

**PERANCANGAN 2D VFX UNTUK MEMVISUALISIKAN
SINESTESIA PADA FILM ANIMASI *DUET MAUT***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Jannessa Marvella
00000066369**

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

**PERANCANGAN 2D VFX UNTUK MEMVISUALISASIKAN
SINESTESIA PADA FILM ANIMASI *DUET MAUT***



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

Jannessa Marvella
00000066369

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jannessa Marvella

Nomor Induk Mahasiswa : 00000066369

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN 2D VFX UNTUK MEMVISUALISASIKAN SINESTESIA PADA FILM ANIMASI *DUET MAUT*

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 Desember 2025



A handwritten signature in black ink, likely belonging to Jannessa Marvella.

(Jannessa Marvella)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jannessa Marvella
NIM : 00000066369
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN 2D VFX UNTUK
MEMVISUALISASIKAN SINESTESIA PADA FILM ANIMASI *DUET
MAUT*

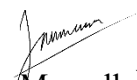
Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 18 Desember 2025


(Jannessa Marvella)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN 2D VFX UNTUK MEMVISUALISASIKAN
SINESTESIA PADA FILM ANIMASI DUET MAUT

Oleh

Nama : Jannessa Marvella
NIM : 00000066369
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 18 Desember 2025
Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.

9363756657137073

Penguji



R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.

6435758659230202

Pembimbing



Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2026.01.05
11:05:39 +07'00'

Ahmad Arief A., S.Sn, MPDesSc.

2255770671130303

Ketua Program Studi Film

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

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jannessa Marvella
NIM : 00000066369
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN 2D VFX UNTUK
MEMVISUALISASIKAN SINESTESIA PADA FILM ANIMASI *DUET*
MAUT

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 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Jannessa Marvella)

* 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

(Kata Pengantar dapat dikembangkan dan harus meliputi ucapan rasa syukur, tujuan pembuatan tugas akhir, ucapan terima kasih, dan harapan pada hasil Tugas Akhir ini.)

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Sn., 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. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Supervisor Karya Tugas Akhir atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
7. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Seluruh anggota Cinderamata Production yang telah berjuang bersama dalam mengerjakan film animasi *Duet Maut*.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi sumber referensi dan motivasi bagi pembaca dan sineas ke depannya.

Tangerang, 22 Desember 2025



(Jannessa Marvella)

PERANCANGAN *2D VFX* UNTUK MEMVISUALISASIKAN SINESTESIA PADA FILM ANIMASI *DUET MAUT*

(Jannessa Marvella)

ABSTRAK

Penggunaan *Visual Effects (VFX)* dengan tujuan visualisasi sesuatu yang ekspresif seperti musik atau sinestesia masih jarang ditemukan pada film animasi Indonesia. Oleh karena itu, penulis mengangkat topik tersebut melalui sebuah film animasi berjudul *Duet Maut*. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori *VFX* sebagai teori utama, teori sinestesia dan warna sebagai teori pendukung. Metode yang digunakan penulis adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data berupa studi literatur dan observasi karya. Dari hasil penelitian, penulis menemukan bahwa bentuk runcing berwarna merah dapat memvisualisasikan suara yang keras dengan karakteristik tokoh Dito yang penuh gairah. Bentuk membulat dengan warna biru memvisualisasikan suara yang lembut, bernada cukup tinggi, dan karakteristik tokoh yang tenang. Perpaduan antara kedua bentuk dengan warna ungu dapat memvisualisasikan harmoni dan keajaiban. Penelitian ini membuktikan bahwa *VFX* dapat mendukung emosi tokoh dan suasana adegan.

Kata kunci: animasi, film *Duet Maut*, sinestesia, *VFX*.



DESIGNING 2D VFX TO VISUALIZE SYNESTHESIA IN THE ANIMATED FILM DUET MAUT

(Jannessa Marvella)

ABSTRACT

The use of Visual Effects (VFX) for the purpose of visualizing something expressive such as music or synesthesia is still rarely found in Indonesian animated films. Therefore, the author raises this topic through an animated film entitled Duet Maut. In this study, the author uses VFX theory as the main theory, synesthesia theory and color as supporting theories. The method used by the author is a qualitative method with data collection in the form of literature studies and work observations. From the results of the study, the author found that the pointed shape in red can visualize a loud sound with the characteristics of the passionate character Dito. The rounded shape in blue visualizes a soft, high-pitched sound and the characteristics of a calm character. The combination of the two shapes with the color purple can visualize harmony and magic. This study proves that VFX can support the emotions of the characters and the atmosphere of the scene.

Keywords: animation, synesthesia, the film Duet Maut, VFX



DAFTAR ISI

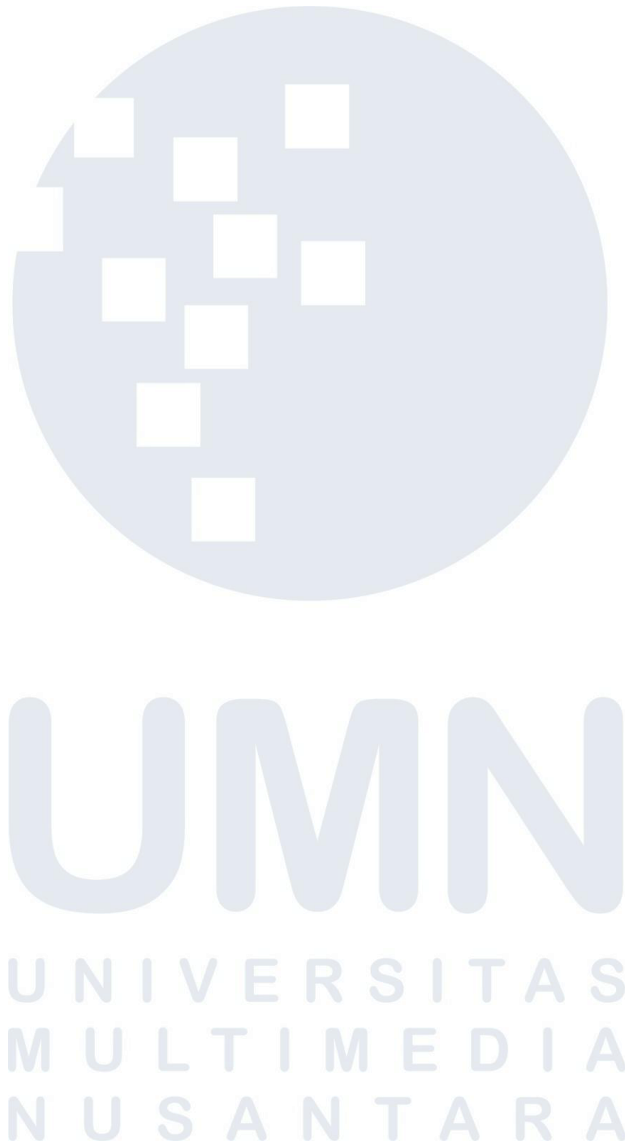
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN	3
2.1 <i>Visual Effects</i>	3
2.1.1 <i>2D Visual Effects</i>	3
2.2 Sinestesia	3
2.2.1 <i>Auditory-Visual Synesthesia</i>	4
2.3 Warna.....	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	7
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	7

3.2.1	Deskripsi Karya	7
3.2.2	Konsep Karya	8
3.2.3	Tahapan Kerja.....	9
4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1.	HASIL KARYA	21
4.2.	PEMBAHASAN.....	24
4.2.1	<i>Scene 5 Shot 42</i>	24
4.2.2	<i>Scene 9 Shot 73</i>	27
5.	SIMPULAN	29
6.	DAFTAR PUSTAKA.....	30



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perancangan Bentuk dan Warna VFX	16
Tabel 4. 1 Hasil Karya	21



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Konversi Nada menjadi Warna	4
Gambar 2. 2 Pemetaan warna dengan nada	5
Gambar 2. 3 Bouba-Kiki Effect	6
Gambar 3. 1 Skema Perancangan.....	9
Gambar 3. 2 Visualisasi Lagu Francesca	11
Gambar 3. 3 Adegan Remy Mencicipi Masing-Masing Makanan	12
Gambar 3. 4 Adegan Remy Mencicipi Kedua Makanan	13
Gambar 3. 5 Adegan Spider-Punk	13
Gambar 3. 6 Adegan Gwen Stacy	14
Gambar 3. 7 Observasi Adegan Joe Gardner	15
Gambar 3. 8 Moodboard Perancangan.....	16
Gambar 3. 9 Eksplorasi Sinestesia Mauryn	16
Gambar 3. 10 Tes Animasi Sinestesia Mauryn.....	17
Gambar 3. 11 Eksplorasi Sinestesia Band K-OZ	18
Gambar 3. 12 Tes Animasi Sinestesia Band K-OZ	18
Gambar 3. 13 Eksplorasi Transformasi Sinestesia.....	19
Gambar 4. 1 VFX Sinestesia Mauryn	24
Gambar 4. 2 VFX Sinestesia Band K-OZ.....	26
Gambar 4. 3 Transformasi Bentuk dan Warna <i>VFX</i>	27

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	32
LAMPIRAN B Formulir Perjanjian.....	33
LAMPIRAN C Formulir Bimbingan	34
LAMPIRAN D Turnitin.....	35
LAMPIRAN E <i>Screenshots Prompt AI</i>	38

