

**PENERAPAN TONAL SATURASI RENDAH PADA FILM
ANIMASI “2%” DALAM MEMPERKUAT KESEDIHAN**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Terapan

Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh:

Khrisna Wijaya Rudianto

NIM 2200058034

PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI

JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

GENAP 2026

Tugas Akhir berjudul:

IMPLEMENTASI TONAL SATURASI RENDAH PADA ELEMEN VISUAL FILM ANIMASI 3D "2%" DALAM MEMPERKUAT KESEDIHAN diajukan oleh **Khrisna Wijaya Rudianto**, NIM 2200034034, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal...19 MAY 2020..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua




Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
NUPTK 7554765666230282

Pembimbing II/Anggota



Ir. Troy, S.Kom., M.T., M.M.
NUPTK 5062760661130153

Cognate/Anggota



Arif Sulistiyono, M.Sn.
NUPTK 7754754655130080

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Khrisna Wijaya Rudianto**

No. Induk Mahasiswa : **2200034034**

Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN TONAL SATURASI RENDAH PADA
FILM ANIMASI "2%" DALAM MEMPERKUAT
KESEDIHAN**

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 disebut dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 16 Juni 2025

Yang menyatakan



Khrisna Wijaya Rudianto

NIM. 2200034034

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Khrisna Wijaya Rudianto
No. Induk Mahasiswa : 2200034034
Program Studi : Sarjana Terapan 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 TONAL SATURASI RENDAH PADA FILM ANIMASI “2%” DALAM MEMPERKUAT KESEDIHAN

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, 16 Juni 2025

Yang menyatakan



Khrisna Wijaya Rudianto

NIM. 2200034034

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, Tugas ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, tuhan yang maha esa yang memberi segala nikmat dan rahmat yang melimpah, senantiasa menyertai dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua saya, Aulia Indra Yuni Wijaya dan Andi Rudianto, untuk beliau ini saya persembahkan. Terimakasih atas segala kasih sayang, dukungan dan paling penting biaya yang telah dikeluarkan selama ini. Semoga hal baik dan segala rezeki melimpah kepada kalian.
3. Kepada Adik saya Aura Karenina Santoso Rudianto, atas semua dukungan, semangat dan bantuan yang telah diberikan.
4. Ibu Ika Yulianti, S.ST., M.SN. dan Bapak Ir. TROY, S.Kom., M.T., M.M. selaku dosen pembimbing yang dengan senang hati mengarahkan, mendengarkan, membantu dan mengajarkan saya selama menempuh Tugas Akhir.
5. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn.Selaku penguji Ahli yang membantu menyempurnakan lagi dalam karya Tugas Akhir ini.
6. Akmal Nafis Zaidan sebagai teman satu kelompok dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, terimakasih telah diterima dalam kelompok ini dan bantuannya atas selama pengerjaan.
7. Teman-Teman animasi yang hadir dalam proses pengerjaan maupun yang hadir dalam masa-masa senang maupun sulit, terimakasih saya ucapakan atas bantuan, dukungan, masukan dan semangat selama ini.
8. Teman-teman Rinangku, mas rizal dan mba lala. Terima kasih telah menjadi rumah ke-3 mungkin selama proses ini. Terimakasih telah menyemangati di masa-masa sulit dan senang.
9. kepada orang-orang lalu yang kebersamai saat itu, terimakasih telah memberikan pelajaran hidup sebagaimana mestinya.
10. Yang terakhir terimakasih kepada diri saya sendiri karena telah menyelesaikan tugas Akhir ini, banyak alasan dan kesempatan untuk menghilang dan tidak menyelesaikan tugas ini tapi saya sangat berterimakasih atas diri saya karena masih berusaha untuk menyelesaikan ini dan bertanggung jawab, IM PROUD OF YOU.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat yang melimpah, kesehatan, serta memberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "PENERAPAN TONAL SATURASI RENDAH PADA FILM ANIMASI "2%" DALAM MEMPERKUAT KESEDIHAN" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Terapan (D4) Program Studi Animasi.

Dalam proses perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu Penulis menyampaikan terima kasih tak terhingga kepada:

1. Kedua Orang tua saya, Bunda Aulia Indra Yuni Wijaya dan Ayah Andi Rudianto, serta Adik saya Aura Karenina Santoso Rudianto. untuk beliau ini saya persembahkan.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Prodi Sarjana Terapan Animasi,
6. Ika Yulianti, S.ST., M.SN. Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir.
7. Ir. TROY, S.Kom., M.T., M.M. Selaku dosen pembimbing II tugas Akhir.
8. Arif Sulistiyono, M.Sn. Selaku dosen penguji ahli Tugas Akhir serta dosen pembimbing ahli.
9. Kepada teman-teman Animasi dan teman-teman Rinangku yang selalu kebersamai perjalanan dalam membuat karya ini.

Penulis menyadari dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini memiliki keterbatasan oleh karena itu, kritik dan saran dalam membangun sangat penulis harapkan dan hargai demi menyempurnakan dimasa mendatang, semoga karya ini dapat memberikan manfaat,kebaikan dan inspirasi bagi penulis maupun pembaca.

Yogyakarta, 16 juni 2026



Khrisna Wijaya Rudianto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	2
A. LATAR BELAKANG	3
B. RUMASAN MASALAH	5
C. TUJUAN DAN MANFAAT	6
BAB II. EKSPLORASI	8
A. IDE KARYA	9
B. TINJAUAN KARYA	10
C. TINJAUAN PUSTAKA	12
B. LANDASAN TEORI.....	14
BAB III. METODOLOGI	17
BAB IV. PERWUJUDAN KARYA	25
A. PERWUJUDAN	25
B. PEMBAHASAN.....	64
BAB V. PENUTUP	78
A. KESIMPULAN.....	79
B. SARAN.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82

ABSTRAK

Film animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian emosi dan kondisi sosial melalui pendekatan visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan tonal saturasi rendah pada elemen visual film animasi 3D "2%" dalam memperkuat kesan kesedihan. Penelitian ini berfokus pada penerapan tonal pada elemen visual, meliputi karakter, lingkungan, pencahayaan, dan grading, agar suasana yang dibangun selaras dengan narasi perjuangan seorang ayah dalam menyelamatkan anaknya di lingkungan kota yang kumuh, penuh polusi, dan berada dalam kondisi sosial ekonomi yang sulit. Metode yang digunakan adalah Design-Based Research, dengan tahapan perancangan, implementasi, dan evaluasi visual terhadap scene yang telah dibuat. Tonal dengan saturasi rendah diterapkan melalui pengolahan warna, kecerahan, dan keseimbangan visual pada setiap elemen scene untuk mendukung kesan muram dan emosional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan tonal dengan saturasi rendah mampu memperkuat atmosfer sedih sekaligus merepresentasikan kondisi sosial yang berat dalam film animasi 3D "2%". Dengan demikian, tonal visual tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai penopang utama dalam membangun makna dan emosi pada karya animasi.

Kata Kunci : tonal, saturasi rendah, kesan sedih, film animasi 3D, scene visual.

ABSTRACT

3D animated films function not only as entertainment media, but also as a means of conveying emotion and social conditions through visual approaches. This study aims to implement low-saturation tones to strengthen the impression of sadness in the 3D animated film "2%." The study focuses on the application of tone to the visual elements of a scene, including characters, environment, lighting, and grading, in order to create an atmosphere that aligns with the narrative of a father's struggle to save his daughter in an urban setting characterized by slum conditions, pollution, and difficult socioeconomic circumstances. The method used in this study is Design-Based Research, which consists of the stages of design, implementation, and visual evaluation of the completed scenes. Low-saturation tones are applied through the treatment of color, brightness, and visual balance in each scene element to support a somber and emotional atmosphere. The results of the study show that the implementation of low-saturation tones is able to strengthen the sad atmosphere while also representing the harsh social conditions depicted in the 3D animated film "2%." Therefore, visual tone functions not only as an aesthetic element, but also as a key component in constructing meaning and emotion in animated works.

KEYWORDS : *tone, low saturation, sadness, 3D animated film, visual scene.*



The Art Of

20%



UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Khrisna Wijaya Rudianto





**IMPLEMENTASI TONAL SATURASI
RENDAH PADA ELEMEN VISUAL FILM
ANIMASI 3D “2%” DALAM
MEMPERKUAT KESEDIHAN**

Disusun oleh:

Khrisna Wijaya Rudianto

2200034034

Pembimbing I

Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.

NIP. 198702222019032016.

Pembimbing II

Ir. Troy, S.Kom., M.T., M.M.

NIP. 198207302023211004.

Daftar Isi

BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	3
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan.....	6
D. Manfaat.....	7
BAB II EKSPLORASI	8
A. Ide dan Konsep Karya	9
B. Tinjauan Karya	10
C. Tinjauan Pustaka	12
D. Landasan Teori	14
BAB III METODOLOGI	17
BAB IV PERMUJUDAN KARYA	23
A. Perwujudan	25
1. Pra Produksi	25
2. Produksi	39
3. Pasca Produksi	53
B. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	79
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
Lampiran	82

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Inside Out 2 (Pixar).....	3
Gambar 1.2 spider-man across the spider-verse (Sony).....	4
Gambar 1.3 wall-e (Disney).....	4
Gambar 2.1 spider-man across the spider-verse (youtube).....	10
Gambar 2.2 The Mitchells vs. the Machines (Netflix).....	10
Gambar 2.3 Charge (youtube).....	11
Gambar 2.4 Arcane (Netflix).....	11
Gambar 2.5 "2%"SC001_SH004.....	13
Gambar 2.6 "2%"SC006_SH005.....	13
Gambar 2.7 Colorwheel (Figma).....	14
Gambar 2.8 Color and Saturation (deepskycolors).....	14
Gambar 2.9 Colorwheel of emotions (Pinterst).....	15
Gambar 3.1 Design-Based Research theory (google).....	18
Gambar 4.1 Moodboard Ayah (Pinterest).....	28
Gambar 4.2 Moodboard Mira (Pinterest).....	28
Gambar 4.3 Moodboard Robot Penjaga Toko (Pinterest).....	29
Gambar 4.4 Moodboard Robot Polisi (Pinterest).....	29
Gambar 4.5 Moodboard Rumah (Pinterest).....	30
Gambar 4.6 Moodboard Kota (Pinterest).....	30
Gambar 4.7 Moodboard Toko Masker (Pinterest).....	31
Gambar 4.8 Moodboard Gang (Pinterest).....	31
Gambar 4.9 Moodboard Lighting Rumah (Pinterest).....	32
Gambar 4.10Moodboard Lighting Kota (Pinterest).....	32
Gambar 4.11 Moodboard Lighting Toko masker (Pinterest).....	33
Gambar 4.12 Moodboard Lighting Gang (Pinterest).....	33
Gambar 4.13 Moodboard Grading Tungstenlight (Pinterest).....	34
Gambar 4.14 Moodboard Grading Cool Dawn (Pinterest).....	34
Gambar 4.15 Sketsa rancangan warna Ayah.....	35
Gambar 4.16 Sketsa Turnaround Ayah.....	35
Gambar 4.17 Sketsa rancangan warna Mira	35
Gambar 4.18 Sketsa Turnaround Mira.....	35
Gambar 4.19 Sketsa rancangan Robot penjaga Toko.....	35
Gambar 4.20 Sketsa Turnaround Robot Penjaga Toko.....	35
Gambar 4.21 Sketsa rancangan Robot Polisi.....	36
Gambar 4.22 Sketsa Turnaround Robot Polisi.....	36
Gambar 4.23 Sketsa rancangan Rumah.....	36
Gambar 4.24 Sketsa rancangan props Rumah.....	36
Gambar 4.25 Sketsa rancangan Rumah.....	36
Gambar 4.26 Sketsa rancangan interior Rumah.....	36

Daftar Gambar

Gambar 4.27 Sketsa rancangan Kota.....	37
Gambar 4.28 Sketsa detail Kota.....	37
Gambar 4.29 Sketsa detail Kota.....	37
Gambar 4.30 Sketsa rancangan Outdoor Toko Masker.....	37
Gambar 4.31 Sketsa rancangan Indoor Toko Masker.....	37
Gambar 4.32 Sketsa detail Outdoor Toko Masker.....	37
Gambar 4.33 Sketsa detail Indoor Toko Masker.....	37
Gambar 4.34 Sketsa rancangan Gang.....	38
Gambar 4.35 Sketsa detail Gang.....	38
Gambar 4.36 Ayah.....	40
Gambar 4.37 Ayah Turn Around.....	40
Gambar 4.38 Aset Ayah.....	41
Gambar 4.39 Detail Ayah.....	42
Gambar 4.40 Mira.....	43
Gambar 4.41 Mira Turn Around.....	43
Gambar 4.42 Aset Mira.....	44
Gambar 4.43 Detail Mira.....	45
Gambar 4.44 Robot Penjaga Toko.....	46
Gambar 4.45 Robot Penjaga Toko Turn Around.....	46
Gambar 4.46 Detail Robot Penjaga Toko.....	46
Gambar 4.47 Robot Polisi.....	47
Gambar 4.48 Robot Polisi Turn Around.....	47
Gambar 4.49 Detail Robot Polisi.....	47
Gambar 4.50 Environment Awal Rumah.....	48
Gambar 4.51 Environment Final Rumah.....	48
Gambar 4.52 Environment Awal Kota.....	49
Gambar 4.53 Environment Final Kota.....	49
Gambar 4.54 Environment Awal Toko.....	50
Gambar 4.55 Environment Final Toko.....	50
Gambar 4.55 Environment Awal Toko.....	51
Gambar 4.56 Environment Awal Toko.....	51
Gambar 4.57 Environment Final Toko.....	52
Gambar 4.58 Environment Final Toko.....	52
Gambar 4.59 Lighting Final Rumah.....	54
Gambar 4.60 Lighting Final Rumah.....	54
Gambar 4.61 Lighting Final Rumah.....	55
Gambar 4.62 Lighting Final Rumah.....	55
Gambar 4.63 Lighting Final Kota.....	56
Gambar 4.64 Lighting Final Kota.....	56

Daftar Gambar

Gambar 4.65 Lighting Outdoor Toko Masker.....	57
Gambar 4.66 Lighting Indoor Toko Masker.....	57
Gambar 4.67 Lighting Gang.....	58
Gambar 4.68 Lighting Gang.....	58
Gambar 4.69 Lighting Gang.....	58
Gambar 4.70 Grading Rumah.....	59
Gambar 4.71 Grading Rumah.....	59
Gambar 4.72 Grading Rumah.....	59
Gambar 4.73 Grading Rumah.....	60
Gambar 4.74 Grading Rumah.....	60
Gambar 4.75 Grading Rumah.....	60
Gambar 4.76 Grading Kota.....	61
Gambar 4.77 Grading Kota.....	61
Gambar 4.78 Grading Outdoor Toko Masker.....	62
Gambar 4.79 Grading Indoor Toko Masker.....	62
Gambar 4.80 Grading Indoor Toko Masker.....	62
Gambar 4.81 Grading Gang.....	63
Gambar 4.82 Grading Gang.....	63
Gambar 4.83 Grading Gang.....	63
Gambar 4.84 Ayah.....	68
Gambar 4.85 Scene 001_shot 002.....	68
Gambar 4.86 Mira.....	68
Gambar 4.87 Robot Penjaga Toko.....	68
Gambar 4.88 Scene 005_shot 006.....	68
Gambar 4.89 Scene 005_shot 008.....	68
Gambar 4.90 Scene 006_shot 007.....	69
Gambar 4.91 Robot Polisi.....	69
Gambar 4.92 Scene 006_shot 005.....	69
Gambar 4.93 Scene 005_shot 020.....	69
Gambar 4.94 Environment Rumah.....	70
Gambar 4.95 Environment Rumah.....	70
Gambar 4.96 Scene 006_shot 002.....	70
Gambar 4.97 Scene 001_shot 003.....	70
Gambar 4.98 Environment Gang.....	71
Gambar 4.99 Environment Gang.....	71
Gambar 4.100 Scene 005_shot 005.....	71
Gambar 4.101 Scene 005_shot 007.....	71
Gambar 4.102 Scene 001_shot 001.....	72
Gambar 4.103 Scene 005_shot 017.....	72

Daftar Gambar

Gambar 4.104 Scene 005_shot 011.....	72
Gambar 4.105 Scene 006_shot 006.....	72
Gambar 4.106 Scene 001_shot 004.....	73
Gambar 4.107 Scene 006_shot 007.....	73
Gambar 4.108 Scene 005_shot 008.....	73
Gambar 4.109 Scene 006_shot 005.....	73
Gambar 4.110 Scene 006_shot 005.....	74
Gambar 4.111 Scene 005_shot 006.....	74
Gambar 4.112 Scene 001_shot 003.....	74
Gambar 4.113 Scene 006_shot 002.....	75
Gambar 4.114 Scene 005_shot 007.....	75
Gambar 4.115 Scene 005_shot 008.....	75
Gambar 4.116 Scene 006_shot 007.....	75



Daftar Tabel

Tabel 2.1 Tabel psikologi warna Fabern Birren..... 16



Abstrak

Film animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian emosi dan kondisi sosial melalui pendekatan visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan tonal saturasi rendah pada elemen visual film animasi 3D "2%" dalam memperkuat kesan kesedihan. Penelitian ini berfokus pada penerapan tonal pada elemen visual, meliputi karakter, lingkungan, pencahayaan, dan grading, agar suasana yang dibangun selaras dengan narasi perjuangan seorang ayah dalam menyelamatkan anaknya di lingkungan kota yang kumuh, penuh polusi, dan berada dalam kondisi sosial ekonomi yang sulit. Metode yang digunakan adalah Design-Based Research, dengan tahapan perancangan, implementasi, dan evaluasi visual terhadap scene yang telah dibuat. Tonal dengan saturasi rendah diterapkan melalui pengolahan warna, kecerahan, dan keseimbangan visual pada setiap elemen scene untuk mendukung kesan muram dan emosional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan tonal dengan saturasi rendah mampu memperkuat atmosfer sedih sekaligus merepresentasikan kondisi sosial yang berat dalam film animasi 3D "2%". Dengan demikian, tonal visual tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai penopang utama dalam membangun makna dan emosi pada karya animasi.

Kata kunci: tonal, saturasi rendah, kesan sedih, film animasi 3D, scene visual.

Abstract

3D animated films function not only as entertainment media, but also as a means of conveying emotion and social conditions through visual approaches. This study aims to implement low-saturation tones to strengthen the impression of sadness in the 3D animated film "2%." The study focuses on the application of tone to the visual elements of a scene, including characters, environment, lighting, and grading, in order to create an atmosphere that aligns with the narrative of a father's struggle to save his daughter in an urban setting characterized by slum conditions, pollution, and difficult socioeconomic circumstances. The method used in this study is Design-Based Research, which consists of the stages of design, implementation, and visual evaluation of the completed scenes. Low-saturation tones are applied through the treatment of color, brightness, and visual balance in each scene element to support a somber and emotional atmosphere. The results of the study show that the implementation of low-saturation tones is able to strengthen the sad atmosphere while also representing the harsh social conditions depicted in the 3D animated film "2%." Therefore, visual tone functions not only as an aesthetic element, but also as a key component in constructing meaning and emotion in animated works.

Keywords: tone, low saturation, sadness, 3D animated film, visual scene.



1 PENDAHULUAN

Latar Belakang

Animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai medium visual yang mampu menyampaikan emosi, suasana, dan makna sosial melalui pengolahan unsur-unsur visual dalam scene. Dalam kajian psikologi warna, respons emosional terhadap warna dipengaruhi oleh hue, saturasi, dan brightness. Hal ini menunjukkan bahwa warna merupakan elemen penting dalam membangun pengalaman emosional penonton (Elliot, 2015; Wilms & Oberfeld, 2018).



Gambar 1.1 Inside Out 2 (Pixar)

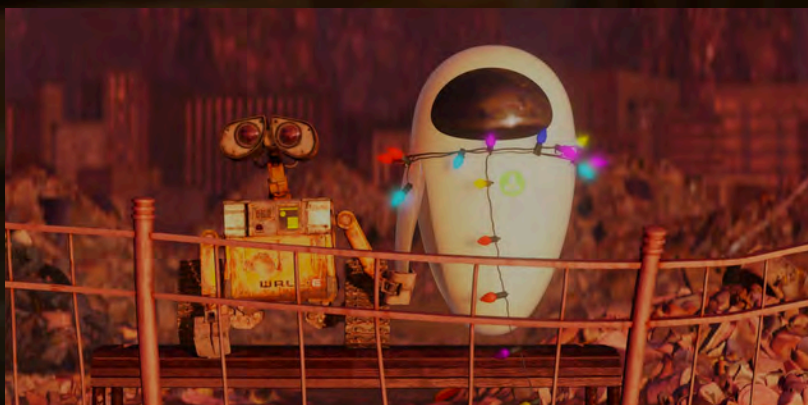
Warna dengan saturasi dan brightness yang tinggi cenderung menimbulkan emosi yang lebih kuat dan kesan yang lebih positif, sedangkan warna dengan saturasi rendah dan brightness yang rendah cenderung menghasilkan suasana yang lebih muram dan kurang menyenangkan (Valdez & Mehrabian, 1994; Wilms & Oberfeld, 2018). Dalam konteks film animasi, warna tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan dan pembentuk suasana visual. Gayego, Lutfianti, dan Amalia (2022) menjelaskan bahwa penggunaan warna dalam animasi memiliki pengaruh besar terhadap penyampaian pesan dan suasana kepada penonton, karena warna dapat dipilih, dikombinasikan, dan disesuaikan dengan karakter maupun emosi yang ingin ditampilkan.

Film animasi 3D "2%" mengangkat kisah perjuangan seorang ayah yang berusaha menyelamatkan anaknya, Mira, di tengah kota yang dipenuhi polusi. Ayah dan Mira digambarkan sebagai bagian dari masyarakat kelas bawah yang hidup di lingkungan kumuh dan berada dalam tekanan sosial ekonomi yang berat. Situasi tersebut menuntut pendekatan visual yang tidak hanya mendukung narasi kesedihan, tetapi juga mampu merepresentasikan suasana sosial yang keras, penuh keterbatasan, dan menekan secara emosional. Dalam konteks ini, elemen visual scene seperti karakter, environment, lighting, dan grading perlu diolah secara terpadu agar mampu membangun kesan sedih yang sesuai dengan dunia cerita film.

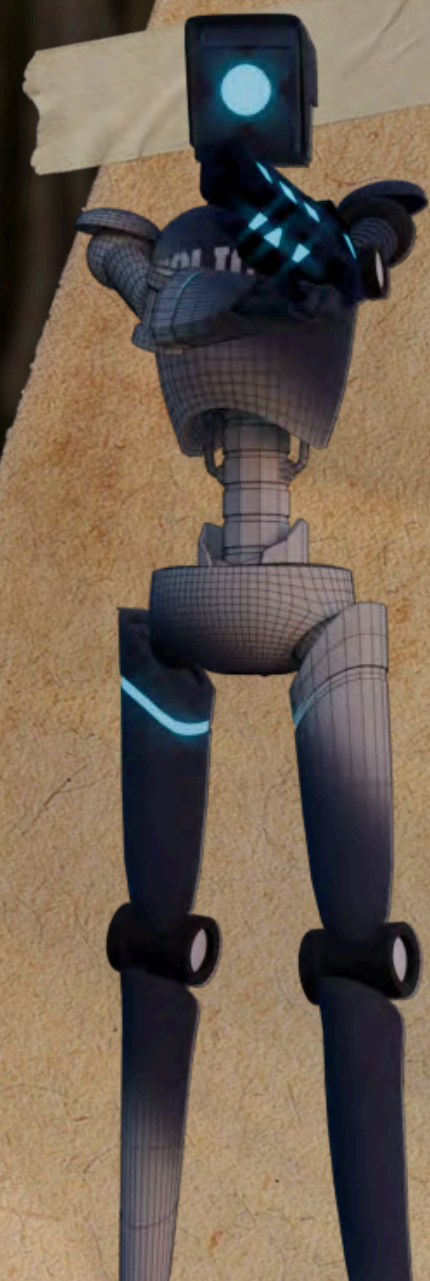


Gambar 1.2 spider-man across the spider-verse (Sony)

Berdasarkan hal tersebut, implementasi tonal dengan saturasi rendah dipandang relevan untuk diterapkan dalam film animasi 3D "2%". Tonal dengan saturasi rendah tidak hanya berpotensi memperkuat kesan sedih, tetapi juga dapat mendukung representasi visual terhadap lingkungan sosial yang suram dan penuh tekanan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada implementasi tonal dengan saturasi rendah pada elemen visual scene, meliputi karakter, environment, lighting, dan grading, guna menguatkan kesedih pada film animasi 3D "2%".



Gambar 1.3 wall-e (Disney)



Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana implementasi tonal dengan saturasi rendah pada elemen visual dapat menguatkan kesan sedih pada film animasi 3D "2%"?

Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan menerapkan tonal dengan saturasi rendah pada elemen visual untuk menguatkan kesan sedih pada film animasi 3D "2%".



Manfaat

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

- Menambah wawasan mengenai penggunaan tonal dengan saturasi rendah dalam membangun kesan sedih pada film animasi 3D.
- Menjadi referensi bagi animator dan kreator visual dalam mengolah elemen scene untuk mendukung penyampaian emosi dan suasana pada karya animasi.