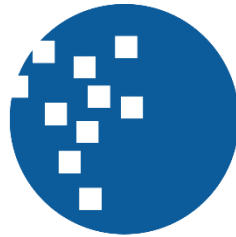


**PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* SEBAGAI VISUALISASI
PERUBAHAN *MOOD* DALAM ANIMASI *IAN*⁵**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Whitney Serena
00000068100**

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

**PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* SEBAGAI VISUALISASI
PERUBAHAN *MOOD* DALAM ANIMASI *IAN*⁵**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Whitney Serena
00000068100**

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Whitney Serena

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068100

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* SEBAGAI VISUALISASI PERUBAHAN
MOOD DALAM ANIMASI *IAN*⁵

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, 18 Desember 2025



(Whitney Serena)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

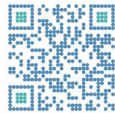
Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* SEBAGAI VISUALISASI PERUBAHAN
MOOD DALAM ANIMASI *IAN*⁵

Oleh

Nama : Whitney Serena
NIM : 00000068100
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Desember 2025
Pukul 12.30 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Christine
Lukmanto
2025.12.19
11:10:17 +07'00'

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

8143768669230303

Penguji

Dr. Ni Wayan Ayu P. S., S.Pd., M.Pd.,

6260767668230263

Pembimbing

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

9546770671230263

Ketua Program Studi Film

Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa
Date: 2025.12.22
10:56:15 +07'00'

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Whitney Serena
NIM : 00000068100
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *COLOR SCRIPT*
SEBAGAI VISUALISASI PERUBAHAN
MOOD DALAM ANIMASI *IAN*⁵

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, 18 Desember 2025



(Whitney Serena)

* 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 yang berjudul: PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* SEBAGAI VISUALISASI PERUBAHAN *MOOD* DALAM ANIMASI *IAN⁵* dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan berbagai pihak, tugas akhir ini tidak dapat selesai hanya dengan diri sendiri. Maka dari 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. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., 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. Dr. Ni Wayan Ayu Permata Sari, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Christine Mersiana Lukmanto, S. Sn., M.Anim., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Anggota ANOMALIMA sebagai rekan kelompok atas dedikasi dan kerjasamanya dalam produksi animasi *Ian⁵*.

Semoga karya ilmiah ini dapat membawa manfaat dan menjadi ilmu tambahan bagi pembaca.

Tangerang, 18 Desember 2025



(Whitney Serena)

PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* SEBAGAI VISUALISASI

PERUBAHAN *MOOD* DALAM ANIMASI *IAN*⁵

(Whitney Serena)

ABSTRAK

Warna merupakan sebuah elemen penting dalam persepsi manusia terhadap emosi ataupun suasana. Setiap warna memiliki asosiasi tertentu yang memberikan kesan negatif, positif, atau bahkan keduanya secara bersamaan. Maka dari itu, diperlukan perancangan warna agar dapat secara efektif digunakan untuk menyampaikan *mood* tertentu dalam animasi. Proses perancangan tersebut biasanya diwujudkan melalui *color script*. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan *color script* sebagai visualisasi perubahan *mood* suasana dalam animasi pendek *Ian*⁵ yang muncul dari tokoh Ian akan menggunakan teori makna emosional warna dan *HSV* (*Hue*, *Saturation*, dan *Value*). Animasi *Ian*⁵ mengikuti cerita seorang anak bernama Ian yang tidak sengaja menemukan mesin kloning milik ayahnya yang harus menghadapi ancaman dari klon-klon yang ingin menggantikan dirinya. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan studi literatur dan observasi karya sejenis sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) warna biru dominan dapat memvisualisasikan *mood* kesepian melalui tingkat saturasi dan *value* yang rendah; (2) warna biru dan kuning dengan saturasi dan *value* yang tinggi dapat memvisualisasikan *mood* kegembiraan; (3) warna kuning dominan dengan tingkat saturasi dan *value* yang tinggi dapat memvisualisasikan *mood* kedamaian.

Kata kunci: animasi, *color script*, *mood*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

COLOR SCRIPT DESIGN FOR VISUALIZING MOOD

CHANGES IN THE ANIMATION IAN⁵

(Whitney Serena)

ABSTRACT

Color is an essential element in human perception of emotions or atmosphere. Each color carries specific associations that can evoke positive, negative, or even both impressions at the same time. Therefore, a design process is necessary to ensure its effectiveness in conveying certain moods within animation. This design process is generally expressed through a color script. Therefore, this study aims to create a color script as a visualization of mood changes in the short animation Ian⁵, that comes from the character Ian. The study applies the theory of emotional association by colors and the HSV (Hue, Saturation, and Value) theories. Ian⁵ follows the story of a boy named Ian who accidentally discovers his father's cloning machine and must face the threat posed by the clones that seek to replace him. This study uses a descriptive qualitative method, using literature review and observation of similar works as data collection techniques. The results show that: (1) dominant blue with low saturation and value visualizes the mood of loneliness; (2) blue and yellow with high saturation and high value visualizes the mood of happiness; (3) dominant yellow with high saturation and value visualizes the mood of a sense of peace.

Keywords: animation, color script, mood



DAFTAR ISI

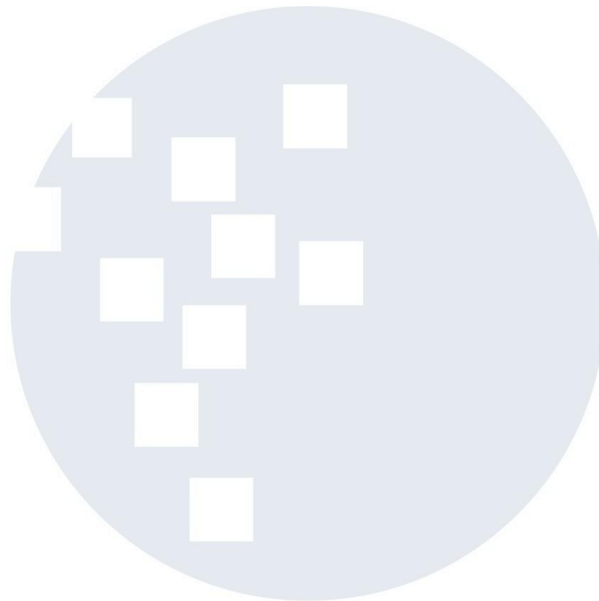
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	3
2. LANDASAN PENCIPTAAN	4
2.1 Warna.....	4
2.1.1 <i>Hue, Saturation, Value (HSV) Color Space</i>	4
2.1.2 Makna Emosional Warna.....	6
2.1.3 Pencahayaan.....	8
2.1.4 <i>Color Script</i>	9
2.2 <i>Child Neglect</i>	11
3. METODE PENCIPTAAN.....	12
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	12
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	12
3.3. EKSPLORASI	18

4. HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1. HASIL KARYA	22
4.2. PEMBAHASAN	23
4.2.1 <i>Color script scene 2 shot 1 (mood kesepian)</i>	23
4.2.2 <i>Color script scene 4 shot 12 (mood kegembiraan)</i>	25
4.2.3 <i>Color script scene 6 shot 26 (mood kedamaian)</i>	28
5. SIMPULAN.....	31
6. DAFTAR PUSTAKA	33



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Timeline pengerjaan color script Ian</i> ⁵	17
Tabel 4.1. Hasil karya.	22



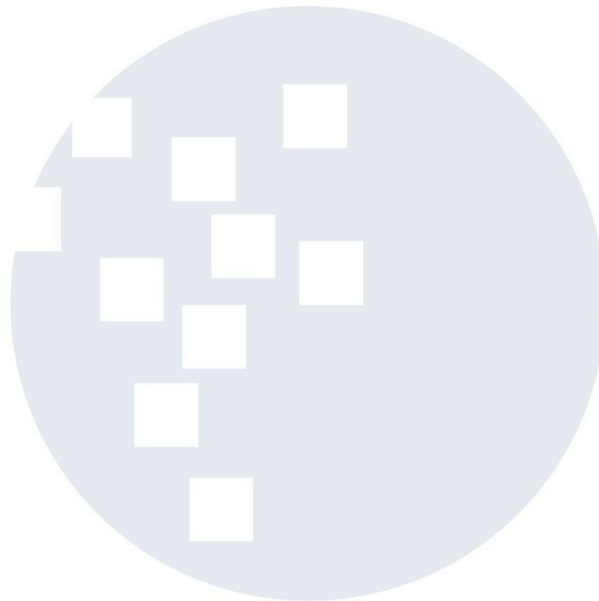
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Visualisasi <i>HSV</i>	5
Gambar 2.2. <i>Geneva Emotion Wheel</i>	8
Gambar 2.3. <i>High-key lighting</i> vs <i>Low-key lighting</i>	9
Gambar 2.4. Visualisasi <i>PCS</i>	10
Gambar 2.5. Visualisasi <i>color script</i>	10
Gambar 3.1. Palet warna dan data <i>HSV My Little Pony: The Movie</i> (2017).....	13
Gambar 3.2. Palet warna dan data <i>HSV Dance with the Seashells!</i> (2023).	14
Gambar 3.3. Palet warna dan data <i>HSV Golden Hour</i> (2021).	14
Gambar 3.4. Skema tahapan kerja.....	16
Gambar 3.5. <i>Value My Little Pony: The Movie</i> (2017).....	18
Gambar 3.6. Eksplorasi <i>grayscale scene 2 shot 1</i>	19
Gambar 3.7. Eksplorasi warna <i>scene 2 shot 1</i>	19
Gambar 3.8. Eksplorasi warna <i>scene 4 shot 12</i>	20
Gambar 3.9. Modifikasi referensi kontras <i>value mood</i> kedamaian.....	21
Gambar 3.10. Eksplorasi <i>grayscale</i> dan warna <i>scene 6 shot 26</i>	21
Gambar 4.1. Palet warna dan data <i>HSV scene 2 shot 1</i>	23
Gambar 4.2. <i>HSV</i> tiga warna biru dominan <i>scene 2 shot 1</i>	24
Gambar 4.3. <i>HSV</i> warna kuning dalam <i>scene 2 shot 1</i>	24
Gambar 4.4. Tata pencahayaan <i>scene 2 shot 1</i>	25
Gambar 4.5. Palet warna dan data <i>HSV scene 4 shot 12</i>	26
Gambar 4.6. <i>Value overall scene 4 shot 12</i>	26
Gambar 4.7. <i>HSV</i> biru dan kuning <i>scene 4 shot 12</i>	27
Gambar 4.8. Palet warna dan data <i>HSV scene 6 shot 26</i>	28
Gambar 4.9. <i>HSV</i> biru dan kuning <i>scene 6 shot 26</i>	29
Gambar 4.10. Tata pencahayaan <i>scene 6 shot 26</i>	29

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	36
LAMPIRAN B Form bimbingan	39
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	40



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA