

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *COLOR GRADING* UNTUK MEMBANGUN
SUASANA DALAM FILM ANIMASI 2D “*NOSY BOX*”**



Disusun oleh
Dea Ananda Karina
NIM: 2100365033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN *COLOR GRADING* UNTUK MEMBANGUN SUASANA DALAM FILM ANIMASI 2D "*NOSY BOX*"

Disusun oleh:
Dea Ananda Karina
2100365033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 04 JUN 2025.....

Pembimbing I / Ketua Penguji


Ika Yulianti, M.Sn.
NIDN. 0022028702

Pembimbing II / Anggota Penguji


Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN. 0029057506

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN. 0022047607

Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,
Dekan F5MR

Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Dea Ananda Karina
No. Induk Mahasiswa : 2100365033
Judul Tugas Akhir : **Penerapan *Color Grading* untuk membangun suasana dalam film animasi 2D "*Nosy Box*"**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 15 Juni 2025
Yang menyatakan,



Dea Ananda Karina
NIM. 2100365033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dea Ananda Karina
No. Induk Mahasiswa : 2100365033
Program Studi : Animasi

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN *COLOR GRADING* UNTUK MEMBANGUN
SUASANA DALAM FILM ANIMASI 2D “NOSY BOX”**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 15 Juni 2025
Yang menyatakan,




Dea Ananda Karina
NIM. 2100365033

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Penerapan *Color Grading* untuk Membangun Suasana dalam Film Animasi 2D '*Nosy Box*'. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) di Jurusan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana *color grading* digunakan sebagai alat visual yang efektif dalam membangun suasana dan mendukung narasi pada sebuah film animasi, khususnya pada film animasi 2D *Nosy Box* yang penulis kembangkan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak, penyelesaian skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Prodi Televisi.
3. Ibu Ika Yulianti, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah membimbing dan memberikan masukan selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Arifian Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Penguji ahli yang telah memberikan izin dan arahan dalam mendukung proses penyelesaian tugas akhir ini.
6. Orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, kasih sayang, serta dukungan moral dan material yang tiada henti.S
7. Teman-teman seperjuangan, atas semangat, motivasi, serta kebersamaan yang menyenangkan selama masa kuliah dan proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi tambahan referensi bagi pembaca, khususnya yang tertarik pada bidang visual storytelling dan animasi.

Yogyakarta, 17 Juni 2025



Dea Ananda Karina

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	1
BAB I PENDAHULUAN	7
A. Latar Belakang	8
B. Rumusan masalah	9
C. Tujuan	10
D. Manfaat	11
BAB II EKSPLORASI	12
A. Ide dan Konsep Karya	13
B. Tinjauan Pustaka	14
C. Tinjauan Karya	15
D. Landasan Teori	16
BAB III METODOLOGI	16
BAB IV PERWUJUDAN	19
A. Pra produksi	25
B. Produksi	30
C. Pasca Produksi	33
D. Pembahasan	38
BAB V PENUTUP	43
A. Kesimpulan	44
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46

ABSTRAK

Color grading merupakan salah satu elemen penting dalam produksi film animasi 2D, terutama dalam menciptakan atmosfer dan memperkuat tema visual yang ingin disampaikan. Pada film animasi 2D *color grading* berperan sebagai alat kreatif untuk menonjolkan suasana tertentu. Proses ini melibatkan pemilihan palet warna, pengaturan kontras, saturasi, dan pencahayaan yang sesuai untuk menciptakan suasana yang terjadi pada saat itu. Penelitian ini membahas teknik *color grading* dalam film animasi sebagai metode pembentukan warna sekaligus sebagai perangkat untuk menciptakan *mood* serta suasana dramatik.

Kata Kunci : *Color Grading*, Film Animasi 2D, Suasana Dramatik.

ABSTRACT

Color grading is one of the essential elements in the production of 2D animated films, especially in creating atmosphere and reinforcing the intended visual themes. In 2D animation, *color grading* serves as a creative tool to emphasize specific moods. This process involves selecting color palettes, adjusting contrast, saturation, and lighting to reflect the atmosphere of a particular moment. This study discusses *color grading* techniques in animated films as a method of color construction as well as a tool to create mood and dramatic ambiance.

Keywords: *Color Grading*, 2D Animated Film, Dramatic Atmosphere

BAB V

PENUTUP



Kesimpulan

Dapat disimpulkan *color grading* memegang peran dalam membentuk suasana dalam film animasi "Nosy Box". Melalui pemilihan palet warna yang tepat dan pengolahan pencahayaan digital, penonton secara visual dapat merasakan transisi emosional karakter utama dari individualis menuju keterhubungan dan keceriaan. melalui pendekatan ini, *color grading* tidak hanya menjadi elemen visual semata, tetapi juga menjadi alat pencerita yang efektif dalam memperkuat tema, emosi dan pengalaman penonton.

Secara keseluruhan, penggunaan *color grading* dalam "Nosy Box" mendukung perjalanan transformasi karakter dan menciptakan mood serta suasana dramatik.

Saran

Untuk pengembangan penelitian atau karya selanjutnya yang mengangkat topik penerapan *color grading* dalam membangun suasana film animasi, penulis menyarankan untuk lebih mendalami aspek psikologi warna agar hubungan antara warna dan emosi penonton dapat dijelaskan secara ilmiah dan aplikatif. Penulis juga menyarankan agar dilakukan studi perbandingan antar film animasi lain yang menggunakan pendekatan serupa, guna memperluas sudut pandang dan membangun analisis yang lebih kritis. Akan lebih baik jika penelitian berikutnya juga melibatkan uji respons penonton secara langsung, baik melalui survei maupun observasi, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *color grading* dalam membentuk suasana emosional.

Daftar Pustaka

- Ari Maulana. (n.d.). Transform Dan Efek Tambahan. Retrieved May 16, 2025, from <https://www.scribd.com/document/444424335/transform-dan-efek-tambahan>
- Goethe, J. W. Von. (n.d.). Theory of Colours PDF.
- Haningtyas, A. (n.d.). "Harmonizing Visuals: The Synergy of Compositing and Colour Grading in Film Production"- Harmonisasi Visual: Sinergi Compositing dan Color Grading dalam Film Produksi Oleh. 1–13.
- Lai, Y. (2009). *Color Correction Handbook*. In Imid 2009.
- Pracihara, M. M. (2016). WARNA SEBAGAI LOOK DAN MOOD PADA VIDEOGRAFI FILM TELEVISI Abstrak Pendahuluan Salah satu elemen visual yang terpenting dan menarik perhatian adalah warna . Warna saudara yang menyatu dalam diri dan memberikan pengaruh besar dalam kehidupan berkaitan . Mas. 1(1), 26–36.
- Putra, F. A., & Sya'dian, T. (2024). Penerapan Teknik *Color Grading* Untuk Menunjukkan Perubahan Suasana Dalam Penciptaan Film "Hari Yang Tadi." *Journal of Art, Film, Television, Animation ...*, 3(1), 1–16. <https://journal-prosfsi.or.id/index.php/framing/article/view/26%0Ahttps://journal-prosfsi.or.id/index.php/framing/article/download/26/18>
- REISMAN, F. (1999). *Graham Wallas: a Giant Standing on Giants*. Kiecon.Org, 1926, 794–803. <https://kiecon.org/wp-content/uploads/2022/02/GRAHAM-WALLAS.pdf>
- Sabanari, M. E. (2021). Perancangan Board Game Mengenai Pengenalan Burung Insektivora Endemik untuk Anak-Anak.

Savina Rachma Oktaviandry, & Virginia Suryani Setiadi. (2023). Identifikasi Skema Warna Pada *Color Grading* Sebagai Pembangun *Mood* Dalam Film Animasi Pixar "Coco." Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa Dan Desain, 8(2), 151–166. <https://doi.org/10.25105/jdd.v8i2.18394>

SMK 3 Bengkulu. (n.d.). Mengenal Proses *Color Grading* Dalam Film dan Fungsinya. Retrieved May 16, 2025, from <https://www.smkn3bengkulu.sch.id/read/187/mengenal-proses-color-grading-dalam-film-dan-fungsinya>

Sutton, T. (2017). *The complete color harmony : expert color information for professional results*.

