

**PERANCANGAN WARNA UNTUK MENGGAMBARKAN
PERUBAHAN SUASANA PADA FILM
*ANIMASI TRILOKA ISLAND***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

LUH CHRISNI WIJAYA

00000063072

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

**PERANCANGAN WARNA UNTUK MENGGAMBARKAN
PERUBAHAN SUASANA PADA FILM
ANIMASI *TRILOKA ISLAND***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

LUH CHRISNI WIJAYA

00000063072

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Luh Chrisni Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063072

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/~~Laporan~~
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN WARNA UNTUK MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN
SUASANA PADA FILM ANIMASI *TRILOKA ISLAND*

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula
dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk,
telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam
pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia
menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia
menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak
plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab
Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 31 Desember 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



*materai 10.000,- digital

(Tidak boleh ditutupi oleh TTD digital)

(Luh Chrisni Wijaya)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
**Perancangan warna untuk menggambarkan perubahan suasana pada
film animasi *Triloka Island***

Oleh
Nama : Luh Chrisni Wijaya
NIM : 00000063072
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Desember 2024
Pukul 12.30 s/d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Christine
2024.12.21
23:52:49
+07'00'

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

042840

Penguji



Levinthius Herlyanto, M.Sn.

083678

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 dibawah ini:

Nama : Luh Chrisni Wijaya
NIM : 00000063072
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN WARNA UNTUK
MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN
SUASANA PADA FILM ANIMASI
TRILOKA ISLAND

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, 31 Desember 2024



(Luh Chrisni Wijaya)

* 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 ini dengan judul: “PERANCANGAN WARNA UNTUK MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN SUASANA PADA FILM ANIMASI *TRILOKA ISLAND*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) 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. Ir. 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. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., sebagai Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan atas terselesainya tesis ini.
5. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen yang telah membantu dan memberikan bimbingan atas proses pembuatan konsep karya serta gagasan tesis dari karya tugas akhir ini.
6. Ayah, Adik serta saudara-saudara penulis yang telah banyak memberikan bantuan berupa dukungan material, mental dan moral secara penuh, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan minim kendala.
7. Keluarga Besar penulis yang banyak membantu memberikan inspirasi, dukungan semangat sepenuhnya walaupun jauh dari mereka secara fisik.
8. Teman-teman Anggota *production house* Quarted, Angelica Juan Sinaga, Yohana Ephifanny Christian, dan Maura Raditya Putri, yang sesama

bekerja sama, memberi dukungan, serta pengertian untuk dapat menyelesaikan skripsi dan tugas akhir ini.

9. Individu terkasih dan Teman-teman penulis, yang telah banyak menginspirasi, memberikan semangat dan dukungan mental bagi penulis dalam proses penyelesaian skripsi dan tugas akhir ini.

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

Tangerang, 31 Desember 2024



(Luh Chrisni Wijaya)



**PERANCANGAN WARNA UNTUK MENGGAMBARKAN
PERUBAHAN SUASANA PADA
FILM ANIMASI *TRILOKA ISLAND***

(Luh Chrisni Wijaya)

ABSTRAK

Warna merupakan suatu aspek visual yang penting untuk mengarahkan emosi maupun suasana penyampaian media naratif. Ketepatan pemilihan rancangan warna krusial bagi penonton untuk dapat mengikuti dan mencerna makna karya. Dengan pemahaman tersebut, penelitian berfokus pada perancangan warna dalam membangun suasana film animasi naratif *Triloka Island*. Penceritaan *Triloka Island* menggambarkan dampak kenaikan aksi seorang anak kecil, usaha dia untuk memperbaiki kesalahan, serta penumbuhan rasa hormat terhadap sekelilingnya. Penelitian karya terbatas pada pembangunan suasana ketegangan dan ketenangan dari aspek HSV (*hue*, *saturation* dan *value*) serta efek warna terhadap psikologi manusia yang berbanding dengan struktur 3 babak. Proses penelitian maupun pembuatan karya mengobservasi beberapa film dan serial animasi yang berlanjut disesuaikan dengan kumpulan studi literatur. Temuan analisis karya membuktikan bahwa warna dari segi pengaturan HSV dapat mendukung kemunculan emosi tertentu dari suasana yang terbuat.

Kata kunci: HSV, Suasana, Teori Warna, Psikologi warna, *Triloka Island*.

DESIGNING COLOR TO EXPRESS A CHANGE IN MOOD TO THE ANIMATION FILM TRILOKA ISLAND

(Luh Chrisni Wijaya)

ABSTRACT (English)

Color is an important visual aspect to guide emotion and mood of the delivery in narrative media. Accuracy on choosing color arrangement is crucial for the audience to follow and comprehend the meaning behind said creation. With this understanding, the study focuses on the topic of designing color that creates mood for the narrative animation film Triloka Island. Triloka Island has the narrative that shows the consequence in the actions of a naive child, their effort to fix their mistakes, along with the growth of respect for their surroundings. This study is limited to examining the assembly of mood's such as suspenseful and calmness in the HSV (hue, saturation and value) aspect in addition to the effect color has psychologically which is compared to the 3 act structure. The study moreover the procedure of the creation is done by observing several animation films and tv series and adjusting along with some literature studies that have been collected. Analyzing the creation has found proof that color in the perspective of HSV adjustments could support the emergence of specific emotions based on the mood that has been created.

Keywords: HSV, Mood, Color Theory, Color Psychology, Triloka Island.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
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. WARNA.....	4
2.2. PSIKOLOGI WARNA.....	11
2.3. PSIKOLOGI.....	12
3. METODE PENCIPTAAN.....	14
3.1. Deskripsi Karya.....	14
3.2. Konsep Karya.....	15
3.3. Tahapan Kerja.....	18
3.4. Observasi.....	20
3.5. Proses Pengerjaan.....	30
4. ANALISIS.....	32
4.1. HASIL KARYA.....	32
4.2. ANALISIS KARYA.....	34
5. KESIMPULAN.....	40
6. DAFTAR PUSTAKA.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Penjelasan konteks shot pada scene 7.....	16
Tabel 3.2. Penjelasan konteks shot pada scene 8.....	17
Tabel 3.3. Parameter pemilihan warna pada tabel HSV.....	21
Tabel 3.4. Konteks suasana ketegangan saat melakukan observasi terhadap 3 film dan serial animasi.....	22
Tabel 3.5. Tabel HSV hasil observasi suasana ketegangan terhadap 3 film dan serial animasi.....	23
Tabel 3.6. Konteks suasana ketenangan saat melakukan observasi terhadap 3 film animasi.....	26
Tabel 3.7. Tabel HSV hasil observasi suasana ketenangan terhadap 3 film animasi..	27
Tabel 4.1. Tabel HSV cuplikan animasi Triloka Island scene 7.....	35
Tabel 4.2. Tabel HSV Cuplikan animasi Triloka Island scene 8.....	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Perbedaan hue di setiap 10° sudut.....	5
Gambar 2.2. Color Wheel.....	6
Gambar 2.3. Skema warna dari color wheel.....	7
Gambar 2.4. Color Relativity Hue, Value and Saturation (Chroma).....	9
Gambar 2.5. Color Relativity Temperature.....	9
Gambar 2.6. Saturation persentase.....	10
Gambar 2.7. Skala value dengan angka 0 dan 1.....	11
Gambar 2.8. Skala value dengan persentase 0% dan 100%.....	11
Gambar 2.9. Tabel Korelasi Emosi dan Warna Berdasarkan Model Robert Plutchik	12
Gambar 3.1. Storyboard Triloka Island scene 7 shot 5 (A), scene 7 shot 6 (B), scene 7 shot 7 (C) dan scene 7 shot 8 (D).....	16
Gambar 3.2. Storyboard Triloka Island scene 8 shot 5 (A), scene 8 shot 6 (B)...	17
Gambar 3.3. Bagan Pengerjaan.....	19
Gambar 3.4. Color Palette dari hasil observasi film Up (2009) (A), Gravity Falls musim 2 episode 1 “Scary-oke” (2012) (B), dan The Mitchells vs The Machines (2021) (C).....	22
Gambar 3.5. Konklusi jangkauan HSV dari film dan/atau serial animasi dari Up (2009) (A), Gravity Falls (2012) (B), dan The Mitchells vs The Machines (2021) (C).....	25
Gambar 3.6. Color Palette dari hasil observasi film When Marnie was there (2014) (A), Your name (Kimi no Nawa) (2016) (B), dan Spiderman : Into the Spiderverse (2018) (C).....	26
Gambar 3.7. Konklusi jangkauan HSV dari film dan/atau serial animasi dari When Marnie was there (2014) (A), Your Name (Kimi no Nawa) (2016) (B), dan Spiderman : Into the Spiderverse (2018) (C).....	29
Gambar 3.8. Tahap Lining Final Look untuk scene 8 shot 5.....	30
Gambar 3.9. Tahap Base Color Blocking untuk scene 8 shot 5.....	31
Gambar 3.10. Tahap Rendering untuk scene 8 shot 5.....	32
Gambar 4.1. Color Script dari suasana ketegangan (scene 7) hingga suasana ketenangan (scene 8).....	33
Gambar 4.2. Cuplikan animasi scene 7 shot 6 (A), dan scene 7 shot 8 (B).....	33
Gambar 4.3. Cuplikan animasi scene 8 shot 5 (A), scene 8 shot 6 (B).....	34
Gambar 4.4 Analisis cuplikan animasi scene 7 shot 6 (A), dan scene 7 shot 8 (B)..	35
Gambar 4.5. Perbandingan jangkauan HSV hasil observasi (A) dengan scene 7 shot 6 (B), dan scene 7 shot 8 (C).....	37
Gambar 4.6. Analisis cuplikan animasi scene 8 shot 5 (A), scene 8 shot 6 (B).....	38

Gambar 4.7. Perbandingan jangkauan HSV hasil observasi (A) dengan scene 8 shot 5 (B), scene 8 shot 6 (C).....	40
---	----



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A (KS-1).....	44
LAMPIRAN B (KS-2).....	45
LAMPIRAN C (KS-3).....	46
LAMPIRAN D (KS-4).....	50



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA