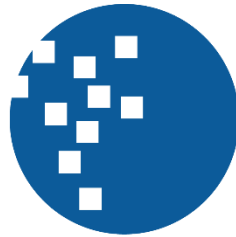


**PERANCANGAN WARNA DAN CAHAYA UNTUK
MEREPRESENTASIKAN EMOSI TOKOH DI FILM PENDEK**

HEART OF GEAR



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

REIYHAN

00000056701

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

**PERANCANGAN WARNA DAN CAHAYA UNTUK
MEREPRESENTASIKAN EMOSI TOKOH DI FILM PENDEK**

HEART OF GEAR



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

REIYHAN

00000056701

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

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Reiyhan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056701

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

Perancangan Warna dan Cahaya untuk Merepresentasikan Emosi Tokoh di Film
Pendek Heart of Gear

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, 20 - Desember -2024

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



Reiyhan

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
Perancangan Warna dan Cahaya untuk Merepresentasikan Emosi Tokoh di Film
Pendek *Heart of Gear*

Oleh
Nama : Reiyhan
NIM : 00000056701
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 - Desember - 2024
Pukul 15.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Levinthius Herlyanto, M.Sn.
(083678)

Penguji


Angela Lionardi, S.Sn., M.Ds.
(100007)

Pembimbing

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
(033471)

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reiyhan
NIM : 00000056701
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Warna dan Cahata untuk
Merepresentasikan Emosi Tokoh di Film
Pendek *Heart of Gear*

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, 20 - Desember - 2024



(Reiyhan)

* 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 tesis penciptaan ini dengan judul: “Perancangan Warna dan Cahaya untuk Merepresentasikan Emosi Tokoh di Film *Heart of Gear* dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Prodi Film Pada Fakultas Seni & 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, 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. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Tim Produksi, Teman-Teman, Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Tuhan yang Maha Esa yang telah membantu saya untuk menyelesaikan skripsi saya.

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

Tangerang, 20 - Desember - 2024



Reiyhan

PERANCANGAN WARNA DAN CAHAYA UNTUK MEREPRESENTASIKAN EMOSI TOKOH DI FILM PENDEK

HEART OF GEAR

Reiyan

ABSTRAK

Warna merupakan hal yang selalu terlihat di kehidupan manusia secara fisik, seni, seni tradisional hingga digitalisasi. Manusia dapat memiliki emosi yang berbeda tergantung dengan warna yang mereka lihat di kehidupan sehari-hari. Manusia tersendiri memiliki 2 jenis emosi, yang berupa emosi positif dan negatif dan dapat berubah seiring berjalannya waktu. *Heart of Gear* merupakan film yang terfokus kepada drama dan emosional, maka dari itu untuk menyampaikan emosi seperti kesenangan, bahaya dan kesedihan, diperlukan pemilihan warna yang tepat untuk merepresentasikan emosi yang dirasakan oleh “Ily” sebagai tokoh utama di film *Heart of Gear*. Penulis berperan sebagai *clean-up colorist* di dalam proyek akhir ini. Penelitian ini membicarakan bagaimana cara penerapan warna dan cahaya menggunakan teori HSV, warna secara psikologi, *compositing*, dan juga emosi manusia. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang didukung dengan studi pustaka dan observasi. Dari hasil penelitian ini telah ditemukan bahwa *hue* yang berkisar dari 27 - 60 derajat atau warna kuning ke oranye dapat melambangkan kesenangan, *hue* sebesar 280 – 343 derajat atau warna merah dapat melambangkan bahaya dan *hue* dari 180 - 221 derajat atau biru dapat melambangkan kesedihan.

Kata kunci: animasi, emosi tokoh, *Heart of Gear*, warna dan 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

Coloring and Lighting Design to Express Characters Emotion in the

Short Film Heart of Gear

Reiyhan

ABSTRACT (English)

The existence of colors is one of the things that humans see in everyday's life in the form of physical appearance, traditional arts, until digitalizations era. The color's tend to change what people feel in everyday's life and these emotions can change overtime due to the change of the color around them since the human itself have positive and negative emotions. Heart of Gear is an animation that focuses on drama and emotions of "Ily" as a character. The Author itself took clean-up colorist as a jobdesk in Heart of Gear project. The workflow of the project itself includes cleaning up and coloring the animation in the production phase. This research paper talk about theories such as Hue Saturation value (HSV), psychology in color, the composting process, human emotions such as joy, danger, and sorrow which is applied in the making of Heart of Gear at the post production using table to show colors using HSV parameters for comparison. This research uses quantitative research method supported by literature studies and observation. The result of this research shows that with the hue of 27-60 degree or yellow can symbolize happiness, hue with 280 – 343 degree or red can symbolize danger, and with the hue of 180 - 221 degree or blue can symbolize sadness.

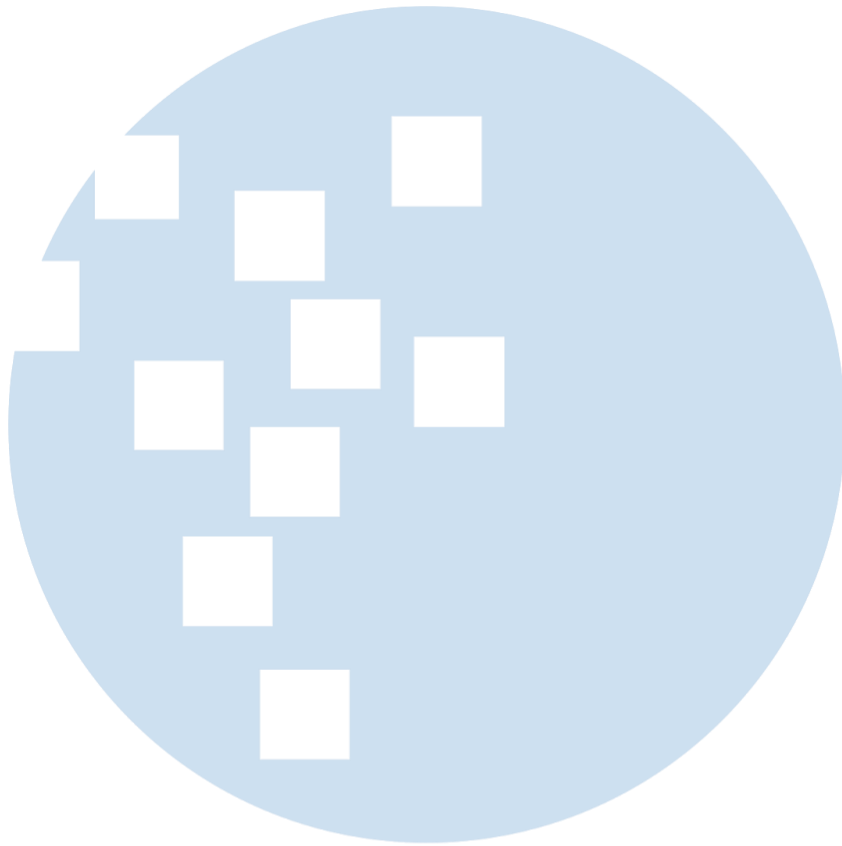
Keywords: Animation, coloring and lighting, emotions, Heart of Gear



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT (English).....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. <i>HUE, SATURATION, AND VALUE (HSV)</i>	3
2.1.1. <i>VALUE STUDY</i>	5
2.1.2. <i>COLOR GAMUT</i>	5
2.2. <i>PSYCHOLOGICAL IN COLOR</i>	6
2.3. <i>COMPOSITING</i>	8
2.4. <i>HUMAN EMOTIONS</i>	8
2.4.1. KESENANGAN.....	9
2.4.2. BAHAYA.....	9
2.4.3. KESEDIHAN.....	10
3. METODE PENCIPTAAN.....	10
DESKRIPSI KARYA.....	10
KONSEP KARYA.....	10
TAHAPAN KERJA.....	11
4. ANALISIS.....	33
4.1. HASIL KARYA.....	33
4.2. ANALISIS KARYA.....	35
5. KESIMPULAN.....	38

6. DAFTAR PUSTAKA..... 39



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Penjelasan Konteks, Emosi, Waktu, Cuaca dan Suasana <i>Environment</i> dari <i>Shot</i> yang diambil.....	12
Tabel 3.2. Emosi yang dipakai di <i>Shot</i>	13
Tabel 3.3. Konteks Penjelasan 3 <i>Shot</i> yang Dipilih untuk Emosi Kesenangan.....	14
Tabel 3.4. Konteks Penjelasan 3 <i>Shot</i> yang Dipilih untuk Emosi Ketakutan.....	19
Tabel 3.5. Konteks Penjelasan 3 <i>Shot</i> yang Dipilih untuk Emosi Kesedihan.....	23
Tabel 3.6. Tabel studi pustaka.....	27
Tabel 4.1. HSV <i>Color Palette</i> yang Digunakan pada <i>Scene 3 Shot 17</i>	35
Tabel 4.2. HSV <i>Color Palette</i> yang Digunakan pada <i>Scene 15 Shot 23</i>	36
Tabel 4.3. HSV <i>Color Palette</i> yang Digunakan pada <i>Scene 18 Shot 9</i>	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. HSV Parameter.....	4
Gambar 2.2. Value Study.....	5
Gambar 2.3. Color Gamut.....	6
Gambar 2.4. Tabel Emosi yang Merepresentasikan Warna.....	7
Gambar 2.3. Wheel of Emotions.....	9
Gambar 3.1. Tahapan Skema Kerja.....	11
Gambar 3.2. Scene 3 Shot 17 (a), Scene 15 Shot 23 (b), Scene 18 Shot 4.....	12
Gambar 3.3. Color Palette untuk Shot di Animasi (a) Blue Archive TV Animation (2024), (b) Arknights: The Daggers Inheritors (2024), (c) Darken – Zutomayo (2021).....	14
Gambar 3.4. HSV Parameter untuk Shot di Blue Archive TV Animation.....	15
Gambar 3.5. Rata-Rata HSV di Shot Blue Archive TV Animation.....	15
Gambar 3.6. HSV Parameter untuk Shot di Arknights: The Daggers Inheritors.....	16
Gambar 3.7. Rata-Rata HSV di Shot Arknights: The Daggers Inheritors.....	16
Gambar 3.8. HSV Parameter untuk Shot Honkai Star Rail: Rondo Across Countless Kalpas.....	17
Gambar 3.9. Rata-Rata HSV di Shot Honkai Star Rail: Rondo Across Countless Kalpas.....	17
Gambar 3.10. Color Palette untuk Shot di Animasi (a) Puss in Boots: The Last Wish (2022), (b) Blue Archive (2021), (c) Honkai Star Rail: Rondo Across Countless Kalpas (2024).....	18
Gambar 3.11. HSV Parameter untuk Shot di Puss in Boots: The Last Wish.....	19
Gambar 3.12. Rata-Rata HSV di Puss in Boots: The Last Wish.....	20
Gambar 3.13. HSV Parameter untuk Shot di Blue Archive.....	20
Gambar 3.14. Rata-Rata HSV di Blue Archive.....	21
Gambar 3.15. HSV Parameter untuk di Shot Honkai Star Rail: Rondo Across Countless Kalpas.....	21
Gambar 3.16. Rata-Rata HSV di Honkai Star Rail: Rondo Across Countless Kalpas.....	22
Gambar 3.17. Color Palette untuk Shot di animasi (a) Blue Archive (2021), (b) Sunny - Yorushika (2024), dan (c) NieR: Automata 1.1a (2023).....	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.18. HSV <i>Parameter</i> untuk Shot di <i>Blue Archive</i>	24
Gambar 3.19. Rata-Rata HSV di Shot <i>Blue Archive</i>	24
Gambar 3.20. HSV <i>Parameter</i> untuk Shot di <i>Sunny – Yorushika</i>	25
Gambar 3.21. Rata-Rata HSV di Shot <i>Sunny – Yorushika</i>	25
Gambar 3.22. HSV <i>Parameter</i> untuk Shot di <i>Nier Automata a1.1</i>	26
Gambar 3.23. Rata-Rata HSV di Shot <i>Nier Automata a1.1</i>	27
Gambar 3.24. Analisa <i>Scene</i>	28
Gambar 3.25. <i>Value study</i>	29
Gambar 3.26. <i>Color study</i>	29
Gambar 3.30. <i>Heart of Gear Color Script</i>	30
Gambar 3.27. Proses <i>Clean Up</i>	31
Gambar 3.28. Proses <i>Clean Up & Color</i>	31
Gambar 3.30. Hasil Dari Pengabungan Layer Tokoh Bersama Dengan <i>Background</i>	32
Gambar 3.31. Hasil Akhir dari Proses <i>Compositing</i>	32
Gambar 4.1. Hasil dari <i>Compositing Scene 3 Shot 17</i>	33
Gambar 4.2. Hasil dari <i>Compositing Scene 15 Shot 23</i>	33
Gambar 4.3. Hasil dari <i>Compositing Scene 18 Shot 4</i>	34
Gambar 4.4. Hasil Analisa <i>Hue Parameter Scene 3 Shot 17</i>	35
Gambar 4.5. Hasil Analisa <i>Hue Parameter Scene 15 Shot 23</i>	36
Gambar 4.6. Hasil Analisa <i>Hue Parameter Scene 18 Shot 4</i>	37

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 LAMPIRAN

LAMPIRAN A FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN.....	41
LAMPIRAN B FORMULIR PERJANJIAN.....	42
LAMPIRAN C FORM BIMBINGAN SKRIPSI.....,	44
LAMPIRAN D TURNITIN.....	45

