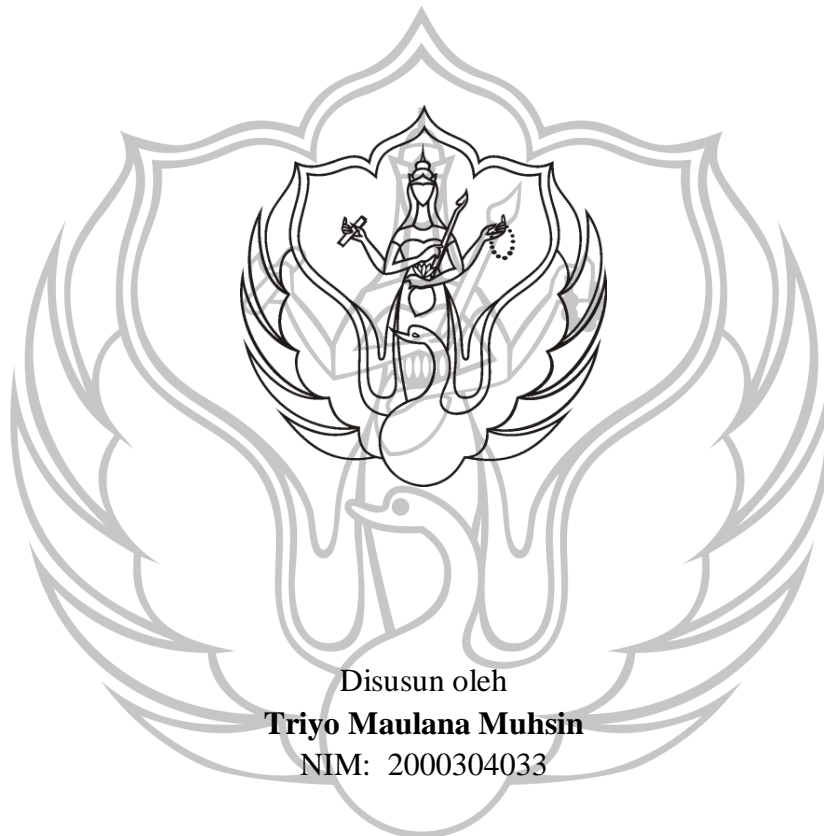


LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA PADA PERANCANGAN
ENVIRONMENT FILM ANIMASI 2D "UIS GARA" SEBAGAI
VISUALISASI SUKU KARO DI DESA SEMANGAT GUNUNG**



Disusun oleh

Triyo Maulana Muhsin

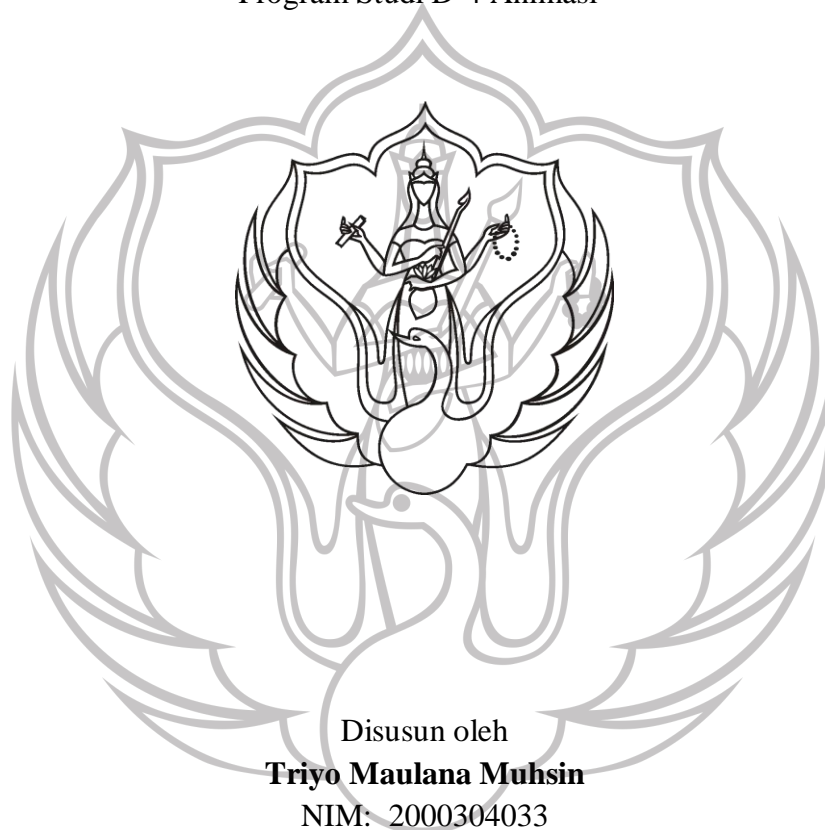
NIM: 2000304033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA PADA PERANCANGAN
ENVIRONMENT FILM ANIMASI 2D "UIS GARA" SEBAGAI
VISUALISASI SUKU KARO DI DESA SEMANGAT GUNUNG**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Triyo Maulana Muhsin
NIM: 2000304033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA PADA PERANCANGAN ENVIRONMENT FILM ANIMASI 2D "UIS GARA" SEBAGAI VISUALISASI SUKU KARO DI DESA SEMANGAT GUNUNG

Disusun oleh:
Triyo Maulana Muhsin
2000304033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal0.7...JAN...2025.....

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



Ika Yulianti, M.Sn.
NIDN. 0022028702

Penguji Ahli / Anggota Penguji



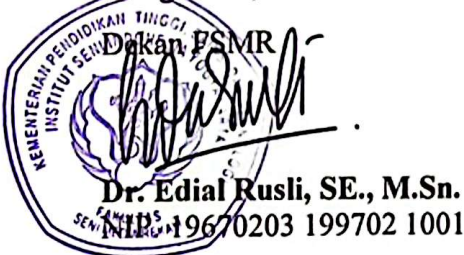
Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0515018501

Koordinator Program Studi Animasi




Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,



Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang G, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Triyo Maulana Muhsin**
No. Induk Mahasiswa : **2000304033**
Judul Tugas Akhir : **Penerapan Psikologi Warna pada perancangan environment film animasi 2D “UIIS GARA” Sebagai visualisasi suku Karo di Desa Semangat Gunung**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, ~~21~~ **24** JANUARI 2025

Yang menyatakan,



Triyo Maulana Muhsin

NIM. 2000304033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Triyo Maulana Muhsin**
No. Induk Mahasiswa : **2000304033**
Program Studi : **D4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA PADA PERANCANGAN
ENVIRONMENT FILM ANIMASI 2D "UIS GARA" SEBAGAI
VISUALISASI SUKU KARO DI DESA SEMANGAT GUNUNG**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24. JANUARI 2025
Yang menyatakan,



Triyo Maulana Muhsin
NIM.2000304033

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir berjudul, PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA PADA PERANCANGAN ENVIRONMENT FILM ANIMASI 2D "UIS GARA" SEBAGAI VISUALISASI SUKU KARO DI DESA SEMANGAT GUNUNG, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di program studi D-4 Animasi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini tidak dapat terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn. selaku Dekan FSMR;
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi;
4. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi;
5. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
6. Ika Yulianti, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
7. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Penguji Ahli;
8. Tanto Hartoko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali.
9. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa serta semangat dari awal hingga akhir perkuliahan.
10. Seluruh teman-teman Prodi D-4 Animasi yang telah mendukung serta membantu.

Tentunya masih terdapat kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun di kemudian hari. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 24 JANUARI 2024



Triyo Maulana Muhsin
NIM. 2000295033

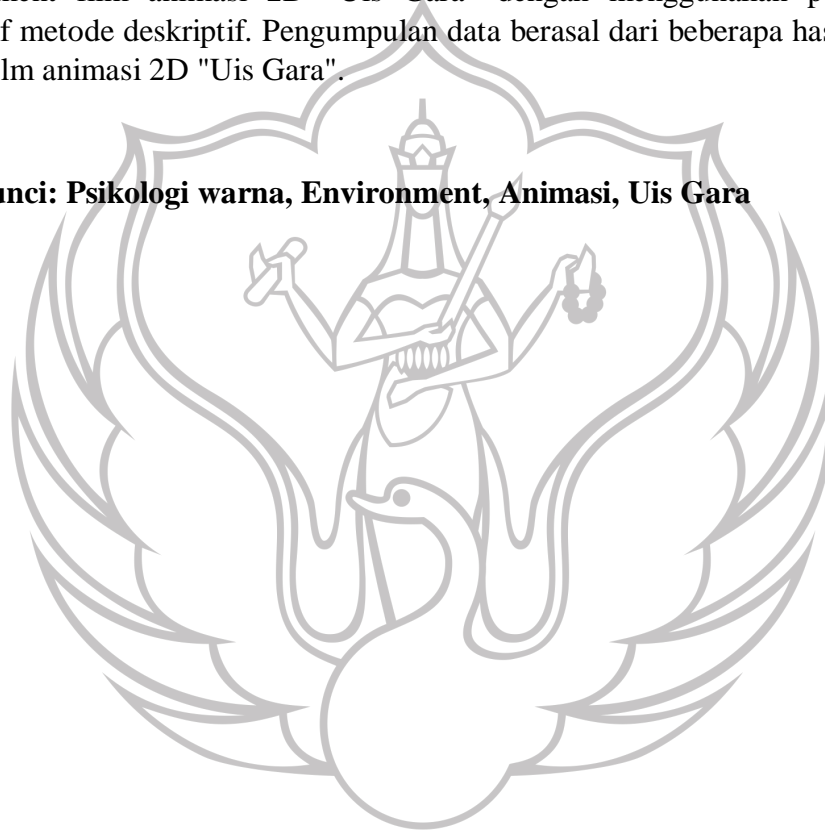
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK	vii
I. PENDAHULUAN	4
A. Latar Belakang	5
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat	7
II. EKSPLORASI	8
A. Ide Karya	9
B. Tinjauan Karya	10
C. Landasan Teori	11
D. Metode Penciptaan	20
III. DESAIN KARYA	21
A. Target Audiens	22
B. Logline	23
C. Sinopsis	23
D. Identitas Film	61
IV. KONSEP KREATIF	25
A. Desain Karakter	26
B. Environment	31
C. Properti	38
D. Tim Produksi.....	43
E. Indikator Pencapaian Akhir	47
F. Timeline.....	48
G. Purwarupa.....	49
V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN	52
A. <i>Concept Art</i> Rumah Adat	53
B. <i>Base Color</i> dan <i>Shading</i> Detail	55
C. <i>Layout Background</i>	56
D. Hasil <i>Background</i>	57
E. Hasil Metode.....	58
F. Penerapan Psikologi Warna	62
VI. PENUTUP	76
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	77
KEPUSTAKAAN	78
BODATA PENULIS	80

ABSTRAK

Warna merupakan hal yang penting dan sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Warna bisa menjadi alat komunikasi visual di dalam sebuah film. Suatu film dapat berhasil jika warna *moodtone* yang dihasilkan dapat tersampaikan dengan baik. Dalam menghasilkan *moodtone* yang baik maka perlu mengetahui seberapa pengaruh psikologi warna pada suatu environment film. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruh psikologi warna dalam environment film animasi 2D "Uis Gara" dengan menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif. Pengumpulan data berasal dari beberapa hasil *project* dalam film animasi 2D "Uis Gara".

Kata kunci: Psikologi warna, Environment, Animasi, Uis Gara





ANIMASI
ISI YOGYAKARTA

ARTBOOK

UIS GARA

ENVIRONMENT

TRIYO MAULANA MUHSIN



**PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA PADA PERANCANGAN ENVIRONMENT FILM ANIMASI 2D
"UIS GARA" SEBAGAI VISUALISASI SUKU KARO DI DESA SEMANGAT GUNUNG**

Triyo Maulana Muhsin
NIM : 2000304033

Pembimbing I

Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn
NIP : 197204181998021001

Pembimbing II

Ika Yulianti, M.Sn.
NIP : 19870222209032016



UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

I. Pendahuluan.....	4
II. Eksplorasi.....	8
III. Desain Karya.....	21
IV. Konsep Kreatif.....	25
V. Perwujudan & Pembahasan.....	52
VI. Penutup.....	76
VII. Kepustakaan.....	78





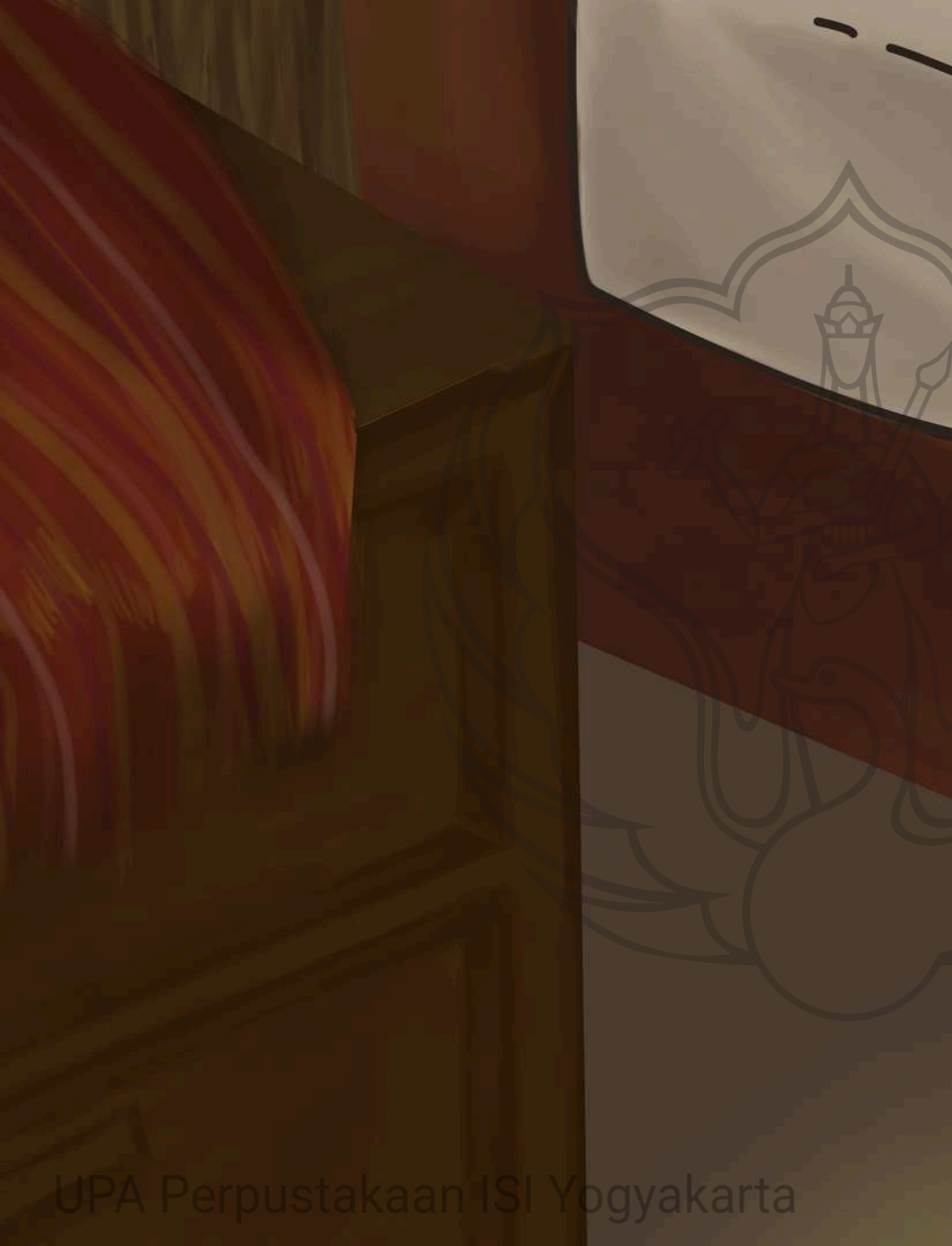


I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Uis Gara merupakan kain tenun yang berasal dari Suku Karo sebagai bagian dari integral dari identitas budaya dan tradisi mereka. Ia juga dikenal sebagai Kain Merah. Istilah Uis berarti kain, dan Gara berarti merah dalam bahasa Karo. Seiring berkembangnya zaman, Uis Gara tidak lagi dikenalkan kepada anak-anak usia dini dan kini hanya dianggap sebagai aksesoris upacara adat semata. Sehingga, melalui film animasi pendek “Uis Gara” film ini diharapkan dapat memperkenalkan pembuatan Uis Gara dan kebudayaan Suku Karo.

Rumah adat merupakan rumah yang memiliki ciri khas yang berbeda dengan rumah lainnya, berfungsi sebagai tempat berlindung salah satu suku bangsa tertentu sehingga rumah adat tersebut menjadi bukti tak benda dari kebudayaan yang paling tinggi dari suku bangsa yang berlindung di dalamnya (Pramono, 2013). Kebudayaan Suku Karo salah satu budayanya adalah rumah adatnya yaitu rumah adat Siwaluh Jabu. Sebagian bangunan tersebut mempunyai lukisan berupa ragam hias pada beberapa tempat. Ragam hias ini diwarnai dengan bahan pewarna dari sejenis tanah liat, dan warnanya adalah merah, kuning, biru, hitam dan lain- lain. Dan ini dibentuk sedemikian rupa untuk menggambarkan sifat-sifat dari suku bangsa Batak Karo. Hiasan bangunan itu terdiri dari bermacam- macam ukiran, tempatnya terutama pada bagian bawah dari dinding bangunan, dan pada bagian muka yang di sebut *ayo*. Hiasan ini berwarna- warna sesuai dengan warna yang dikemukakan di atas. Pembuatan environment film “Uis Gara” ini berlatar tempat di Desa Semangat Gunung, Kecamatan Merdeka, Kabupaten Karo, Sumatra Utara.



Sebuah film animasi yang baik tidak hanya memiliki naskah yang mudah dibaca, desain dan karakter yang bagus, tetapi berdasarkan dari *environment*nya juga yang dapat mendukung aksi karakter dan ceritanya. *Environment* adalah aspek yang membentuk dunia dimana karakter akan tampil dalam sebuah animasi dimana karakter tersebut hidup, bergerak dan berinteraksi dengan elemen - elemen animasi yang lain (Beck, 2008). Dalam perancangan *environment*, melibatkan beberapa elemen seperti pemilihan warna, perspektif, dan pencahayaan, yang dieksplorasi dan diaplikasikan ke dalam karya film. *Environment* juga mempengaruhi perubahan suasana dari satu adegan ke adegan yang lainnya, di mana pewarnaan dan pencahayaan tentunya ikut mendukung. Penyusunan warna dan pencahayaan yang baik dapat menyampaikan *mood* dari satu adegan menuju adegan lain dalam film. Membangun *mood* disetiap bagiannya memiliki kaitannya dengan teori psikologi warna karena warna bisa dijadikan bahasa visual untuk menggambarkan apa yang terjadi. Pengaplikasian ini yang nantinya akan digunakan dalam perancangan dan pembuatan *environment* dalam film animasi pendek “Uis Gara”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Perancangan *Environment* pada rumah adat Siwaluh Jabu, suku Karo di Desa Barusjahe.
2. Penerapan psikologi warna pada *environment* film "Uis Gara".

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan *environment* ini adalah menerapkan psikologi warna pada desain *environment* film "Uis Gara" untuk dapat menyampaikan *mood* warna yang seimbang dan harmoni.

Manfaat dari pembuatan *environment* ini adalah:

1. Mengenalkan kepada audiens mengenai unsur fisik budaya lokal suku karo dalam desain *environment*
2. Membantu membangun identitas visual yang kuat mengenai kebudayaan Suku Karo, dan
3. Meningkatkan *mood environment* kepada *audiens* dalam pengaplikasian psikologi warna.