

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *VALUE* WARNA DALAM KONSEP *WORLD BUILDING*
ENVIRONMENT MENGGUNAKAN GAYA SEMI REALIS
PADA FILM “PAWS”**



Disusun oleh
Athifah Abiyyu Jannah
NIM: 2100359033

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

2025

**PENERAPAN *VALUE* WARNA DALAM KONSEP *WORLD BUILDING*
ENVIRONMENT MENGGUNAKAN GAYA SEMI REALIS
PADA FILM “PAWS”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Athifah Abiyyu Jannah
NIM: 2100359033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN *VALUE* WARNA DALAM KONSEP *WORLD BUILDING ENVIRONMENT* MENGGUNAKAN GAYA SEMI REALIS PADA FILM "PAWS"

Disusun oleh:

Athifah Abiyyu Jannah

2100359033

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 tanggal **0.5. JUN. 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN. 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji


Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0001028405

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Agni Saraswati, S.Sn., M.A.
NIDN. 0030118903

Koordinator Program Studi Animasi


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

Mengetahui,


Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi


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

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Athifah Abiyyu Jannah
No. Induk Mahasiswa : 2100359033
Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN *VALUE* WARNA DALAM
KONSEP *WORLD BUILDING ENVIRONMENT*
MENGUNAKAN GAYA SEMI REALIS PADA
FILM "PAWS"**

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, 17 Juni 2025
Yang menyatakan,




Athifah Abiyyu Jannah
NIM. 2100359033

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

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

Nama : Athifah Abiyyu Jannah
No. Induk Mahasiswa : 2100359033
Program Studi : 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 *VALUE* WARNA DALAM KONSEP *WORLD BUILDING ENVIRONMENT* MENGGUNAKAN GAYA SEMI REALIS PADA FILM
“PAWS”**

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, 17 Juni 2025..
Yang menyatakan,

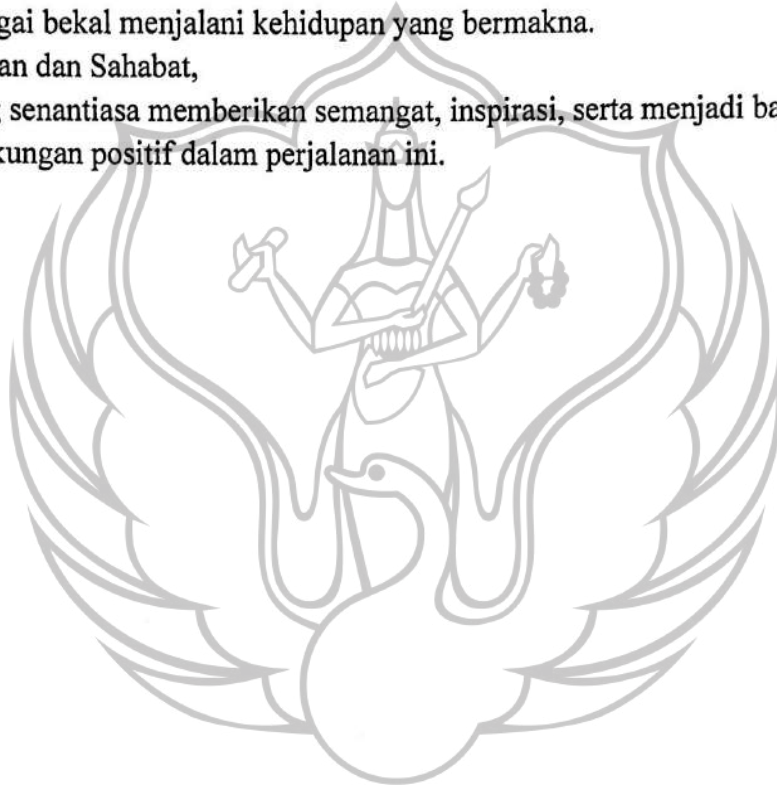



Athifah Abiyyu Jannah
NIM. 2100359033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta,
atas segala pengorbanan, doa, dan dukungan tanpa syarat dalam setiap langkah menuju pencapaian ini.
2. Guru dan Dosen,
yang telah membimbing dengan ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan, sebagai bekal menjalani kehidupan yang bermakna.
3. Teman dan Sahabat,
yang senantiasa memberikan semangat, inspirasi, serta menjadi bagian dari lingkungan positif dalam perjalanan ini.





THE ART OF

PAWS

ENVIRONMENT!

A FILM BY POTATO PRODUCTION

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

ATHIFAH ABIYU JANNAH
2100359033



PENERAPAN VALUE WARNA DALAM KONSEP WORLD BUILDING ENVIRONMENT MENGGUNAKAN GAYA SEMI REALIS PADA FILM "Paws"

Oleh :
Athifah Abiyyu Jannah
NIM : 2100359033

Dosen Pembimbing I
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP : 19801016 200501 1 001

Dosen Pembimbing II
Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn
NIP : 19840201 201903 1 008

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul : **“PENERAPAN *VALUE WARNA* DALAM KONSEP *WORLD BUILDING ENVIRONMENT* MENGGUNAKAN GAYA SEMI REALIS PADA FILM “Paws”**” dengan baik.

Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (D-4) Animasi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

- Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bapak Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
- Ibu Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. Selaku Koordinator Program Studi Animasi.
- Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. Selaku Ketua Jurusan Televisi dan Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan akademik dan ilmu akademik selama studi.
- Bapak Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. Selaku Pembimbing II, yang telah memberikan ilmu, dukungan, semangat, masukan dan kritik selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
- Ibu Agni Saraswati, S.Sn., M.A. Selaku Penguji Ahli dan Dosen wali, yang telah memberikan ilmu, dukungan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir Ini.
- Para dosen dan staff pengajar di Program Studi Animasi, yang telah memberikan ilmu dan dukungan selama studi.
- Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan selama ini.
- Teman teman yang telah memberikan semangat dan bantuan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Animasi dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 17 Juni 2025

Penulis
Athifah Abiyyu Jannah

DAFTAR ISI

BAB I	1
• LATAR BELAKANG	2
• RUMUSAN MASALAH	3
• TUJUAN	3
• MANFAAT	3
BAB II	4
• IDE DAN KONSEP KARYA	5
• TINJAUAN KARYA	6
• TINJAUAN PUSTAKA	7
• LANDASAN TEORI	8
BAB III	10
• METODE PENELITIAN	11
• KHALAYAK SASARAN	12
BAB IV	13
• PERWUJUDAN KARYA	15
• PRA PRODUKSI	15
• PRODUKSI	31
BAB V	42
• KESIMPULAN DAN SARAN	45
• DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 IDE DAN KONSEP	5
Gambar 2.2 TINJAUAN KARYA	6
Gambar 2.3 TINJAUAN KARYA	6
Gambar 4.1 LOOK AND FEEL	15
Gambar 4.2 KONSEP DAN FLOORPLAN	16
Gambar 4.3 KONSEP DAN FLOORPLAN KANTOR	17
Gambar 4.4 KONSEP DAN FLOORPLAN KANTOR	17
Gambar 4.5 KONSEP DAN FLOORPLAN APARTEMEN	18
Gambar 4.6 KONSEP DAN FLOORPLAN APARTEMEN	18
Gambar 4.7 KONSEP DAN FLOORPLAN JALAN APARTEMEN	19
Gambar 4.8 KONSEP DAN FLOORPLAN JALAN APARTEMEN	19
Gambar 4.9 KONSEP DAN FLOORPLAN RS	20
Gambar 4.10 KONSEP DAN FLOORPLAN RS	20
Gambar 4.11 KONSEP DAN FLOORPLAN JALAN KOTA	21
Gambar 4.12 KONSEP DAN FLOORPLAN JALAN KOTA	21
Gambar 4.13 PROPERTI DAN OBJEK	22
Gambar 4.14 3D APARTEMEN	23
Gambar 4.15 3D APARTEMEN	23
Gambar 4.16 3D APARTEMEN	24
Gambar 4.17 3D KANTOR	25
Gambar 4.18 3D JALAN APARTEMEN	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.19 3D JALAN APARTEMEN	26
Gambar 4.20 3D JALAN APARTEMEN	27
Gambar 4.21 3D JALAN APARTEMEN	27
Gambar 4.22 3D RS	28
Gambar 4.23 3D JALAN KOTA	29
Gambar 4.24 CAMERA ORENTATION	30
Gambar 4.25 COLOR GUIDE	31
Gambar 4.26 COLOR GUIDE	32
Gambar 4.27 PRODUKSI	33
Gambar 4.28 PRODUKSI	34
Gambar 4.29 PRODUKSI	35
Gambar 4.30 PASCA PRODUKSI	36
Gambar 4.31 MONTAGE	37
Gambar 4.32 MONTAGE	38
Gambar 4.33 MONTAGE	39
Gambar 4.34 CONTOH	40
Gambar4.35 PEMBAHASAN	41
Gambar 4.36 PEMBAHASAN	42
Gambar 4.37 PEMBAHASAN	43

ABSTRAK

Dalam konteks pembuatan film, *value* warna berperan penting dalam membentuk kedalaman, struktur, dan atmosfer visual. *World building environment* yang efektif melibatkan elemen-elemen seperti bentuk ruang, objek, sudut pandang kamera, dan pencahayaan yang konsisten. Film "Paws" mengadopsi gaya semi-realis yang menggabungkan elemen desain realistis dengan karakteristik kartun, menjadikan penerapan *value* warna sebagai teknik penting untuk menjaga keseimbangan visual dan mendukung narasi film. Penelitian ini menggunakan metode *Creative Thinking* menurut Graham Wallas, yang terdiri dari *Preparation, Incubation, Illumination, dan Verification*, untuk mengembangkan *environment* film "Paws" secara efektif.

Kata kunci : *value* warna, *environment*, *worldbuilding*.

In the context of filmmaking, color values play an important role in creating visual depth, structure, and atmosphere. An effective world-building environment involves elements such as spatial form, objects, camera angles, and consistent lighting. The film "Paws" adopts a semi-realistic style that combines realistic design elements with cartoon characteristics, making the application of color values an important technique to maintain visual balance and support the film's narrative. This study uses the Creative Thinking method according to Graham Wallas, which consists of Preparation, Incubation, Illumination, and Verification, to effectively develop the environmental film "Paws".

Keywords: color values, environment, world building.



BAB I PENDAHULUAN

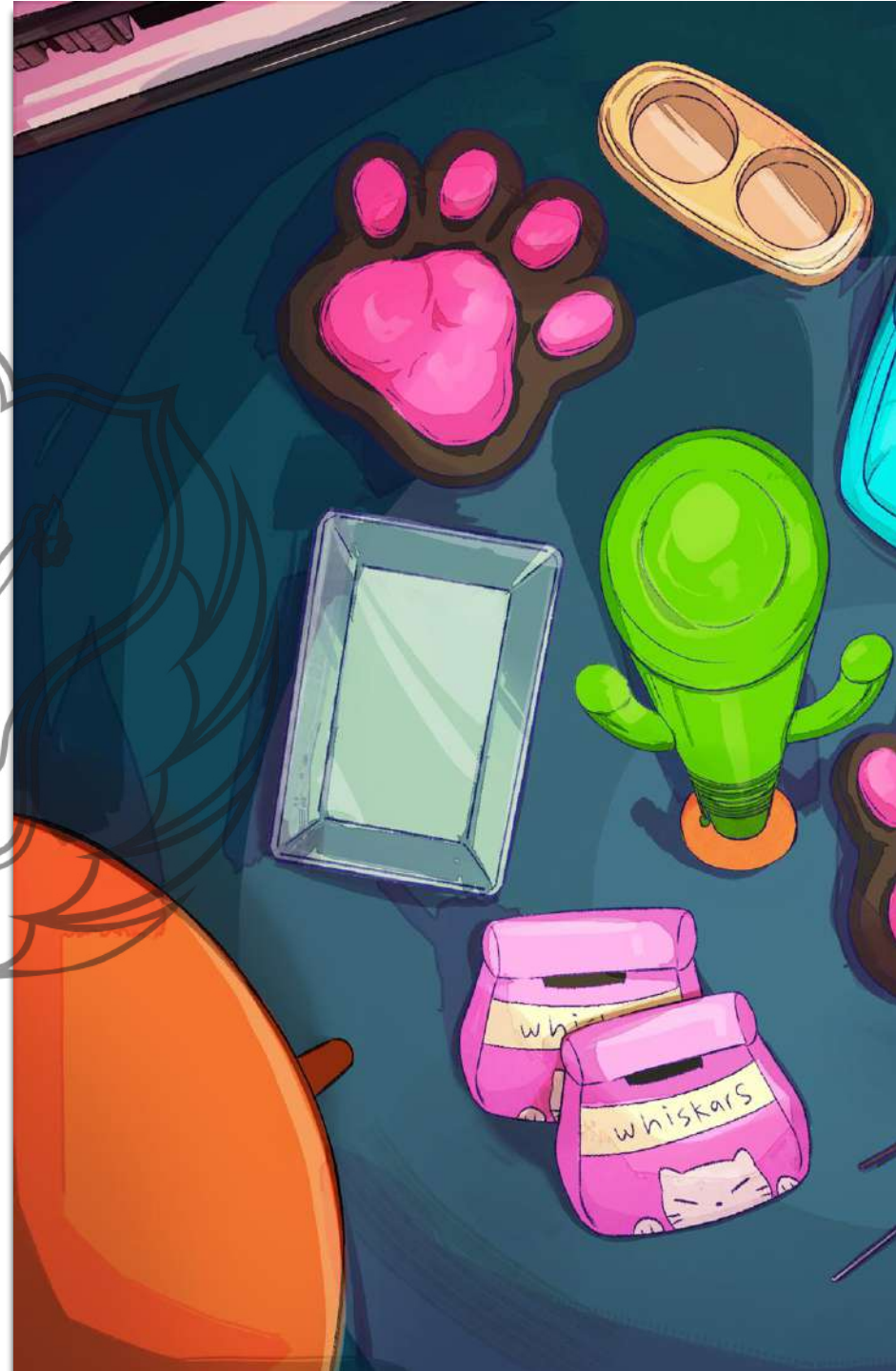
LATAR BELAKANG



Warna memiliki dampak signifikan terhadap psikologi manusia. Aspek warna ini berasal dari cahaya yang dikendalikan oleh nilai (*value*) dan diubah melalui pigmen untuk menciptakan spektrum warna. Nilai warna, yang terdiri dari tingkat terang, sedang, dan gelap, masing-masing menciptakan rasa atau *mood*nya tersendiri. (Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2005). Dengan memahami efek psikologis ini, penerapan **value warna** dalam **world building environment** menjadi sangat penting untuk menciptakan suasana yang sesuai pada film "Paws".

Dalam konteks pembuatan film, **value warna** memainkan peran penting dalam pengembangan konsep **world building environment**. **Value warna** mengacu pada variasi kontras warna, dari gelap ke terang, yang mempengaruhi kedalaman, struktur, dan atmosfer lingkungan visual. Untuk mengaplikasikan prinsip ini secara efektif, proses **world building** harus melibatkan penciptaan elemen-elemen detail seperti bentuk ruang, atmosfer, objek, sudut pandang kamera, dan pencahayaan, yang semuanya harus konsisten dalam penggunaannya. Implementasi dimensi *value* dalam aspek ini berguna untuk membangun lingkungan yang konsisten dan indah. *World building* pada film "Paws" berdasarkan aktual.

Film "Paws" mengadopsi **gaya semi realis**, yang menggabungkan elemen desain realistis dengan karakteristik kartun. Dalam hal ini, penerapan **value warna** menjadi teknik yang sangat penting untuk menjaga keseimbangan visual dan mendukung narasi film. **Gaya semi realis** memerlukan integrasi nilai gelap terang yang harmonis untuk menjaga konsistensi visual antara lingkungan dan karakter, sehingga membangun dunia fiksi yang indah dan sesuai dengan kebutuhan naratif film.



RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana pengaplikasian *value* warna dalam pengembangan konsep *world building environment* untuk menciptakan suasana yang sesuai pada film "Paws" ?
- Bagaimana penerapan *value* warna dalam menjaga konsistensi visual gaya semi realis pada *world building environment* film "Paws"

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dirumuskan pernyataan sebagai berikut :

Penerapan *value* warna secara efektif untuk menciptakan suasana dan menjaga konsistensi visual gaya semi realis dalam *world building environment* film "Paws".

TUJUAN DAN MANFAAT

Berdasarkan permasalahan diatas tujuan dari pembuatan *environment* film animasi "Paws" adalah :

- Menerapkan *value* warna dalam *world building environment* dengan Teknik *toon shading* untuk menciptakan ilusi kedalaman sehingga *mood* dan suasana terasa lebih kuat
- Menghasilkan *environment* dengan gaya semi realis dalam bentuk 3D agar visual lebih konsisten

Manfaat dari pengerjaan *environment* film animasi "Paws" adalah :

- Sebagai salah satu pemetaan karya penelitian mengenai penerapan *value* warna dalam pembuatan konsep *world building environment*.
- Sebagai salah satu bentuk pemetaan karya dalam mengeksplorasi gaya semi realis dengan pepaduan model 3D dan teknik *toon shading*.