

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA PADA PEMBUATAN
ANIMASI FILM “COLORS”**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan**



**Disusun Oleh :
Nadhilah Sasi Hijriyana
21230098**

**JURUSAN DESAIN
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Psikologi Warna Pada Pembuatan Film Animasi
"Colors"
Penulis : Nadhilah Sasi Hijriyana
NIM : 21230098
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 11 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,

Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP: 198408272019031009

Anggota I

Dessy Wahyuni, S.Sn

Anggota II

Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP: 199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.
NIP: 198011122010122003

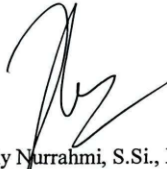
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Psikologi Warna Pada Pembuatan Film
"Colors"
Penulis : Nadhilah Sasi Hijriyana
NIM : 21230098
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Jakarta 18 Juni 2025

Pembimbing 1



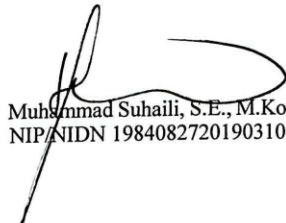
Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Pembimbing 2



Friansyah Gemawang, S.ST.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP/NIDN 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhilah Sasi Hijriyana
NIM : 21230098
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Penerapan Psikologi Warna Pada Pembuatan Film Animasi "Colors"
adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya
bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Nadhilah Sasi Hijriyana
NIM: 21230098

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhilah Sasi Hijriyana
NIM : 21230098
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:
Penerapan Psikologi Warna Pada Pembuatan Film Animasi “Colors”
berserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025
Yang menyatakan,



Nadhilah Sasi Hijriyana
NIM: 21230098

ABSTRACT

In the animated film "Colors", the author applies colors based on color psychology and color symbolism. The purpose of this writing is to review the meaning and psychology of color that will be used in the process of making 2D animation in the animated film "Colors". The selection of colors is done so that each color element in the animated film can be applied not only as decoration, but also as a medium that strengthens the narrative and emotions in the story conveyed to the audience. Color psychology is used to create a certain atmosphere, emphasize characterization, and direct the audience's attention to important elements in the story. In writing this final assignment proposal, the author uses a quantitative method with data collection techniques through observation, interviews, literature reviews, and questionnaires.

Keywords: Colors, Color Psychology, 2D animation.

ABSTRAK

Dalam film animasi “Colors”, penulis menerapkan warna yang didasari dengan psikologi warna dan simbolisme warna. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengulas makna dan psikologi warna yang akan digunakan pada proses pembuatan animasi 2D dalam film animasi “Colors”. Pemilihan warna dilakukan sehingga dapat menerapkan setiap elemen warna dalam film animasi tidak hanya untuk sebagai hiasan, tetapi juga sebagai medium yang memperkuat narasi dan emosi dalam cerita yang disampaikan kepada penonton. Psikologi warna digunakan untuk menciptakan suasana tertentu, mempertegas karakterisasi, serta mengarahkan perhatian penonton pada elemen-elemen penting dalam cerita. Dalam penulisan proposal tugas akhir ini, penulis menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, tinjauan pustaka, dan kuisioner.

Kata Kunci: *Warna, Psikologi Warna, Animasi 2D .*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Dalam penulisan laporan ini tidak lepas dari kesulitan dan permasalahan yang penulis hadapi, namun karena bantuan dari beberapa pihak sehingga laporan ini pun dapat terselesaikan dan karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Muhamman Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Ketua Program Studio Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Animasi
6. Herly Nurrahmi, M.Kom, selaku dosen pembimbing penulisan
7. Friansyah Gemawang, S.ST., sebagai dosen pembimbing karya
8. Seluruh dosen dan tenaga pengajar Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada para mahasiswa disini
9. Keluarga dan teman-teman penulis yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyelesaian laporan ini

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Demikian penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima Kasih.

Jakarta, 6 Februari 2025

Penulis,



Nadhilah Sasi Hijriyana

NIM 21230098

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	2
C. BATASAN MASALAH	3
D. RUMUSAN MASALAH.....	3
E. TUJUAN	3
F. MANFAAT PENULISAN.....	3
BAB II KAJIAN SUMBER.....	5
A. ANIMASI.....	5
B. PRINSIP-PRINSIP ANIMASI	5
C. WARNA.....	12
D. PSIKOLOGI WARNA	15
E. ANIMASI RELEVANSI	19
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	22
A. JENIS PENELITIAN	22
B. METODE PENGUMPULAN DATA.....	22
C. PENJELASAN KARYA GAMBAR	24
D. DESKRIPSI PEKERJAAN.....	25
E. TAHAPAN PEMBUATAN KARYA	26

F.	PERANGKAT LUNAK.	29
G.	PERANGKAT KERAS	30
BAB IV HASI DAN PEMBAHASAN		32
A.	HASIL PENGUMPULAN DATA.....	32
B.	HASIL PENCIPTAAN	39
C.	EVALUASI HASIL KUISIIONER DAN WAWANCARA	49
BAB V PENUTUP		53
A.	KESIMPULAN	53
B.	SARAN	54
DAFTAR PUSTAKA.....		56
LAMPIRAN.....		57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....	6
Gambar 2. 2 Anticipation	6
Gambar 2. 3 Arcs.....	7
Gambar 2. 4 Follow Through and Overlapping Action	7
Gambar 2. 5 Straight Ahead and Pose to Pose	8
Gambar 2. 6 Slow In and Slow Out.....	8
Gambar 2. 7 Secondary Action.....	9
Gambar 2. 8 Timing and Spacing.....	9
Gambar 2. 9 Staging	10
Gambar 2. 10 Exaggeration	10
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	11
Gambar 2. 12 Appeal.....	11
Gambar 2. 13 Warna hangat dan warna dingin	13
Gambar 2. 14 Color wheel.....	13
Gambar 2. 15 Shdes of Gray	15
Gambar 2. 16 Poster film Paperman.....	20
Gambar 2. 17 Paperman lipstick scene.....	20
Gambar 3. 1 Poster film Colors	24
Gambar 3. 2 Google Docs	30
Gambar 3. 3 Clip Studio Paint.....	30
Gambar 3. 4 Laptop	31
Gambar 3. 5 Pen display.....	31
Gambar 4. 1 Buku dan Jurnal	32
Gambar 4. 2 Kuning kesenangan.....	33
Gambar 4. 3 Biru ketenangan	34
Gambar 4. 4 Oranye kehangatan	35
Gambar 4. 5 Foto bersama Kepala Biro Organisasi, Sumberdaya, dan Hukum .	36
Gambar 4. 6 Script.....	43
Gambar 4. 7 Storyboard	44
Gambar 4. 8 Sketsa animasi	46

Gambar 4. 9 Gambar flashback pertama	46
Gambar 4. 10 Gambar flashback kedua.....	47
Gambar 4. 11 Lineart animasi	48
Gambar 4. 12 Warna animasi	49
Gambar 4. 13 Gambar warna flashback	49

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Jobdesk Penulis dan Tim.....	25
Table 4. 1 Hasil Kuisisioner Pasca produksi.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 BIODATA	57
LAMPIRAN 2 KARTU PEMBIMBINGAN TA	58
LAMPIRAN 3 DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TA	60
LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA	69
LAMPIRAN 5 LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME	70
LAMPIRAN 6 SURAT KONTRAK PI.....	72
LAMPIRAN 7 DOKUMEN HAKI	73
LAMPIRAN 8 SERTIFIKAT KOMPETENSI.....	75
LAMPIRAN 9 DOKUMENTASI KEGIATAN TA.....	76