

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENERAPAN *COLOR THEORY* PADA *CONCEPTING ENVIRONMENT ART* DALAM ANIMASI “*NIGHT MARKET*”

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh Gelar
sarjana terapan**



**DISUSUN OLEH:
ELVINA SERAFINA TOMATALA
NIM: 2290345034**

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN *COLOR THEORY* PADA
CONCEPTING ENVIRONMENT ART DALAM
ANIMASI "*NIGHT MARKET*"

Penulis : Elvina Serafina Tomatala

NIM : 2290345034

Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari

Jumat, tanggal 10 Juli 2026

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Herly Nurrahmi, M. Kom.

NIP 198602052019032009

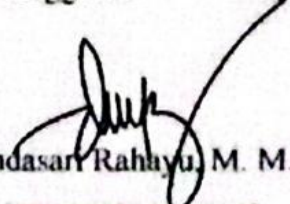
Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, M. Ikom.

NIP 199109202020122015

Anggota 2

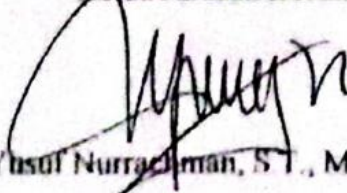


Dwi Mandasari Rahayu, M. M.

NIP 198801052019032012

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Yusul Nurrahman, S.T., M.M.S.I

NIP 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN *COLOR THEORY* PADA
CONCEPTING ENVIRONMENT ART DALAM
ANIMASI "*NIGHT MARKET*"

Penulis : Elvina Serafina Tomatala

NIM : 2290345034

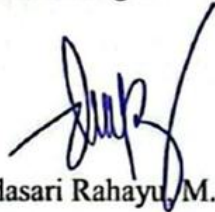
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026.

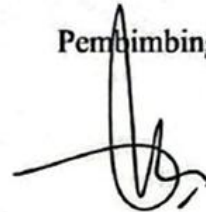
Pembimbing 1



Dwi Mandasari Rahayu, M. M.

NIP. 198801052019032012

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, S. Sn.

NIDN. 0904420012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi

Muhammad Suhaili, S. E., M. Kom.

NIP/NIDN 198408272019031009



PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elvina Serafina Tomatala
NIM : 2290345034
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
*PENERAPAN COLOR THEORY PADA CONCEPTING
ENVIRONMENT ART DALAM ANIMASI "NIGHT MARKET"*
**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
sebenarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Elvina Serafina Tomatala
NIM: 2290345034

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Elvina Serafina Tomatala
NIM : 2290345034
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 COLOR THEORY PADA CONCEPTING ENVIRONMENT ART DALAM ANIMASI "NIGHT MARKET"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,

Elvina Serafina Tomatala
NIM: 2290345034

ABSTRACT

This research discusses the design of a 3D animated film titled “Night Market” to represent structural poverty in Indonesia by choosing Night Market as an environment to represent Indonesia. The purpose of the 3D animated film “Night Market” is to educate audiences about structural poverty. This structural poverty is commonly experienced by individuals or groups who have experienced structural poverty and are still poorly understood by the public, especially students. In the process of creating the 3D animated film “Night Market”, the author and team used the following software: Blender, Clip Studio Paint, Adobe Substance 3D Painter and Adobe After Effects 2020. The Research was conducted using a qualitative method with interview and literature study techniques. The results of the final project of the 3D animated film “Night Market” can be used as good information and educational media about structural poverty. This is evidenced by the implementation of color theory in the concept environment art, processing the visual area of the night market by utilizing grungy textures and a dominance of earth-tone palettes with vibrant color contrasts to create a slummy and distressing spatial atmosphere

Keyword: *structural poverty, night market, 3D animated film, qualitative*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang perancangan film animasi 3D berjudul “Night Market” untuk merepresentasikan kemiskinan struktural di Indonesia dengan memilih Pasar Malam sebagai environment guna merepresentasikan Indonesia. Tujuan dari film animasi 3D “Night Market” adalah untuk mengedukasi penonton tentang kemiskinan struktural. Kemiskinan struktural ini biasanya dialami oleh individu atau kelompok yang pernah mengalami kemiskinan struktural dan masih kurang dipahami oleh masyarakat, khususnya mahasiswa. Dalam proses pembuatan film animasi 3D “Night Market”, penulis dan tim menggunakan beberapa software berikut ini: *Blender, Clip Studio Paint, Adobe Substance 3D Painter* dan *Adobe After Effects*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara dan studi pustaka. Hasil dari tugas akhir film animasi 3D “Night Market” ini dapat digunakan sebagai media informasi dan edukasi yang baik mengenai kemiskinan struktural. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan *color theory* dalam *concept environment art*, dengan mengolah visual area pasar malam memanfaatkan tekstur kumuh dan dominasi palet *earth-tone* dengan kontras warna *vibrant* untuk menciptakan atmosfer ruangan yang kumuh dan memprihatinkan.

Kata kunci: kemiskinan struktural, *night market*, film animasi 3D, kualitatif

PRAKATA

Puji syukur di-panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam penulisan laporan ini, banyak sekali tantangan yang penulis hadapi, baik dari segi penelitian maupun penyusunan. Namun, dengan segala dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan tugas ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S. Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Dwi Mandasari Rahayu, M.M., Dosen Pembimbing Penulisan Laporan Tugas Akhir.
8. Ilham Khalid Setiawan, S.Sn., Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir.
9. Ayah, Ibu, Kak Gloria dan Kak Timothy yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa henti selama proses studi penulis.
10. Iqyan Prastya Fausta dan Alief Habsy Hakim selaku rekan satu tim dalam proses pembuatan film "*Night Market*".
11. Sakina, Ashley, Ghazi dan teman-teman serta rekan-rekan yang turut memberikan dukungan selama penulisan laporan ini, baik dalam bentuk diskusi, saran, maupun motivasi yang sangat berarti.

12. Windah Basudara selaku konten kreator yang turut andil menghibur dalam proses pembuatan laporan ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun tetap memberikan kontribusi besar dalam penyelesaian laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi diri penulis pribadi.

Jakarta, 8 Juni 2026



Elvina Serafina Tomatala

NIM 22290345034

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	5
F. Manfaat	6
BAB II KAJIAN SUMBER.....	8
A. Kemiskinan Struktural	8
B. Eksploitasi Anak Dibawah Umur.....	9
C. Kekerasan Verbal dan Non-Verbal	9
D. <i>Concepting Environment Art</i>	10
E. Teknik <i>Color Theory</i>	12
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	15
A. Jenis Penelitian.....	15
B. Tempat dan Waktu Penelitian	15

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	16
D. Variabel Penelitian	17
E. Tahapan Pembuatan Karya	19
F. Perangkat Lunak.....	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	25
A. Hasil Pengumpulan Data.....	25
B. Proses Penciptaan Karya	39
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Concepting Environment Art</i>	11
Gambar 2 <i>Color Wheels</i>	13
Gambar 3 <i>Blender 3D</i>	23
Gambar 4 <i>Clip Studio Paint</i>	24
Gambar 5 <i>Adobe Substance 3D Painter</i>	24
Gambar 6 Poster “ <i>The Greatest Showman</i> ” dan “ <i>Dumbo</i> ”	25
Gambar 7 Suasana Pasar Malam	26
Gambar 8 Suasana Pasar Malam	27
Gambar 9 <i>The Art and Making of Arcane</i>	28
Gambar 10 <i>Concepting Environment Art; Piltover & Zaun in Arcane</i>	40
Gambar 11 <i>Concepting Environment Art; Goat</i>	41
Gambar 12 Desain Karakter Awal	42
Gambar 13 <i>Moodboard</i> karakter Narel	43
Gambar 14 <i>Moodboard</i> karakter Rayyan	44
Gambar 15 <i>Moodboard</i> karakter Fatimah	45
Gambar 16 <i>Moodboard</i> dan Desain Karakter Awal Pak Boss	45
Gambar 17 <i>Storyboard</i> “ <i>Night Market</i> ”	48
Gambar 18 <i>Concept Environment Art “Night Market”</i>	49
Gambar 19 Proses <i>Texturing</i> Karakter “ <i>Night Market</i> ”	51
Gambar 20 Proses <i>Texturing Environment “Night Market”</i>	51
Gambar 21 Tahap <i>Lighting “Night Market”</i>	52
Gambar 22 Tahap <i>Rendering “Night Market”</i>	53
Gambar 23 Tahap <i>Compositing “Night Market”</i>	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Wawancara dengan Moudy Hermawan.....	29
Tabel 2 Hasil Wawancara dengan Thantasya Wijaya	35
Tabel 3 Hasil Tiap Tahapan Pembuatan <i>Environment</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	66
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA	67
Lampiran 3. Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	71
Lampiran 4. Transkrip Hasil Wawancara dengan Moudy Hermawan	73
Lampiran 5. Transkrip Hasil Wawancara dengan Thantasya Wijaya	81
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA dan Berita Acara	84
Lampiran 7. Hasil Cek Plagiasi di Turnitin	85
Lampiran 8. Tanda Terima Laporan Praktik Industri.....	89
Lampiran 9. Surat Pencatatan Ciptaan / HAKI	90
Lampiran 10. Sertifikat Pendukung.....	92