

**MEMBANGUN IMAJINASI TOKOH UTAMA MENGGUNAKAN UNSUR
WARNA *SETTING*, CAHAYA, DAN *WARDROBE* DALAM *MISE-EN-
SCENE* PENYUTRADARAAN FILM FIKSI HIBRIDA *LIVE ACTION-
ANIMASI 2D* “VACANT BUDDY”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Imanyda Herky Squandra

NIM: 2011103032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

**MEMBANGUN IMAJINASI TOKOH UTAMA MENGGUNAKAN UNSUR WARNA
SETTING, CAHAYA, DAN *WARDROBE* DALAM *MISE-EN-SCENE*
PENYUTRADARAAN FILM FIKSI HIBRIDA *LIVE ACTION*- ANIMASI 2D
“VACANT BUDDY”**

diajukan oleh **Imanyda Herky Squandra**, NIM 2011103032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Desember 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmah Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0010056608

Pembimbing II/Anggota Penguji


Endah Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0005078205

Cognate/Penguji Ahli


Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
NIDN 0006057806

Koordinator Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi


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



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

HALAMAN PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : IMANYDA HERKY SQUANDRA

NIM : 2011103032

Judul Skripsi : MEMBANGUN IMAJINASI TOKOH UTAMA
MENGUNAKAN UNSUR WARNA *SETTING*, CAHAYA, DAN *WARDROBE*
DALAM *MISE-EN-SCENE* PENYUTRADARAAN FILM FIKSI HIBRIDA *LIVE*
ACTION-ANIMASI 2D “VACANT BUDDY”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan 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 apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 06 Desember 2024
Yang Menyatakan,



IMANYDA HERKY SQUANDRA
2011103032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : IMANYDA HERKY SQUANDRA
NIM : 2011103032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

MEMBANGUN IMAJINASI TOKOH UTAMA MENGGUNAKAN UNSUR WARNA SETTING, CAHAYA, DAN WARDROBE DALAM MISE-EN-SCENE PENYUTRADARAAN FILM FIKSI HIBRIDA *LIVE ACTION*-ANIMASI 2D “VACANT BUDDY”

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 06 Desember 2024
Yang Menyatakan,



IMANYDA HERKY SQUANDRA
2011103032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua dan adik tercinta
Papa Benny Antares, Mama Nur Faridah, dan Adik Akhdany Kenzie Kayana



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr., Wb.

Alhamdulillah, senantiasa kita ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dan sampai saat ini masih memberikan nikmat berupa iman dan kesehatan sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan perkuliahan dan penciptaan karya Tugas Akhir dengan judul “Membangun Imajinasi Tokoh Utama Menggunakan Unsur Warna *Setting*, Cahaya, dan *Wardrobe* dalam *Mise-En-Scene* Penyutradaraan Film Fiksi Hibrida *Live Action-Animasi 2D* “Vacant Buddy”.

Penulisan laporan dan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat kelulusan dari studi jenjang S1 yang harus ditempuh oleh mahasiswa Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Melalui penulisan dan penciptaan karya seni, mahasiswa dapat meningkatkan wawasan di bidang studi yang dipelajari serta mengasah kemampuan dan juga kreativitas secara disiplin ilmu. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat dan wawasan pembaca khususnya mengenai proses penciptaan karya seni film fiksi. Penulisan ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta kesehatan, sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Kedua orang tua dan adik tercinta, Papa Benny Antares, Mama Nur Faridah, dan Adik Akhdany Kenzie Kayana.
3. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.

6. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Koordinator Prodi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
7. Pius Rino Pungkiawan, S.Sn. M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
8. Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
9. Endah Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
10. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. selaku Dosen Penguji Ahli Tugas Akhir.
11. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Wali.
12. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Alda Bunga Tiara Ibenas selaku rekan Animasi penciptaan karya Tugas Akhir.
14. Semua tim produksi dan pemeran yang terlibat film “Vacant Buddy”.
15. Teman-teman seperjuangan Prodi Film dan Televisi Angkatan 2020 dan seluruh warga Fakultas Seni Media Rekam.
16. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu-persatu yang telah mendukung serta membantu pembuatan karya ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Penulis berharap penulisan ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dan menginspirasi bagi penulis maupun pembaca. Terima Kasih.

Wassalamualaikum Wr., Wb.

Yogyakarta, 24 Desember 2024

Imanyda Herky Squandra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	4
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	5
A. Landasan Teori.....	5
B. Tinjauan Karya.....	13
BAB III METODE PENCIPTAAN	24
A. Objek Penciptaan	24
B. Metode Penciptaan	24
C. Proses Perwujudan Karya.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Ulasan Karya.....	58
BAB V PENUTUP	75
A. Simpulan	75
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster film <i>Up</i>	13
Gambar 2. 2 Perbandingan <i>shot</i> film <i>Up</i> antara <i>colorful</i> cerah dan gelap kusam. 14	
Gambar 2. 3 Poster film <i>Inside Out</i>	15
Gambar 2. 4 Perbandingan <i>shot</i> film <i>Inside Out</i> antara <i>colorful</i> cerah dan gelap kusam	17
Gambar 2. 5 Poster film <i>Inside Out</i>	17
Gambar 2. 6 Perbandingan <i>shot</i> film <i>Wish Dragon</i> antara <i>colorful</i> cerah dan gelap kusam	18
Gambar 2. 7 Poster film <i>Space Jam</i>	19
Gambar 2. 8 Penggabungan animasi 2D dan <i>live action</i> pada film <i>Space Jam</i>	20
Gambar 2. 9 Poster film <i>Alita: Battle Angel</i>	21
Gambar 2. 10 Penggabungan animasi 3D dan <i>live action</i> pada film <i>Alita: Battle Angel</i>	23
Gambar 3. 1 <i>Storyboard</i> film <i>Vacant Buddy</i>	24
Gambar 3. 2 <i>Color pallete Miki</i>	26
Gambar 3. 3 <i>Color pallete</i> film <i>Vacant Buddy</i>	28
Gambar 3. 4 <i>Storyboard</i> film <i>Vacant Buddy</i>	29
Gambar 3. 5 <i>Storyboard</i> film <i>Vacant Buddy</i>	30
Gambar 3. 6 <i>Storyboard</i> film <i>Vacant Buddy</i>	30
Gambar 3. 7 Riset kepada ahli psikologi	33
Gambar 3. 8 Kegiatan perekrutan kerabat kerja.....	42
Gambar 3. 9 Kegiatan rapat	42
Gambar 3. 10 Lokasi syuting rumah dan taman	44
Gambar 3. 11 Kegiatan <i>reading</i> bersama aktor	45
Gambar 3. 12 Kegiatan <i>recce</i>	46
Gambar 3. 13 Produksi film hari pertama	47
Gambar 3. 14 Produksi film hari kedua	48
Gambar 3. 15 Produksi film hari ketiga	50
Gambar 3. 16 Potongan <i>editing</i> film <i>Vacant Buddy</i>	51
Gambar 3. 17 Proses <i>editing</i>	52
Gambar 3. 18 <i>Picture lock</i> film <i>Vacant Buddy</i>	53
Gambar 3. 19 Proses pembuatan animasi	54
Gambar 3. 20 Proses <i>editing online</i>	55
Gambar 3. 21 Proses penggabungan animasi dan <i>live action</i>	56
Gambar 4. 1 Transisi pencahayaan film <i>Vacant Buddy</i> antara <i>colorful</i> cerah dan gelap kusam.....	59
Gambar 4. 2 <i>Setting</i> kamar Ara.....	60
Gambar 4. 3 <i>Color pallete wardrobe</i> film <i>Vacant Buddy</i>	61
Gambar 4. 4 <i>Grabstill</i> film <i>Vacant Buddy</i>	62
Gambar 4. 5 <i>Color pallete wardrobe</i> film <i>Vacant Buddy</i>	62
Gambar 4. 6 <i>Grabstill</i> film <i>Vacant Buddy</i>	63
Gambar 4. 7 Pencahayaan <i>high key</i> dan <i>low key</i> pada film <i>Vacant Buddy</i>	63
Gambar 4. 8 <i>Grabstill Vacant Buddy Scene 1</i>	65
Gambar 4. 9 <i>Grabstill Vacant Buddy Scene 2</i>	66

Gambar 4. 10 <i>Grabstill Vacant Buddy Scene 3</i>	67
Gambar 4. 11 <i>Grabstill Vacant Buddy Scene 7</i>	68
Gambar 4. 12 <i>Grabstill Vacant Buddy Scene 8</i>	69
Gambar 4. 13 <i>Grabstill Vacant Buddy Scene 10</i>	70
Gambar 4. 14 <i>Grabstill Vacant Buddy Scene 11</i>	72
Gambar 4. 15 <i>Grabstill Vacant Buddy Scene 13</i>	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Storyboard Vacant Buddy</i>	37
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Form I-VII
- Lampiran 2 Naskah
- Lampiran 3 Desain Produksi
- Lampiran 4 Dokumentasi produksi
- Lampiran 5 Poster film
- Lampiran 6 Dokumentasi ujian sidang Skripsi Tugas Akhir
- Lampiran 7 Publikasi *screening* media sosial
- Lampiran 8 Dokumentasi *screening*
- Lampiran 9 Notula acara
- Lampiran 10 Daftar pengunjung *screening*
- Lampiran 11 Publikasi galeri pandang
- Lampiran 12 Surat keterangan *Screening* Tugas Akhir



ABSTRAK

Karya tugas akhir berjudul Membangun Imajinasi Tokoh Utama Menggunakan Unsur Warna *Setting*, Cahaya, dan *Wardrobe* dalam *Mise-En-Scene* Penyutradaraan Film Fiksi Hibrida *Live Action-Animasi 2D* “Vacant Buddy” adalah sebuah karya film pendek, membahas tentang seorang anak yang tidak mendapatkan kasih sayang dari seorang ayah dikarenakan perselingkuhan. Isu ini diangkat setelah maraknya berita tentang *fatherless* yaitu adanya seorang ayah dalam sebuah keluarga tetapi tidak memberi peran maupun kasih sayang kepada keluarganya. Tokoh utama yang kesepian akhirnya bertemu dengan teman imajinasinya yang akan membawanya ke dunia bermain sama seperti dahulu saat bermain dengan ayahnya.

Warna merupakan salah satu unsur pendukung *mise-en-scene* yang berpengaruh pada setiap film. Sutradara akan terlibat dengan beberapa kru film untuk memilih dan memutuskan warna apa yang tepat untuk setiap adegannya. Dengan penggabungan warna yang baik akan menghasilkan harmoni pada setiap komposisinya. Teknik warna dalam *mise-en-scene* film ini yang terdiri dari pencahayaan, tata artistik, kostum dan tata rias, akan memberikan dunia baru yaitu imajinasi kepada tokoh utama. Penerapan warna *colorful* dan warna kusam memberikan penekanan sesuai dengan suasana serta emosi dalam setiap adegan di film “Vacant Buddy”.

Dalam film ini menggunakan konsep warna dalam *mise-en-scene* untuk membangun imajinasi yang bertujuan menggali dan memahami peran serta penerapan warna dalam membangun imajinasi tokoh utama. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan warna dalam *mise-en-scene* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga memiliki peran penting dalam menyampaikan emosi, psikologi dan perkembangan naratif karakter. Penggunaan warna dalam “Vacant Buddy” berhasil menciptakan hubungan emosional antara tokoh utama dan teman imajinasinya sekaligus mempertegas dualitas dunia nyata dan imajinasi. Kombinasi warna mampu menggambarkan kondisi mental tokoh utama disaat Ara senang dengan dunia imajinasinya maupun saat ia kehilangan dunia imajinasi.

Kata kunci: Penyutradaraan, imajinasi, warna

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film “Vacant Buddy” terinspirasi dari perkataan sedari kecil dalam sebuah keluarga yaitu “Anak laki-laki biasanya lebih dekat dengan ibu dan anak perempuan lebih dekat dengan ayah”. Stigma atau pandangan masyarakat Indonesia yang menganggap bahwa seorang perempuan bertugas untuk mengurus rumah tangga dan anak, sedangkan seorang laki-laki hanya bertugas untuk mencari nafkah membuat paham patriarki yang bisa berujung pada kondisi anak “fatherless”. *Fatherless* terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah perselingkuhan. Perselingkuhan dapat terjadi karena individu menemukan hal baru yang tidak bisa ia dapatkan dari pasangannya. Film ini menjadi menarik diangkat karena isu dalam masyarakat yang sudah kental dengan stigma tersebut dan terkadang disepelekan dengan menormalisasi hal yang ada.

Film ini akan bercerita tentang seorang anak perempuan bernama Ara yang kurang mendapat kasih sayang karena ayahnya memiliki selingkuhan. Dalam kondisi sedih dan kesepian, Ara akhirnya menciptakan visual imajinasi dalam dirinya menjadi sosok rubah merah bernama Miki. Miki adalah representasi ayah yang Ara inginkan dan akan menemani Ara di setiap harinya menggantikan peran ayah. Film ini akan mengajarkan bahwa dalam kehidupan berkeluarga tidak hanya dibutuhkan peran seorang ibu agar perkembangan anak bisa menjadi baik, tetapi juga peran ayah sangat diperlukan.

Imajinasi dalam film “Vacant Buddy” akan menjadi penggerak utama dalam cerita, di mana Ara akan mendapat sahabat baru dan kebahagiaan bersama dengan Miki. Berdasarkan riset yang telah dilakukan pada ahli psikolog anak, bahwa seorang anak bisa memiliki teman imajinasi yang dapat berupa manusia ataupun hewan. Anak-anak dapat dengan mudah untuk menggambarkan seperti apa teman imajinasinya jika ia memiliki kreativitas

yang baik. Warna menjadi salah satu pengaruh anak dapat menjadi kreatif serta imajinatif. Hal itu menjadikan pemilihan konsep yang diambil dalam penyutradaraan adalah dengan penggunaan warna dalam *mise-en-scene*, karena dapat membantu membangun imajinasi karakter utama (Ara) agar bisa hidup atau nyata dan menggambarkan kehidupan Ara lebih berwarna dibandingkan dengan sebelum atau setelah bersama Miki. Warna akan menjadi pilihan yang tepat dalam karya film ini, di samping untuk membangun imajinasi tokoh utama, warna juga akan memberikan penekanan suasana dan emosi dalam setiap adegannya, sehingga menjadi sebuah usaha dalam mendekati rasa penonton terhadap kisah Ara.

B. Rumusan Penciptaan

Warna merupakan salah satu unsur pendukung *Mise-en-scene* dan sutradara akan juga terlibat dalam pemilihan warna dalam sebuah film untuk menciptakan harmonisasi pada komposisinya. Pada film ini terdapat adegan di mana Ara tidak mendapat kasih sayang dari ayah, Ara menjalani hidupnya bersama Miki dan Ara yang kehilangan Miki. Film ini akan menggunakan warna *colorful* dan juga warna kusam. *Colorful* dalam Bahasa Inggris diartikan sebagai warna-warni atau berwarna. Warna *colorful* adalah satu atau penggabungan berbagai warna yang menciptakan suatu harmoni dengan proporsi yang tepat, sedangkan warna kusam adalah warna dengan tingkat *chroma* dan *value* yang rendah.

Miki merupakan representasi ayah yang diinginkan oleh Ara akan menemani setiap kegiatan dan membuatnya selalu bahagia menjalani harinya meskipun tanpa kasih sayang seorang ayah. Adegan di saat Ara menjalani hidupnya bersama Miki, maka visual warna akan menjadi *colorful*, karena warna tersebut mampu untuk membangun imajinasi serta kreativitas Ara dalam membuat sosok rubah merah menjadi nyata dalam pandangannya dan menjadi sahabat yang dapat menghibur dirinya. Selain itu warna *colorful* juga akan membantu meningkatkan suasana senang, Bahagia, dan hangat bagi karakter Ara dan Miki, sehingga di saat suasana kehidupan Ara menjadi baik maka

imajinasi akan lebih mudah untuk dibangun. Sedangkan ketika adegan Ara kehilangan seorang ayah dan juga Miki akan divisualkan dengan warna kusam, warna tersebut bisa menghilangkan imajinasi Ara dikarenakan tidak adanya perhatian dan kasih sayang di dalam hidup Ara sehingga hidupnya terasa kosong dan sedih. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan penciptaan karya ini adalah bagaimana warna dalam *mise-en-scene* dapat membangun imajinasi tokoh utama.



C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penciptaan:

1. Mengeksplorasi teknik warna dalam penyutradaraan sebagai cara untuk membangun imajinasi karakter tokoh utama.
2. Merepresentasikan nuansa dan suasana cerita melalui *mise-en-scene* untuk menunjang emosional maupun dunia imajinasi karakter utama dalam film.

Manfaat penciptaan:

1. Memberi pengetahuan tambahan dan pengalaman mengenai warna dalam bidang penyutradaraan sebuah film.
2. Memberi refleksi mengenai pentingnya peranan ayah dalam perkembangan anak.

