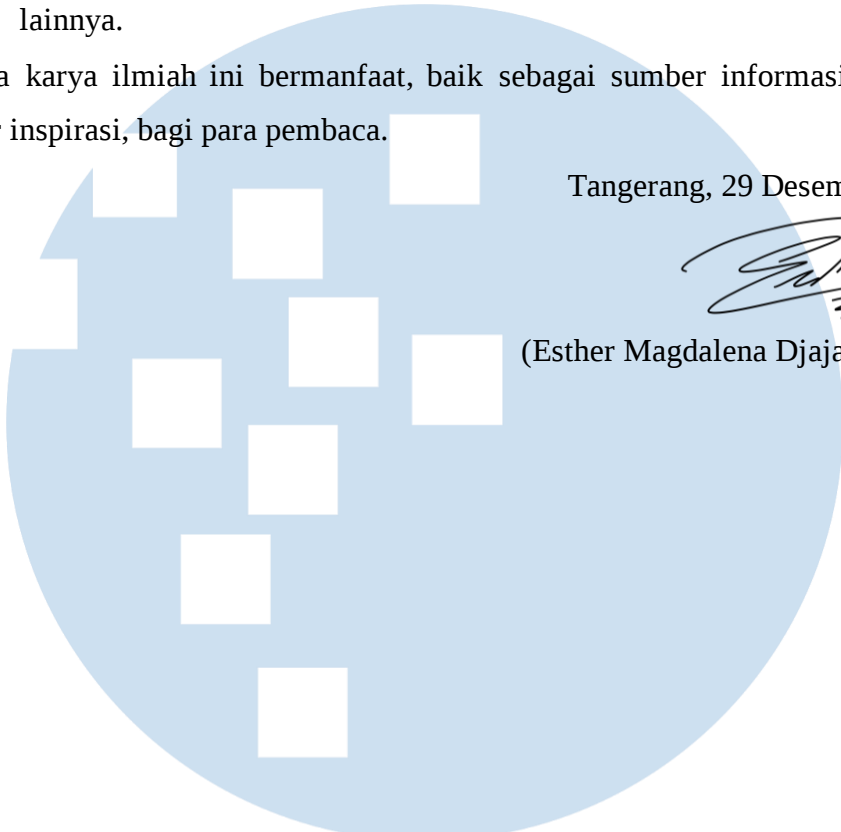
9. Anggota Canard Studio yang saling menopang dan membantu satu dengan lainnya.

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

Tangerang, 29 Desember 2024



(Esther Magdalena Djaja Saputra)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN WARNA UNTUK MENDUKUNG *MOOD*

PADA FILM ANIMASI 2D “SAYANGI LAMBUNG MU”

(Esther Magdalena Djaja Saputra)

ABSTRAK

Warna merupakan salah satu unsur penting dalam film serta animasi. Melalui pemilihan warna yang tepat maka penyampaian kesan emosional terhadap penonton dapat meningkat. Oleh karena itu, penelitian ini mencakup perancangan skema warna tepat untuk mendukung *mood* dari beberapa *scene* pada animasi 2D “Sayangi Lambungmu”. Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi tiga emosi utama yang dirasakan oleh tokoh, yaitu *excited*, *anger*, dan *anguish*, yang masing-masing merepresentasikan suasana positif, aktif, dan pasif. Analisis dilakukan dengan mengamati beberapa film animasi serta mengacu pada teori warna dalam literatur untuk menemukan referensi warna yang sesuai. Warna biru dipilih untuk mendukung *mood* positif, merah dan ungu untuk *mood* aktif, serta biru tua untuk *mood* pasif. Hasil penelitian ini menghasilkan skema warna yang efektif dalam memperkuat emosi dan suasana yang ingin disampaikan, yang kemudian diterapkan pada animasi 2D “Sayangi Lambungmu”.

Kata kunci: warna, animasi, psikologi warna, skema warna



COLOR DESIGN TO SUPPORT MOOD IN THE 2D ANIMATED

FILM “SAYANGI LAMBUNG MU”

(Esther Magdalena Djaja Saputra)

ABSTRACT

Color is one of the essential elements in films and animation. Through the appropriate selection of colors, the emotional impact on the audience can be enhanced. Therefore, this study focuses on designing a suitable color scheme to support the mood in several scenes of the 2D animation "Sayangi Lambungmu" (Take Care of Your Stomach). This research begins by identifying three primary emotions experienced by the character: excited, anger, and anguish, which represent positive, active, and passive moods, respectively. The analysis was conducted by observing several animated films and referring to color theory in literature to determine suitable color references. Blue was chosen to support a positive mood, red and purple for an active mood, and dark blue for a passive mood. The results of this study produced an effective color scheme to enhance the emotions and mood intended to be conveyed, which was then applied to the 2D animation "Sayangi Lambungmu".

Keywords: *color, animation, color psychology, color scheme*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. BATASAN MASLAH	2
1.3. TUJUAN MASALAH	2
2. STUDI LITERATUR	2
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	3
2.2. WARNA	3
2.3. SKEMA WARNA	4
2.4. PSIKOLOGI WARNA	6
2.5. <i>MOOD</i>	8
2.6. EMOSI	9
2.7. COLOR SCRIPT	11
3. METODE PENCIPTAAN	12
Deskripsi Karya	12
Konsep Karya	12
Tahapan Kerja	12
4. ANALISIS	19
4.1. HASIL KARYA	20
4.1.1. Scene 2 shot 4	20
4.1.2. Sene 5 shot 4	20

4.1.3.	Scene 9 shot 1	21
4.2.	ANALISIS KARYA	21
4.2.1.	<i>Mood</i> Positif	21
4.2.2.	<i>Mood</i> Aktif	22
4.2.3.	<i>Mood</i> Pasif	23
5.	KESIMPULAN	24
6.	LAMPIRAN.....	25

UMN

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 TABEL

Tabel 2.1. Simbolisme warna pada desain menurut Chapman	7
Tabel 2.2. <i>Mood</i> menurut Siddiki	9
Tabel 3.1. Narasi pada Kedua Animasi diatas	14
Tabel 3.2. Narasi pada Kedua Animasi diatas	15
Tabel 3.3. Narasi pada Kedua Animasi diatas	16
Tabel 3.4. Studi Pustaka.....	17



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Color Wheel</i>	4
Gambar 2.2. <i>Color Wheel</i>	5
Gambar 2.3. <i>Plutchik's Wheel</i>	10
Gambar 3.1. Skema Perancangan.....	13
Gambar 3.2. <i>Color Palette</i> animasi <i>Tom and Jerry</i> dan <i>Oggy and the Cockroaches</i>	14
Gambar 3.3. <i>Color Palette</i> animasi <i>Adventure Time</i> dan <i>Pucca</i>	15
Gambar 3.4. <i>Color Palette</i> animasi <i>Tom and Jerry</i> dan <i>Adventure Time</i>	16
Gambar 3.5. Eksplorasi warna <i>scene 2 shot 4</i>	18
Gambar 3.6. Eksplorasi warna <i>scene 5 shot 4</i>	19
Gambar 3.7. Eksplorasi warna <i>scene 9 shot 1</i>	19
Gambar 4.1. <i>Color Script</i> "Sayangi Lambungmu"	21
Gambar 4.2. <i>Color Script Scene 2 Shot 4</i>	21
Gambar 4.3. <i>Color Script Scene 5 Shot 4</i>	22
Gambar 4.4. <i>Color Script Scene 9 Shot 1</i>	22
Gambar 4.5. <i>Color Script Scene 2 Shot 4</i>	23
Gambar 4.6. <i>Color Script Scene 5 Shot 4</i>	24
Gambar 4.7. <i>Color Script Scene 9 Shot 1</i>	25



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan	29
LAMPIRAN B Formulir Persetujuan.....	30
LAMPIRAN C Formulir Bimbingan	31
LAMPIRAN D Turnitin	33

