

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN *COLOR THEORY* DAN PSIKOLOGI WARNA
DALAM MEMBANGUN EMOSI AUDIENS PADA FILM
ANIMASI BERJUDUL 'HERO'
(Animate, Compositing)

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan*



Disusun oleh :
SAFIRA NAJWA NURUL ANNISA
NIM : 2290345101

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "PENERAPAN COLOR THEORY DAN PSIKOLOGI WARNA DALAM MEMBANGUN EMOSI AUDIENS PADA FILM ANIMASI BERJUDUL 'HERO'"

Penulis : Safira Najwa Nurul Annisa

NIM : 2290345101

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

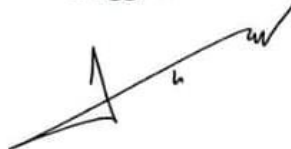
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 02 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Trifajar Yurmama S, M.T
NIP. 198011122010122003

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn
NIDN. 0903450012

Anggota 2



Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn.
NIDN: 0030098605

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Yusuf Nurraehman, S.T., MMSI
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan *Color Theory* dan Psikologi Warna dalam Membangun Emosi Audiens Pada Film Animasi Berjudul "*Hero*"

Penulis : Safira Najwa Nurul Annisa

NIM : 2290345101

Program Studi : D4

Animasi Jurusan : Desain

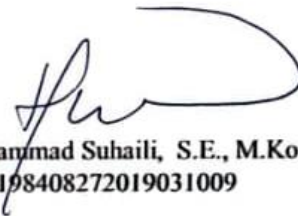
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026

Pembimbing 1



Carissa Dwilanisusantya, M.Si.
NIP. 199003062020122013

Pembimbing 2



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safira Najwa Nurul Annisa

NIM : 2290345101

Program Studi : D4

Animasi Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**"PENERAPAN COLOR THEORY DAN PSIKOLOGI WARNA DALAM
MEMBANGUN EMOSI AUDIENS PADA FILM ANIMASI BERJUDUL "HERO"
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.

Depok, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Safira Najwa Nurul Annisa

NIM : 2290345101

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Safira Najwa Nurul Annisa
NIM : 2290345106
Program Studi : D4
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 DAN PSIKOLOGI WARNA DALAM MEMBANGUN EMOSI AUDIENS PADA FILM ANIMASI BERJUDUL "HERO"

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

Depok, 12 Juni 2026



Safira Najwa Nurul Annisa
NIM : 2290345101

ABSTRACT

Animated films are audiovisual media that convey messages, emotions, and story atmosphere through visual elements, particularly color. This study aims to apply Color Theory and color psychology in the production of the animated film Hero, analyze their role in helping audiences understand characters' emotions and story atmosphere, and evaluate their effectiveness. The research employs a qualitative descriptive approach using the Practice-Based Research (PBR) method. Data were collected through literature review, visual observation, interviews with elementary school teachers as narasumber, questionnaires involving 37 respondents, and documentation of the creative process. Color Theory was implemented through moodboards, color scripts, and the application of color to characters and environments based on color psychology. The findings indicate that Color Theory helps audiences understand emotions and story atmosphere while strengthening visual communication, supported by character expressions, body language, lighting, and camera angles.

Keywords: *Color Theory, color psychology, emotion, animated film, Practice-Based Research.*

ABSTRAK

Film animasi merupakan media audiovisual yang menyampaikan pesan, emosi, dan suasana cerita melalui unsur visual, salah satunya warna. Penelitian ini bertujuan menerapkan *Color Theory* dan psikologi warna dalam penciptaan film animasi *Hero*, menganalisis perannya dalam membantu audiens memahami emosi tokoh dan suasana cerita, serta mengevaluasi efektivitas penerapannya. Penelitian menggunakan metode *Practice-Based Research* (PBR) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui studi literatur, observasi visual, wawancara dengan guru sekolah dasar sebagai narasumber, kuesioner kepada 37 responden, dan dokumentasi proses penciptaan. Penerapan dilakukan melalui penyusunan *moodboard*, *color script*, serta pewarnaan karakter dan lingkungan berdasarkan psikologi warna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Color Theory* membantu audiens memahami emosi tokoh dan suasana cerita, serta memperkuat penyampaian pesan visual. Efektivitas tersebut juga didukung oleh ekspresi karakter, pose, pencahayaan, dan sudut kamera.

Kata kunci: *Color Theory, psikologi warna, emosi, film animasi, Practice-Based Research.*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ini yang berjudul “Penerapan *Color Theory* dan Psikologi Warna dalam Membangun Emosi Audiens Pada Film Animasi Berjudul 'Hero'” dengan lancar.

Karya ini disusun sebagai salah satu bentuk tugas akhir dalam menempuh pendidikan di Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Dalam penyusunan karya ini, penulis berfokus pada pentingnya unsur visual karakter sebagai elemen utama dalam menarik perhatian anak-anak terhadap media pembelajaran edukatif dalam bentuk animasi. Penulis meyakini bahwa desain karakter yang tepat tidak hanya berfungsi secara estetika, tetapi juga mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan karya ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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 Trifajar Yumama S, S.Kom. MT., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi.
5. Carissa Dwilanisusantya, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Penulisan yang telah banyak memberikan arahan serta bantuan selama proses penyusunan laporan penulisan ini.
6. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Karya TA yang telah membimbing penulis dan anggota tim selama proses bimbingan kemajuan

karya.

7. Teman-teman anggota tim Little Shadow, Carla Risandy dan Martha Rosiana Sitorus.
8. Sahabat dari YaMet (Yayasan Jamet) yaitu Siti Naila, Reine Calisa, dan Fadilla Zuhria yang selalu mendukung penulis, menyemangati penulis, dan memberikan penulis informasi terkait banyak hal.
9. Mutia Zahra Nurul Aini, sebagai seorang kakak yang selalu mendukung penulis.
10. Riska Yayang Fitri Ramadani, sebagai teman supportif yang selalu mendukung penulis dan menjadi *mood-booster*.

Demikian laporan Praktik Industri ini penulis menyadari dengan penuh bahwa laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka akan setiap kritik dan saran yang diberikan demi mendukung penulisan laporan Praktik Industri yang maksimal. Penulis mengharapkan semoga dari proposal ini dapat diambil manfaatnya sehingga dapat memberikan inspirasi terhadap pembaca.

Jakarta, 21 Juli 2026

Penulis,



Safira Najwa Nurul Annisa

NIM. 2290345101

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	16
A. Latar Belakang Masalah	16
B. Identifikasi Masalah	17
C. Batasan Masalah.....	18
D. Rumusan Masalah	18
E. Tujuan Penulisan	19
F. Manfaat Penulisan	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
A. Kajian Teori.....	21
B. Konsep dan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	29
C. Referensi Film	32
BAB II METODE PENCIPTAAN	36
A. Jenis Kajian	36
B. Metode Penciptaan Karya.....	38
C. Metode Pengumpulan Data	41

D. Alur Pengerjaan	44
E. Perangkat Penunjang Perancangan Karya	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Gambaran Umum Karya	50
B. Proses Penciptaan Film Hero	51
C. Hasil Implementasi	63
D. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	77
A. Simpulan	77
B. Saran	80
DAFTAR PUSAKA	82
LAMPIRAN	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Animasi	21
Gambar 2. Enam Emosi Dasar	22
Gambar 3. Color Theory dan Kaitannya dengan Emosi	25
Gambar 4. Color Theory	26
Gambar 5. Hue, Saturation, Brightness.....	27
Gambar 6. Emosi Pada Animasi 'Inside Out'	30
Gambar 7. Animasi Pendek "Siblings"	33
Gambar 8. Animasi "Jumbo"	34
Gambar 9. Animasi "Inside Out"	35
Gambar 10. metode Penciptaan Gustami	38
Gambar 11. Storyboard Scene 2.....	45
Gambar 12. Storyboard Scene 5.....	45
Gambar 13. Logo Blender.....	46
Gambar 14. Logo Substance Painter.....	47
Gambar 15. Logo Adobe Premiere	47
Gambar 16. Logo Ibis Paint	47
Gambar 17. Logo Adobe After Effect.....	48
Gambar 18. Logo Blender.....	48
Gambar 19. Logo Capcut	49
Gambar 20. Banner Animasi Hero.....	50
Gambar 21. Desain Latar 2D	52
Gambar 22. Moodboard Animasi.....	53
Gambar 23. Foto Keluarga Hiro	54
Gambar 24. Desain Karakter Hiro	55
Gambar 25. Desain Karakter Ayah	56
Gambar 26. Desain Karakter Ibu	57
Gambar 27. Desain Karakter Acil.....	57
Gambar 28. Desain Karakter Acil.....	58
Gambar 29. Model 3D Acil.....	59

Gambar 30. Desain 3D Kamar Hiro.....	59
Gambar 31. Rigging Acil	60
Gambar 32. Proses Animating	61
Gambar 33. Desain Lighting Kamar Hiro.....	61
Gambar 34. Hiro dan Acil di Kamar.....	62
Gambar 35. Hasil Render di Kamar.....	62
Gambar 36. Hasil Render Hiro Scene 1	63
Gambar 37. Scene 2D di Halaman Kerajaan	64
Gambar 38. hiro Murung.....	65
Gambar 39. Hiro Hendak Tidur dengan Acil.....	67
Gambar 40. Shot 2D di Scene 10	69