

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGARUH *LIGHTING* DAN PEWARNAAN TERHADAP
PERSEPSI *MOOD* PENONTON PADA FILM ANIMASI 2D
“LANGKAH LINTANG”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
RIZHEL GADIS PERDANA
NIM: 2290345099

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGARUH *LIGHTING* DAN PEWARNAAN TERHADAP
PERSEPSI *MOOD* PENONTON PADA FILM ANIMASI 2D
"LANGKAH LINTANG"

Penulis : Rizhel Gadis Perdana
NIM : 2290345099
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 Rabu tanggal 1 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M
NIP: 198801052019032012

Anggota 1



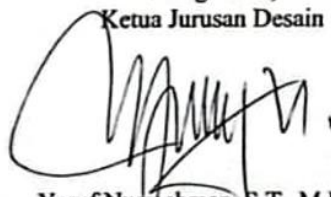
Zul Fiqhri, S.Pd., M.Sn
NIP: 199212132025061002

Anggota 2



Dr. H. Zainul Hakim, M.Pd.I
NIP.198005072023211013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGARUH *LIGHTING* DAN
PEWARNAAN TERHADAP PERSEPSI
MOOD PENONTON PADA ANIMASI
2D “LANGKAH LINTANG”
Penulis : Rizhel Gadis Perdana
NIM : 2290345099
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 26 Juni 2026

Pembimbing 1



Dr. H. Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I
NIDN. 0007058008

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn
NIDN. 0903450012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom
NIP. 19840827201931009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rizhel Gadis Perdana
NIM	: 2290345099
Program Studi	: Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PENGARUH *LIGHTING* DAN PEWARNAAN TERHADAP PERSEPSI *MOOD* PENONTON PADA FILM ANIMASI 2D “LANGKAH LINTANG” **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, 10 Juni 2026

Yang menyatakan,



Rizhel Gadis Perdana

NIM: 2290345099

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rizhel Gadis Perdana
NIM : 2290345099
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
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:

PENGARUH LIGHTING DAN PEWARNAAN TERHADAP PERSEPSI MOOD PENONTON PADA FILM ANIMASI 2D “LANGKAH LINTANG” beserta 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, 10 Juni 2026

Yang menyatakan,



Rizhel Gadis Perdana
NIM: 2290345099

ABSTRACT

Adolescence is fraught with psychological challenges such as identity crises requiring high resilience. The 2D animated film "Langkah Lintang" explores the main character's internal conflict regarding loss and identity reconstruction through dynamic lighting and coloring. As similar studies within 2D animation remain limited, this research aims to examine the influence of lighting and coloring on the audience's mood perception. The method employed is a descriptive qualitative approach based on creative production utilizing the ADDIE model, with data gathered via visual observation and interviews with animation practitioners and the target audience. The results demonstrate that the manipulation of color temperature and lighting intensity is effective in guiding the audience's mood perception intuitively. Consequently, the precise application of visual elements successfully aligns technical production aspects with the profound moral message of resilience intended for the audience.

Keywords: *Colorist, 2D Animation, Lighting, ADDIE, Adolescent Resilience.*

ABSTRAK

Masa remaja penuh dengan tantangan psikologis seperti krisis identitas yang membutuhkan resiliensi tinggi. Film animasi 2D “Langkah Lintang” mengeksplorasi konflik batin tokoh utama dalam menghadapi kehilangan dan rekonstruksi identitas melalui pengolahan *lighting* dan pewarnaan dinamis. Karena kajian sejenis dalam konteks animasi 2D masih terbatas, penelitian ini bertujuan mempelajari pengaruh *lighting* dan pewarnaan terhadap persepsi *mood* penonton pada film tersebut. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif berbasis penciptaan karya model ADDIE, dengan pengumpulan data melalui observasi visual serta wawancara bersama praktisi animasi dan target audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaturan temperatur warna dan intensitas *lighting* efektif dalam mengarahkan persepsi *mood* penonton secara intuitif. Dengan demikian, penerapan elemen visual yang tepat berhasil menyelaraskan aspek teknis produksi dengan kedalaman pesan moral resiliensi yang ingin disampaikan kepada audiens.

Kata kunci: *Colorist, Animasi 2D, Lighting, ADDIE, Resiliensi Remaja*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul ***“Pengaruh Lighting dan Pewarnaan terhadap Persepsi Mood Penonton pada Film Animasi 2D “Langkah Lintang”*** dengan baik.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Jurusan Desain, Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Melalui laporan ini, penulis berharap dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya perancangan visual berupa *lighting* dan pewarnaan dalam mendukung penyampaian emosi dan suasana cerita pada film animasi 2D.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan laporan tugas akhir ini masih terdapat keterbatasan dan kekurangan, baik dari segi penyajian maupun isi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari dosen pembimbing serta pihak-pihak terkait, demi penyempurnaan laporan ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Dr. H. Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
8. Dessy Wahyuni, S.Sn, selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah membimbing mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga penulis yang selalu memberi dukungan, doa, serta motivasi kepada penulis selama proses penulisan laporan tugas akhir.
11. Seluruh teman yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang juga telah memberikan dukungan kepada penulis selama proses penulisan Laporan Tugas Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini. Akhir kata, penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, serta pihak lain yang tertarik pada bidang animasi dan desain komunikasi visual. Semoga laporan tugas akhir ini dapat menjadi langkah awal yang baik dalam pelaksanaan penelitian tugas akhir.

Jakarta, 21 Juni 2026

Penulis,



Rizhel Gadis Perdana

NIM: 2290345099

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
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN SUMBER	7
A. Konsep Penelitian	7
B. Kajian Teori	9
C. Model Desain ADDIE	21
D. Hasil Penelitian Relevan	23
E. Referensi Literasi dan Film	24
BAB III METODE PENCIPTAAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Prosedur Penelitian (Model ADDIE)	27
C. Teknik Pengumpulan Data	30
D. Objek Data	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Pengumpulan Data.....	35
B. Proses Penciptaan Karya dengan Metode ADDIE.....	41
BAB V PENUTUP.....	47
A. Kesimpulan	47
B. Implikasi.....	48
C. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Transkrip Wawancara dengan Praktisi Animasi	55
Tabel 2 Transkrip Wawancara dengan Jejaka Rieldi Ismail (15 Tahun)	58
Tabel 3 Transkrip Wawancara dengan Haydar (17 Tahun)	60
Tabel 4 Transkrip Wawancara dengan Felistya Theona Gracia (17 Tahun)	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 12 Prinsip Animasi	11
Gambar 2 Warna <i>RGB</i>	15
Gambar 3 <i>Hue, Value, Saturation</i>	18
Gambar 4 Jenis <i>Lighting</i>	19
Gambar 5 Poster <i>Dead Poets Society</i>	24
Gambar 6 Poster <i>Little Women</i>	25
Gambar 7 Poster <i>Inside Out 2</i>	25
Gambar 8 Cover <i>DC Supergirl</i>	26
Gambar 9 Logo <i>Clip Studio Paint</i>	29
Gambar 10 Proses Implementasi	29
Gambar 11 <i>Anxiety</i> dari <i>Inside Out 2</i>	36
Gambar 12 <i>Human World</i> pada <i>Inside Out</i>	37
Gambar 13 <i>Mind World</i> pada <i>Inside Out</i>	37
Gambar 14 Dokumentasi Observasi	38
Gambar 15 Dokumentasi Wawancara <i>Online via Discord</i> dengan Narasumber ..	41
Gambar 16 Dokumentasi Aset Animasi “Langkah Lintang”	42
Gambar 17 Dokumentasi Proses Desain	42
Gambar 18 Dokumentasi Proses Pengembangan	43
Gambar 19 Dokumentasi Proses Implementasi	44
Gambar 20 Dokumentasi Proses Evaluasi	44
Gambar 21 Dokumentasi Proses <i>Screening</i> dengan Audiens	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	53
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	54
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	55
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang Tugas Akhir & Berita Acara.....	65
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	68
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima Laporan PI	69
Lampiran 7. Sertifikat Pendukung (TOEFL)	70
Lampiran 8. Surat Hak Cipta	71