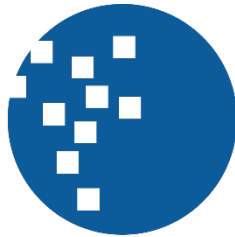


**PERANCANGAN WARNA UNTUK MENUNJUKKAN
TRANSFORMASI KARAKTER TOKOH RIVEN PADA MUSIC
VIDEO *DANGEROUS CIRCLE***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Michael Lucius Wijaya
00000076026

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

**PERANCANGAN WARNA UNTUK MENUNJUKKAN
TRANSFORMASI KARAKTER TOKOH RIVEN PADA MUSIC
VIDEO *DANGEROUS CIRCLE***



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

Michael Lucius Wijaya
00000076026

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michael Lucius Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000076026

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN WARNA UNTUK MENUNJUKKAN
TRANSFORMASI KARAKTER TOKOH RIVEN PADA MUSIC
VIDEO *DANGEROUS CIRCLE***

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

UMN
UNIVERSITA
MULTIMEDI
NUSANTARA



(Michael Lucius Wijaya)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michael Lucius Wijaya
NIM : 00000076026
Program Studi : Film & Animasi
Judul Laporan : Perancangan Warna Untuk Menunjukkan
Transformasi Karakter Tokoh Riven Pada Music
Video Dangerous Circle

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


(Michael Lucius Wijaya)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi penciptaan dengan judul
**PERANCANGAN WARNA UNTUK MENUNJUKKAN
TRANSFORMASI KARAKTER TOKOH RIVEN PADA MUSIC
VIDEO *DANGEROUS CIRCLE***

Oleh
Nama : Michael Lucius Wijaya
NIM : 00000076026
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari kamis, 18 Desember 2025
Pukul 15.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujisebagai berikut.

Ketua Sidang

 Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2026.01.08
14:52:18 +07'00'

**Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn.,
MPDesSc.**

2255770671130303

Pembimbing


Levinthius Herlyanto, M.Sn

6860773674130222

Ketua Program Studi Film

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

9744772673230322

Penguji

 Digitally signed by
Dominika
Aggraeni
Purwaningsih
Date: 2026.01.08
14:09:00 +07'00'

**Dominika Aggraeni Purwaningsih,
S.Sn., M.Anim.**

7140769670230403

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael Lucius Wijaya
NIM : 00000076026
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :
PERANCANGAN WARNA UNTUK MENUNJUKKAN TRANSFORMASI
KARAKTER TOKOH RIVEN PADA MUSIC VIDEO *DANGEROUS CIRCLE*

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


(Michael Lucius Wijaya)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** 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.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. Levinthius Herlyanto M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

semoga karya ilmiah ini bisa menjadi panduan dan jawaban bagi rekan sejawat yang membahas tema penelitian yang serupa, sehingga melalui penelitian ini dapat mendapatkan referensi untuk karya tulis mendatang.

Tangerang, 5 Desember 2025


(Michael Lucius Wijaya)

PERANCANGAN WARNA UNTUK MENUNJUKKAN TRANSFORMASI KARAKTER TOKOH RIVEN PADA MUSIC VIDEO *DANGEROUS CIRCLE*

Michael Lucius Wijaya

ABSTRAK

Animasi adalah sebuah seni yang berproses dalam menangkap serangkaian gambar yang akhirnya terlihat menjadi suatu gambar bergerak. Animasi sering digunakan dalam industri media visual, baik dalam bentuk iklan, film pendek atau layar lebar, serta *music video*. Color script adalah proses penciptaan serangkaian adegan dalam film untuk mencapai sebuah *roadmap* bagaimana warna akan diaplikasikan selama film. Penggunaan color script mampu mempermudah *filmmaker* melihat garis besar mood warna film. Karya menggunakan teori warna tentang hue, skema warna, serta psikologi warna dan *character arc*. Metode yang digunakan adalah observasi referensi karya yang berhubungan secara referensi visual maupun naratif, lalu dieksperimentasikan dengan proses draft *color script* yang dilakukan untuk mengimbangi hasil yang ingin dicapai. Dengan hasil karya menghasilkan warna mampu menjadi acuan perubahan transformasi warna.

Kata kunci: Teori warna, Character arc, Psikologi warna



COLOR DESIGN TO SHOW THE TRANSFORMATION OF RIVEN'S CHARACTER IN THE MUSIC VIDEO DANGEROUS CIRCLE

Michael Lucius Wijaya

ABSTRACT

Animation is an art form that involves capturing a series of images that ultimately appear as a moving image. Animation is often used in the visual media industry, whether in the form of advertisements, short films or feature films, and music videos. A color script is the process of creating a series of scenes in a film to achieve a roadmap of how colors will be applied throughout the film. The use of a color script enables filmmakers to visualize the overall color mood of the film. The work incorporates color theory regarding hue, color schemes, color psychology, and character arcs. The method involves observing reference works related to both visual and narrative aspects, followed by experimentation through the drafting of a color script to align with the desired outcome. The resulting work produces colors that serve as a reference for color transformation.

Keywords: *Color theory, Character arc, Color Psychology*



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 (HAPUS APABILA TIDAK ADA)	xi
DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA)	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	15
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS/BATASAN MASALAH	16
1.1.1 Rumusan Masalah.....	16
1.1.2 Fokus masalah	16
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	17
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	18
2.1 <i>Teori Warna</i>	18
2.1.1 <i>Color Harmony</i>	19
2.2 <i>Color Psychology</i>	21
2.3 <i>Character Arc</i>	22
2.3.1 <i>Teori Vladimir Propp</i>	23
3. METODE PENCIPTAAN	24

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	24
3.2. OBJEK PENCIPTAAN.....	24
3.2.1. Rincian Karya	24
3.2.2. Konsep Karya	25
3.2.3. Tahapan Kerja.....	32
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1. HASIL KARYA.....	38
4.2. PEMBAHASAN	40
5. SIMPULAN	48
6. DAFTAR PUSTAKA.....	50



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. hasil color script.	38
-------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. gambar skema warna analogous.	19
Gambar 2.2. gambar skema warna tetradic.	20
Gambar 2.3. gambar skema warna triadic.	20
Gambar 3.1. Shotlist dan color bar Black Swan (2010).	25
Gambar 3.2. Warna pada film Black Swan (2010)	28
Gambar 3.3. Shotlist dan color bar La La Land (2016).	29
Gambar 3.4. Shotlist Sifu – Secret Levels (2024).	31
Gambar 3.5. Tahapan produksi.	33
Gambar 3.6. eksperimen skema warna komplementer.	34
Gambar 3.7. color bar eksperimen skema warna komplementer.	35
Gambar 3.8. eksperimen skema warna analogous.	35
Gambar 3.9. color bar eksperimen skema warna analogous.	36
Gambar 3.10. eksperimen skema warna tetradic.	36
Gambar 4.1. color script Scene 1 shot 21.	41
Gambar 4.2. color bar Scene 1 shot 21	42
Gambar 4.3. baju biru yang digunakan Riven.	42
Gambar 4.4. color script Scene 2 shot 15.	44
Gambar 4.5. color bar Scene 2 shot 15.	45
Gambar 4.6. perubahan baju Riven Scene 2 shot 15	45
Gambar 4.7. color script Scene 3 shot 18.	46
Gambar 4.8. color bar Scene 3 shot 18.	47
Gambar 4.9. perubahan warna baju pada karakter Riven.	47

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	52
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ...	56
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	57



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA