



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN *COLOR SCRIPT* SEBAGAI
VISUALISASI EMOSI DALAM SUASANA SEKITAR TOKOH
UTAMA DALAM ANIMASI 2 DIMENSI “*LIFE OF DEATH*”**

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Jason Kiantoro
NIM : 00000018494
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jason Kiantoro

NIM : 00000018494

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN COLOR SCRIPT SEBAGAI

VISUALISASI EMOSI DALAM SUASANA SEKITAR TOKOH UTAMA

DALAM ANIMASI 2 DIMENSI “LIFE OF DEATH”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/ terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Desember 2017

Jason Kiantoro



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Color Script sebagai Visualisasi Emosi dalam Suasana Sekitar
Tokoh Utama dalam Animasi 2 Dimensi “Life Of Death”

Oleh
Nama : Jason Kiantoro
NIM : 00000018494
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2018

Pembimbing

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

Pengaji

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

Ketua Sidang

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Penulis dengan sepenuh hati berterima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya yang memampukan penulis untuk menyelesaikan skripsi dan tugas akhir penulis secara optimal dan tepat waktu.

Lama sebelum penulis menjadi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, penulis telah tertarik dengan pekerjaan *Concept Art*, *Visual Development* atau *Color Scripting* dalam industry *video games* atau animasi. Selama kuliah 3 tahun ini, penulis telah membuat beberapa animasi pendek yang membuat penulis bangga sebagai *filmmaker*, tetapi secara pribadi tidak merasa berkembang dalam bidang yang penulis ingin alami, yaitu *color scripting*. Sebab itu penulis berniat memanfaatkan 1 tahun ini untuk mengerjakan tugas akhir yang ambisius sambil mempelajari topik bahasan penulis, yaitu “Perancangan *color script* sebagai visualisasi emosi dalam suasana sekitar tokoh utama dalam animasi 2 dimensi “*Life of Death*”

Penulis berharap bahwa melalui penelitian dan perancangan yang penulis paparkan pada skripsi ini, sesama para kreator animasi muda dapat terinspirasi untuk belajar menggunakan warna secara kreatif sebagai cara untuk menyampaikan suatu kesan dan pesan. Penulis juga tentunya dengan menggunakan format *mockumentary* sebagai teknik *filmmaking* pada karya tugas akhirnya “*Life of Death*” mencoba mendorong sesama kreator animasi muda untuk menekan aspek *storytelling* sebagai yang paling penting, dan menggarap teknik-teknik *filmmaking* yang unik dan kreatif untuk menyajikan cerita yang dibuat kepada audiens sebaik mungkin. Seperti yang pernah dikatakan salah satu

dosen penulis, “Teknik sebaik apapun tanpa cerita yang bagus, tidak akan ada gunanya.”. Penulis dan timnya pun telah membuang sekitar 13 cerita berbeda-beda dalam waktu 6 minggu sebelum menemukan cerita *”Life of Death”* maka dengan ini, penulis berharap untuk melihat kemajuan pada aspek *storytelling* dalam animasi-animasi di kampus penulis dan juga sekitarnya.

Tidak lupa juga penulis berterima kasih sepenuh hatinya kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi banyak dan mendukung penulis dalam pembuatan skripsi ini:

1. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi
2. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
3. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku pembimbing akademik penulis.
4. Rekan Tugas Akhir penulis, Bryan Arfiandy.
5. Teman-teman dari *Pentamotion Films*, Stefani Guscia, Kemberly Dilois dan Kenaya Gabriel
6. Rekan mahasiswa/i Desain Grafis, Animasi, Sinematografi dan *Interactive Media Design* angkatan 2013, 2014 dan 2015.
7. Tyler Carter, *color script artist* dari Blue Sky Studios dan Andrey Pratama, *freelance animator* sebagai narasumber.

8. Keluarga tercinta, tim dosen animasi dan teman-teman penulis, yang mendukung penulis secara moral dari awal hingga penyelesaian skripsi ini.

Tangerang, 14 Desember 2017

Jason Kiantoro



ABSTRAKSI

Animasi pendek menggunakan aspek audio dan visual untuk memberi pesan dan mengkomunikasikan perasaan berdasarkan imajinasi sang pencipta animasi. Salah satu aspek visual penting dalam pembuatan animasi pendek adalah warna, lebih spesifik lagi mengenai proses perancangan perencanaan warna atau *color script* dan bagaimana *color script* tersebut dapat digunakan untuk mempengaruhi emosi dan psikologi audiens melalui karya tugas akhir penulis.

Penelitian ini memampukan penulis mengerti teori hubungan antara warna dan emosi, dan menerapkannya pada *color script* untuk animasi pendek yang penulis dan kelompoknya akan buat, dan diharapkan dapat digunakan sebagai referensi oleh pelajar lain yang berniat meneliti topik bahasan yang serupa.

Kata kunci: warna, emosi, *color script*, animasi, *storytelling*.



ABSTRACT

Short animations are audiovisual mediums to communicate messages and feelings limited to the imagination of their creators. One important visual aspect in the creation of a short animation is color, specifically the creation process of a color script and how it can be used to affect the audience's emotions and psychology through the author's final project.

This research enables the author to understand the theory surrounding the relationship between color and emotion, and apply it to the color script used for the short animation that the author and his team is going to make, and it is hoped that this research can be used as a reference by other scholars who are pursuing to research a similar topic.

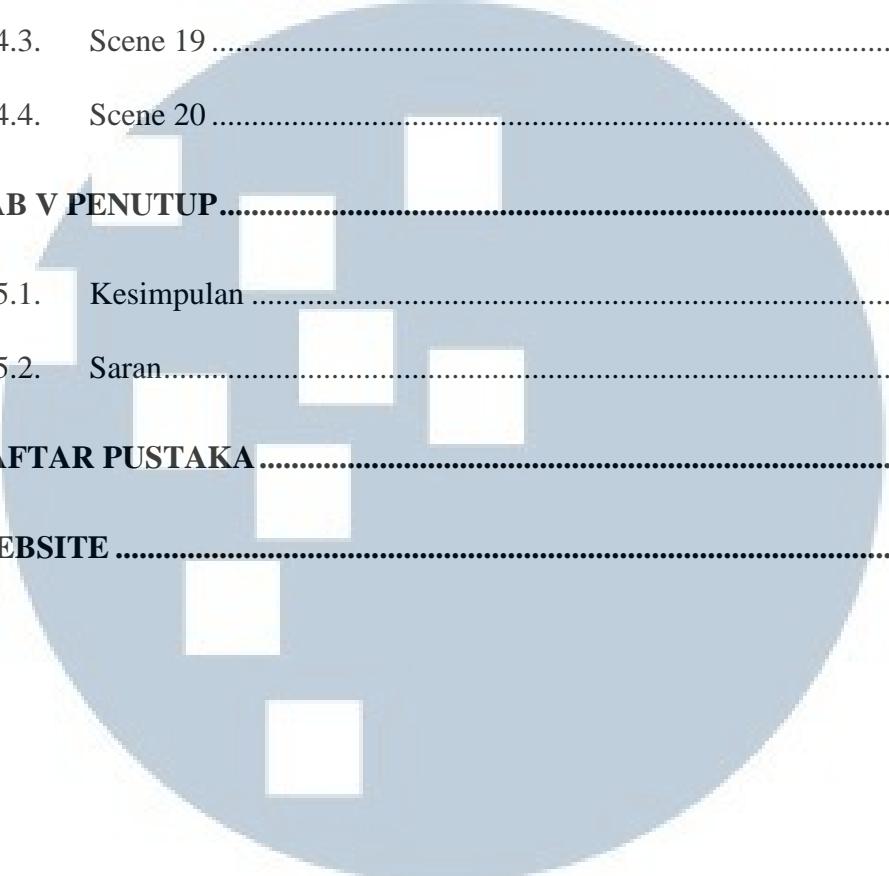
Keywords: color, emotion, color script, animation, storytelling.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	4
1.5. Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Animasi	6
2.1.1. <i>Pipeline Animasi 2 dimensi</i>	7
2.2. Mockumentary	8
2.3. Warna	9

2.3.1.	Teori Warna	10
2.3.2.	Value	13
2.3.3.	Hubungan emosi dan warna.....	16
2.3.4.	Warna dalam film.....	18
2.4.	Color Script	21
BAB III METODOLOGI		24
3.1.	Gambaran Umum.....	24
3.1.1.	Sinopsis	24
3.1.2.	Konteks scene.....	25
3.1.3.	Posisi Penulis	25
3.2.	Tahapan Kerja	26
3.3.	Studi Referensi	27
3.3.1.	Kematian, Tragedi dan Duka	28
3.3.2.	Damai dan Konklusif	36
3.3.3.	Kehidupan dan Harapan.....	41
3.4.	Perancangan color script	46
3.4.1.	Scene 18	48
3.4.2.	Scene 19	56
3.4.3.	Scene 20	61
BAB IV ANALISIS		65
4.1.	Keseluruhan Color Script.....	65
4.2.	Scene 18	66



4.3.	Scene 19	69
4.4.	Scene 20	72
BAB V PENUTUP.....		75
5.1.	Kesimpulan	75
5.2.	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		XIV
WEBSITE		XVII

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

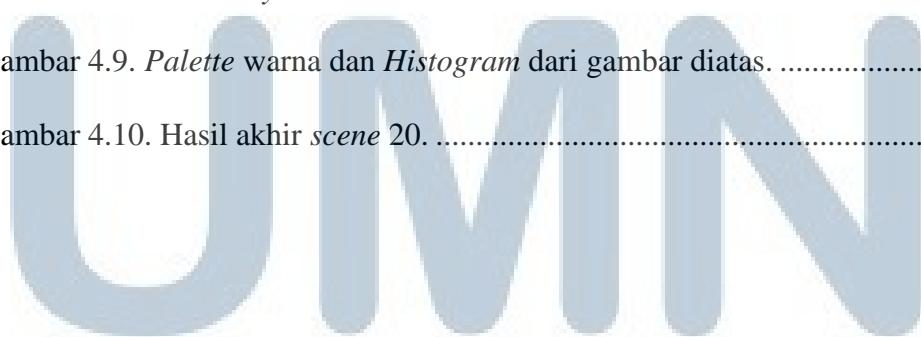
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Cahaya dengan gelombang warna kuning yang dipantulkan	9
Gambar 2.2. <i>Hue, Saturation</i> dan <i>Brightness</i> dalam warna biru	10
Gambar 2.3. Warna primer, sekunder dan tertier dalam RBY <i>color wheel</i>	11
Gambar 2.4. Contoh RBY <i>Color Wheel</i>	11
Gambar 2.5. <i>Complementary, analogous, triadic</i> dan <i>monochromatic</i>	12
Gambar 2.6. <i>Value scale</i> yang dibagi menjadi 11 tingkat.....	13
Gambar 2.7. Aplikasi <i>value contrast</i> pada warna <i>maroon</i>	14
Gambar 2.8. Perbedaan tingkat kontras saat ditunjukkan dalam <i>histogram</i>	15
Gambar 2.9. Perbedaan tingkat kontras saat ditunjukkan dalam <i>histogram</i>	16
Gambar 2.10. Warna biru saat situasi tenang dalam film <i>Black Hawk Down</i>	20
Gambar 2.11. Warna kekuningan saat perang dalam film <i>Black Hawk Down</i>	20
Gambar 2.12. Warna biru saat perang telah usai, menandakan keamanan dalam film <i>Black Hawk Down</i>	20
Gambar 2.13. <i>Color script</i> untuk bagian awal film <i>Up</i> yang penuh warna dan cerah.....	22
Gambar 2.14. Sisa <i>color script</i> dari film <i>Up</i> yang dominan keabu-abuan tetapi makin kebawah mulai berwarna cerah.....	23
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> sistem perancangan <i>color script</i>	27
Gambar 3.2. Carl berduka sendirian, didominasi oleh kegelapan dan warna merah-ungu.	28
Gambar 3.3. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.....	29
Gambar 3.4. Carl sedih dan emosional setelah rumahnya dibakar.	30

Gambar 3.5. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.....	30
Gambar 3.6. Kubo berduka.....	31
Gambar 3.7. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.....	31
Gambar 3.8. Adegan kehancuran didominasi oleh warna merah-ungu dengan aksen biru.....	32
Gambar 3.9. Warna merah-ungu yang secara perlahan ditambahkan warna kuning dan oranye.....	33
Gambar 3.10. Kamar tidur tokoh utama dalam <i>Tsume</i>	34
Gambar 3.11. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.....	34
Gambar 3.12. Sinbad saat kepalanya hampir dipenggal.	35
Gambar 3.13. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.....	36
Gambar 3.14. Situasi damai setelah <i>climax</i> berakhir.	37
Gambar 3.15. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.	37
Gambar 3.16. Raymond dan pengemudi bis berhenti berkelahi.	38
Gambar 3.17. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.	39
Gambar 3.18. Saat damai sebelum Sinbad mulai berlayar kembali.....	40
Gambar 3.19. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.	40
Gambar 3.20. Warna kuning pagi di epilog film <i>I Am Legend</i>	41
Gambar 3.21. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.	42
Gambar 3.22. Noah dan keluarganya menjadi harapan terakhir bagi umat manusia.	43
Gambar 3.23. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.	43

Gambar 3.24. Maleficent terbang ke angkasa, warna kuning mendominasi langit.	44
Gambar 3.25. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.	45
Gambar 3.26. Kapal Frodo berlayar pergi sambil dipenuhi oleh warna kuning..	46
Gambar 3.27. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.	46
Gambar 3.28. <i>Color script</i> “ <i>Life of Death</i> ” versi awal.	47
Gambar 3.29. <i>Storyboard</i> untuk <i>scene 18</i> .	49
Gambar 3.30. <i>Color key scene 18</i> versi awal.	50
Gambar 3.31. Pemakaman sebuah tokoh dalam <i>Big Hero 6</i> .	51
Gambar 3.32. Warna abu-abu <i>low saturation</i> menciptakan rasa suram.	51
Gambar 3.33. Biru sebagai visualisasi kedinginan dan kehampaan.	52
Gambar 3.34. Warna biru mendominasi adegan.	52
Gambar 3.35. Biru sebagai visualisasi kepedihan dan suasana hati yang susah...	53
Gambar 3.36. Warna biru <i>high saturation</i> dengan aksen oranye.	53
Gambar 3.37. Kontras antara biru gelap dan cahaya kuning sebagai visualisasi konflik.	54
Gambar 3.38. Warna biru <i>low saturation</i> dengan aksen kuning.	54
Gambar 3.39. Warna ungu-merah dipakai sebagai visualisasi tragedi.	55
Gambar 3.40. <i>Storyboard</i> untuk <i>scene 19</i> .	57
Gambar 3.42. <i>Color key scene 19</i> versi awal.	58
Gambar 3.43. <i>Scene ending</i> dalam film <i>Kubo and the Two Strings</i> .	59
Gambar 3.44. Penggunaan warna ungu dan kuning <i>high saturation</i> .	59
Gambar 3.45. Penggunaan warna pink sebagai visualisasi kedamaian.	60

Gambar 3.46. <i>Storyboard</i> untuk <i>scene 20</i>	61
Gambar 3.47. Penggunaan warna kuning tanpa membuat <i>scene</i> terasa berantakan.	
.....	62
Gambar 3.48. Eksplorasi menggunakan warna dominan kuning <i>monochromatic</i> .	62
Gambar 3.49. Kru Sinbad berlayar pada <i>ending film</i>	63
Gambar 3.50. Penggunaan warna biru dan <i>warm colors</i>	63
Gambar 4.1. <i>Color Script Final</i> animasi pendek “ <i>Life of Death</i> ”	65
Gambar 4.2. <i>Color Key Final scene 18</i>	66
Gambar 4.3. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.	66
Gambar 4.4. Hasil akhir <i>scene 18</i>	67
Gambar 4.5. <i>Color Key Final scene 19</i>	69
Gambar 4.6. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.	69
Gambar 4.7. Hasil akhir <i>scene 19</i>	70
Gambar 4.8. <i>Color Key Final scene 20</i>	72
Gambar 4.9. <i>Palette</i> warna dan <i>Histogram</i> dari gambar diatas.	72
Gambar 4.10. Hasil akhir <i>scene 20</i>	73



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LAMPIRAN <i>SCRIPT ORIGINAL</i>.....	XVIII
LAMPIRAN B: LAMPIRAN <i>VISUAL DEVELOPMENT</i>	XXVI
LAMPIRAN C: LAMPIRAN KOMUNIKASI PRIBADI.....	XXIX
LAMPIRAN D: LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN.....	XXX
LAMPIRAN E: LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	XXXII

