

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *AMBIENT* WARNA HANGAT DAN DINGIN
DALAM ANIMASI 2D “MANISNYA BERBAGI” TERHADAP
EMOSI PENONTON**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun Oleh:

RAAFI ICHSAN HIDAYAT

NIM: 2290345086

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *AMBIENT* WARNA HANGAT DAN DINGIN
DALAM ANIMASI 2D “MANISNYA BERBAGI” TERHADAP
EMOSI PENONTON**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



Disusun Oleh:

RAAFI ICHSAN HIDAYAT

NIM: 2290345086

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN AMBIENT WARNA HANGAT DAN DINGIN DALAM ANIMASI 2D "MANISNYA BERBAGI" TERHADAP EMOSI PENONTON

Penulis : Raafi Ichsan Hidayat

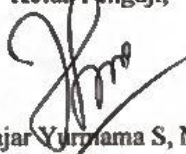
NIM : 2290345086

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 di Jakarta.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



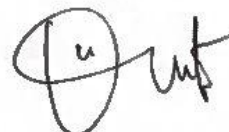
Trifajar Yurnama S, M.T
NIP: 198011122010122003

Penguji 1



Moses Raisa Graceivan, M.Sn.
NIP. 0903450002

Penguji 2



Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurachman, S.T., M.M.S.I.
NIP: 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN *AMBIENT* WARNA
HANGAT DAN DINGIN DALAM
ANIMASI 2D “MANISNYA BERBAGI”
TERHADAP EMOSI PENONTON

Penulis : Raafi Ichsan Hidayat
NIM : 2290345086
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

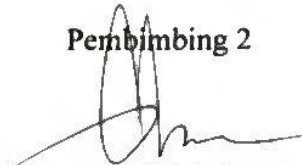
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026

Pembimbing 1



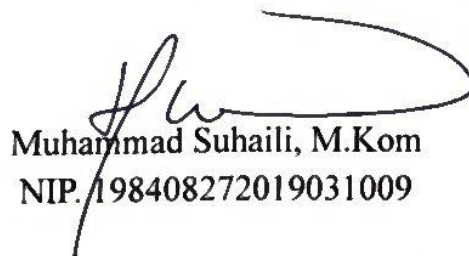
Niken Oktaviani, M.Pd.,
NIP.199610212024062001

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, ST
NIDN: 0904420012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP.198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS
AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raafi Ichsan hidayat
NIM : 2290345086
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PENERAPAN *AMBIENT* WARNA HANGAT DAN DINGIN
DALAM ANIMASI 2D “MANISNYA BERBAGI” TERHADAP
EMOSI PENONTON**

**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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Raafi Ichsan Hidayat

NIM: 2290345086

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Raafi Ichsan Hidayat
NIM : 2290345086
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PENERAPAN AMBIENT WARNA HANGAT DAN DINGIN DALAM ANIMASI 2D "MANISNYA BERBAGI"** TERHADAP EMOSI PENONTON

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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,



Raafi Ichsan Hidayat

NIM: 2290345086

ABSTRAK

The author created an animated film titled “The Sweetness of Sharing” to examine how warm and cool ambient colors can be applied as a visual communication medium to strengthen emotion and social empathy messages in children's animation, since color use in children's animation is still often limited to aesthetic aspects. This research used a Research and Development (R&D) method with a qualitative descriptive approach, applying the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Warm colors (red, orange, yellow) represent positive emotion and togetherness, while cool colors (blue, purple, grayish blue) depict reflective and emotional situations, implemented through color script, color palette, gradient map, and ambient shadow/occlusion. Data was collected via a questionnaire to 30 respondents aged 7–10 and interviews with two experts. Results show most respondents easily recognized time changes, scene atmosphere, character-background contrast, character emotion, and warm-cool mood differences, with 80% citing sky color as most helpful for understanding time and situation. Experts confirmed the color contrast, saturation, tone, ambient application, and palette consistency were adequate and effectively supported the narrative, proving that systematically designed warm and cool ambient colors effectively build emotional atmosphere and deliver social empathy messages to child audiences.

Keywords: *Animation, Color, Ambient, Social Empathy, Children*

Penulis membuat film animasi berjudul “Manisnya Berbagi” untuk mengkaji penerapan *ambient* warna hangat dan dingin sebagai media komunikasi visual guna memperkuat emosi dan pesan empati sosial dalam animasi anak, mengingat pemanfaatan warna dalam animasi anak masih sering terbatas pada aspek estetika. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Warna hangat (merah, jingga, kuning) merepresentasikan emosi positif dan kebersamaan, sedangkan warna dingin (biru, ungu, abu-abu kebiruan) menggambarkan suasana reflektif dan emosional, yang diwujudkan melalui *color script*, *color palette*, *gradient map*, serta *ambient shadow* dan *ambient occlusion*. Data dikumpulkan melalui kuesioner kepada 30 responden usia 7–10 tahun dan wawancara dua ahli. Hasil menunjukkan mayoritas responden mudah mengenali perubahan waktu, suasana adegan, kontras karakter-background, emosi tokoh, serta perbedaan suasana hangat-dingin, dengan 80% menyatakan perubahan warna langit paling membantu memahami waktu dan situasi cerita. Ahli menilai kontras, saturasi, tone warna, penerapan *ambient*, dan konsistensi palet sudah memadai dan efektif mendukung narasi, membuktikan bahwa *ambient* warna hangat dan dingin yang dirancang sistematis efektif membangun suasana emosional dan menyampaikan pesan empati sosial kepada penonton anak-anak.

Kata Kunci: *Animasi, Warna, Ambient, Empati Sosial, Anak-anak*

PRAKATA

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kekuatan dan kemampuan yang diberikan sehingga laporan proyek akhir ini dapat terselesaikan. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan Sarjana Terapan program studi animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

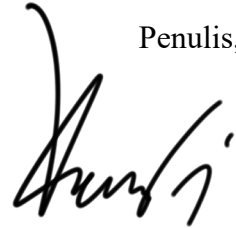
Laporan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerjasama.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., 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. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir.
8. Ilham Khalid Setiawan, ST., selaku dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar di Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu dan dukungan selama saya menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga saya, terutama orang tua dan adik, yang selalu memberikan dukungan moral.
11. Teman-teman yang senantiasa membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Saya masih menyadari banyak kekurangan dalam penulisan penulis. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk laporan tugas akhir ini.

Jakarta, 25 Juni 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Raafi' followed by a stylized flourish.

Raafi Ichsan Hidayat

NIM 2290345086

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Animasi.....	6
a. Klasifikasi Animasi.....	6
b. Animasi 2D.....	7
2. Psikologi Warna.....	7
3. <i>Ambient</i> Hangat dan Dingin.....	8
4. Emosi.....	11
5. Peran Warna dalam Animasi Memberikan Dampak Emosi.....	12

a. Peran <i>Ambient</i> Hangat dalam Membangun Emosi Positif.....	13
b. Peran Warna Dingin dalam Menggambarkan Suasana Emosional..	14
c. Pengaruh Kombinasi Warna terhadap Respons Emosional.....	14
6. <i>Color Script</i>	15
7. <i>Hue, Saturation, Value (HSV)</i>	16
B. Kerangka Berpikir.....	18
C. Referensi Karya.....	20
D. <i>Moodboard</i>	22
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	25
A. Jenis Penelitian.....	25
1. Penelitian Pengembangan.....	25
a. <i>Analysis</i> (Analisis).....	25
b. <i>Design</i> (Perancangan).....	26
c. <i>Development</i> (Pengembangan).....	26
d. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	26
e. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	26
B. Teknik Pengumpulan Data.....	27
1. Responden.....	27
2. Validator Ahli.....	27
3. Wawancara.....	27
4. Kuesioner.....	28
C. Teknik Analisis Data.....	28
D. Penjelasan Karya.....	29
1. Identifikasi Karya.....	29
2. Sinopsis.....	29
3. Pembagian Tugas.....	31
4. Jadwal Pengerjaan Tugas.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penciptaan Karya Animasi "Manisnya Berbagi".....	33

1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	33
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	38
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	41
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	55
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	57
B. Pembahasan.....	58
1. Hasil Implementasi dan Evaluasi.....	58
2. Penggunaan Warna dalam Animasi “Manisnya Berbagi” agar Efektif Menyampaikan Emosi dan Suasana Cerita.....	65
3. Penerapan <i>Ambient</i> Warna Hangat dan Dingin dalam Animasi “Manisnya Berbagi” untuk Memperkuat Pesan Cerita.....	66
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pembagian Tugas.....	31
Tabel 2. Jadwal Pengerjaan Tugas Individu.....	32
Tabel 3. Jadwal Pengerjaan Tugas Kelompok.....	32
Tabel 4. Analisis Referensi Karya.....	35
Tabel 5. Indikator Wawancara dan Jawaban Ahli 1.....	58
Tabel 6. Indikator Wawancara dan Jawaban Ahli 2.....	60
Tabel 7. Hasil Kuesioner Pemahaman <i>Audiens</i> terhadap Perubahan Waktu, suasana, dan <i>Ambient</i> Warna.....	63
Tabel 8. Hasil Kuesioner elemen Visual Paling Membantu Pemahaman Cerita...	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Warm and Cool Colors</i>	9
Gambar 2. <i>Color Script Finding Nemo</i>	15
Gambar 3. <i>Color Wheel</i>	16
Gambar 4. Warna Saturasi.....	16
Gambar 5. <i>Value</i> Warna.....	17
Gambar 6. Kerangka Berpikir.....	19
Gambar 7. <i>The Pool Pee Animation</i>	20
Gambar 8. <i>Glowbert Animation</i>	21
Gambar 9. <i>Moodboard</i> Hangat.....	22
Gambar 10. <i>Moodboard</i> Dingin.....	23
Gambar 11. Poster Animasi “Manisnya Berbagi”.....	29
Gambar 12. Proses Menggoreng Donat secara Langsung.....	36
Gambar 13. Penyajian Donat yang Sudah Selesai.....	37
Gambar 14. <i>Color Script</i> Bagian 1.....	38
Gambar 15. <i>Color Script</i> Bagian 2.....	39
Gambar 16. <i>Color Palette</i> yang Digunakan.....	40
Gambar 17. Contoh <i>Landscape</i>	41
Gambar 18. Proses Memasukkan <i>Landscape</i>	42
Gambar 19. Contoh <i>Base Color</i> pada Elemen <i>Background</i>	43
Gambar 20. Proses Memasukkan <i>Base Color</i>	44
Gambar 21. Contoh <i>Ambient Shadow</i> , <i>Ambient Occlusion</i> , dan <i>Main Shadow</i> ...	45
Gambar 22. Proses Memasukkan <i>Ambient Shadow</i> , <i>Ambient Occlusion</i> , dan <i>Main Shadow</i>	46
Gambar 23. Contoh <i>Base Color</i> Karakter dalam Animasi.....	47
Gambar 24. Proses Memasukkan <i>Base Color</i> pada Karakter.....	48
Gambar 25. Contoh Bayangan pada Karakter.....	49
Gambar 26. Proses Memasukkan Bayangan pada Karakter.....	50
Gambar 27. Contoh <i>Ambient</i> Hangat dalam Animasi.....	51

Gambar 28. Proses Memasukkan <i>Ambient</i> Hangat.....	52
Gambar 29. Contoh <i>Ambient</i> Dingin dalam Animasi.....	53
Gambar 30. Proses Memasukkan <i>Ambient</i> Dingin.....	54
Gambar 31. Dokumentasi Bersama Responden.....	56
Gambar 32. Proses Penayangan Animasi kepada Responden.....	56
Gambar 33. Proses Pengisian Kuesioner oleh Responden.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	76
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan TA.....	77
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	79
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	84
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek PLAGiarisme.....	89
Lampiran 6. Tanda Terima Laporan Praktik Industri.....	90
Lampiran 7. Sertifikat TOEFL.....	91
Lampiran 8. Dokumen HAKI.....	92