

LAPORAN TUGAS AKHIR

**MEMBANGUN *MOOD* MELALUI IMPLEMENTASI WARNA CERAH
PADA *BACKGROUND* FILM ANIMASI 2D
KAMPANYE RAJIN SIKAT GIGI “KARIES”**



Disusun oleh
Arrafi Gusti Pratama
NIM: 2100349033

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

2025

**MEMBANGUN *MOOD* MELALUI IMPLEMENTASI WARNA CERAH
PADA *BACKGROUND* FILM ANIMASI 2D
KAMPANYE RAJIN SIKAT GIGI “KARIES”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi Sebagian
persyaratan mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Arrafi Gusti Pratama
NIM: 2100349033

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

MEMBANGUN *MOOD* MELALUI IMPLEMENTASI WARNA CERAH PADA *BACKGROUND* FILM ANIMASI 2D KAMPANYE RAJIN SIKAT GIGI “KARIES”

Disusun oleh:

Arrafi Gusti Pratama

2100349033

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 **18 DEC 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji

Arif Sulistiyono, M.Sn.

NIDN. 0022047607

Pembimbing II / Anggota Penguji

Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0018058708

Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.

NIDN. 0022028702

Koordinator Program Studi Animasi

Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,
Dekan ESMP



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1 001

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 : **Arrafi Gusti Pratama**
No. Induk Mahasiswa : **2100349033**
Judul Tugas Akhir : **MEMBANGUN *MOOD* MELALUI
IMPLEMENTASI WARNA CERAH
PADA *BACKGROUND* FILM ANIMASI 2D
KAMPANYE RAJIN SIKAT GIGI “KARIES”**

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, 9 Januari 2026
Yang menyatakan,



Arrafi Gusti Pratama
NIM. 2100349033

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

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

Nama : **Arrafi Gusti Pratama**
No. Induk Mahasiswa : **2100349033**
Program Studi : **Sarjana Terapan 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:

**MEMBANGUN *MOOD* MELALUI IMPLEMENTASI WARNA CERAH
PADA *BACKGROUND* FILM ANIMASI 2D
KAMPANYE RAJIN SIKAT GIGI “KARIES”**

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, 9 Januari 2026
Yang menyatakan,



Arrafi Gusti Pratama
NIM. 2100349033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya, tugas akhir ini dapat saya selesaikan dengan baik. Segala proses yang telah dilalui merupakan bagian dari pembelajaran dan anugerah yang patut saya syukuri.

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta, atas doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, serta dukungan moril maupun materiil yang senantiasa mengiringi setiap langkah saya. Segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan menjadi kekuatan utama dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Saudara dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan perhatian, semangat, dan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.
3. Teman-teman seperjuangan, yang telah berbagi waktu, tenaga, dan kebersamaan selama proses penyusunan tugas akhir, serta menjadi penyemangat dalam menghadapi setiap tantangan.
4. Dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang berharga selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, dan bimbingan selama masa perkuliahan, sehingga menjadi bekal berharga bagi saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh staf dan tenaga kependidikan, yang telah membantu dan memberikan pelayanan dengan baik selama proses administrasi dan kegiatan akademik.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bekal berharga bagi saya dalam menapaki langkah selanjutnya.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Membangun Mood melalui Implementasi Warna Cerah pada Background Film Animasi 2D Kampanye Rajin Sikat Gigi “Karies” dengan baik. Penyusunan tugas akhir ini dapat terlaksana berkat pertolongan dan kemudahan yang diberikan oleh Allah SWT serta dukungan dari berbagai pihak.

Selama proses penyusunan tugas akhir, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak dan Ibu dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti selama proses pengerjaan tugas akhir.
2. Seluruh dosen dan staf Program Studi Animasi, atas ilmu, pengalaman, serta pelayanan akademik yang telah diberikan selama masa studi.
3. Orang tua, keluarga, dan teman-teman, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan keilmuan di bidang animasi, khususnya dalam desain *background* film animasi 2D. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Arrafi Gusti Pratama

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	viii
I. PENDAHULUAN	3
A. Latar Belakang	4
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
II. EKSPLORASI	7
A. Ide dan Konsep Karya	8
B. Tinjauan Karya	9
C. Tinjauan Pustaka	10
D. Landasan Teori	12
III. METODOLOG	13
IV. PERWUJUDAN KARYA	16
A. Perwujudan	17
1. Pra Produksi	17
2. Produksi	33
3. Pasca Produksi	38
B. Pembahasan	40
V. PENUTUP	52
A. Kesimpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	55

Abstrak

Kesehatan gigi dan mulut merupakan aspek penting dalam mendukung tumbuh kembang anak. Sayangnya, rendahnya kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan gigi, seperti kebiasaan menyikat gigi secara teratur, masih menjadi masalah di kalangan anak-anak. Film animasi 2D *Karies* dirancang sebagai kampanye edukasi dalam meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya kebiasaan menyikat gigi secara teratur. Penelitian ini berfokus pada implementasi warna cerah pada desain *background* animasi untuk kampanye rajin sikat gigi yang bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dengan animasi. Penelitian ini menggunakan metode berpikir kreatif graham wallas dengan tinjauan teoritis mengenai psikologi warna dan dampaknya terhadap persepsi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan warna cerah secara signifikan meningkatkan daya tarik *background*, menumbuhkan suasana hati yang positif dan meningkatkan minat di kalangan anak-anak.

Kata Kunci: kesehatan gigi, *background*, warna cerah

Abstract

Dental and oral health are important aspects in supporting children's growth and development. Unfortunately, low awareness of the importance of maintaining dental hygiene, such as the habit of brushing teeth regularly, remains a problem among children. The 2D animated film *Karies* was designed as an educational campaign to increase children's awareness of the importance of regular toothbrushing habits. This study focuses on the implementation of bright colors in the background design of the animation for a toothbrushing campaign, aiming to attract children's attention and increase their engagement with the animation. This study employs Graham Wallas' creative thinking method, supported by a theoretical review of color psychology and its impact on visual perception. The results indicate that the application of bright colors significantly enhances the attractiveness of the background, fosters a positive mood, and increases children's interest.

Keywords: dental health, background, bright colors



The Making of **KARIES**

Arrafi Gusti Pratama
2100349033



**Membangun Mood melalui Implementasi Warna Cerah
pada *Background* Film Animasi 2D
Kampanye Rajin Sikat Gigi “Karies”**

Oleh:
Arrafi Gusti Pratama
NIM: 2100349033

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Arif Sulistiyono, M.Sn.

Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19760422 200501 1 002

NIP. 19870518 201903 1 009

Daftar Isi

ABSTRAK	1
BAB I. PENDAHULUAN	3
A. Latar Belakang	4
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II. EKSPLORASI.....	7
A. Ide dan Konsep Karya	8
B. Tinjauan Karya.....	9
C. Tinjauan Pustaka	10
D. Landasan Teori.....	12
BAB III. METODOLOGI.....	13
BAB IV. PERWUJUDAN KARYA.....	16
A. Perwujudan	17
1. Pra Produksi	17
2. Produksi	33
3. Pasca Produksi.....	38
B. Pembahasan.....	40
BAB V. PENUTUP	52
A. Kesimpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	55

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Gigi karies (Kumparan)	4
Gambar 2.1 Edukasi Sikat Gigi Massal (koran Padang).....	8
Gambar 2.2 Animasi Opened (Youtube)	9
Gambar 2.1 Animasi Jeessica's Big little World (Youtube)	9
Gambar 3.1 Diagram Model Graham Wallas (Instagram).....	14
Gambar 4.1 Mood Board Bakteri (Pinterest).....	21
Gambar 4.2 Mood Board Arie (Pinterest)	21
Gambar 4.3 Mood Board Ibu (Pinterest)	21
Gambar 4.4 Mood Board Kamar Arie (Pinterest)	22
Gambar 4.5 Mood Board Dunia Mimpi(Pinterest).....	22
Gambar 4.6 Mood Board Kamar Mandi (Pinterest).....	22
Gambar 4.7 Mood Board Rumah Arie (Pinterest).....	22
Gambar 4.8 Mood Board Property Kamar Arie (Pinterest)	23
Gambar 4.9 Mood Board Property Kamar MandiArie (Pinterest)	23
Gambar 4.10 Mood Board Property Rumah Arie (Pinterest).....	23
Gambar 4.11 Concept Art Karakter	24
Gambar 4.12 Concept Art Rumah Arie	25
Gambar 4.13 Concept Art Floorplan Rumah Arie.....	25
Gambar 4.14 Floorplan Kamar Mandi.....	26
Gambar 4.15 Floorplan Kamar Arie	26
Gambar 4.16 Concept Art Dunia Mimpi.....	26
Gambar 4.17 Concept Art Property.....	27
Gambar 4.18 Desain Karakter Arie	28
Gambar 4.19 Desain Karakter Arie	29
Gambar 4.20 Desain Karakter Ibu.....	30
Gambar 4.21 Desain Karakter Bakteri	31
Gambar 4.22 Script Animasi Karies.....	32
Gambar 4.23 Storyboard Animasi Karies	32
Gambar 4.24 Layout Animasi Karies.....	33
Gambar 4.25 Key animation	34
Gambar 4.26 Inbetween.....	34
Gambar 4.27 Clean Up & Color	35
Gambar 4.28 Background Kamar Arie	36
Gambar 4.29 Background Dunia Mimpi.....	37
Gambar 4.30 Background Kamar Mandi	37
Gambar 4.31 Compositing	38
Gambar 4.32 Editing	39
Gambar 4.33 Sketsa Kamar Arie	41
Gambar 4.34 Sketsa Dunia Mipi	41
Gambar 4.35 Sketsa Kamar Mandi	41
Gambar 4.36 Line Art Kamar Arie	42
Gambar 4.37 Line Art Mimpi Arie.....	42
Gambar 4.38 Line Art Kamar Mandi.....	42
Gambar 4.39 Alternatif Skema Warna Kamar Arie	43
Gambar 4.40 Alternatif Skema Warna Dunia Mipi.....	44

Gambar 4.41 Alternatif Skema Warna kamar Mandi	45
Gambar 4.42 Coloring Kamar Arie	46
Gambar 4.43 Coloring Mimpi Arie	47
Gambar 4.44 Coloring Kamar Mandi	47
Gambar 4.45 Background Kamar Arie	49
Gambar 4.46 Background Dunia Mimpi	50
Gambar 4.47 Background Kamar Mandi	51
Gambar 5.1 Dokumentasi Penulis	53
Gambar 5.2 Foto Penulis	55



Daftar Tabel

Tabel 4.1Teori Psikologi Warna menurut Faber Birren (Birren, 1961)	43
--	----





ABSTRAK

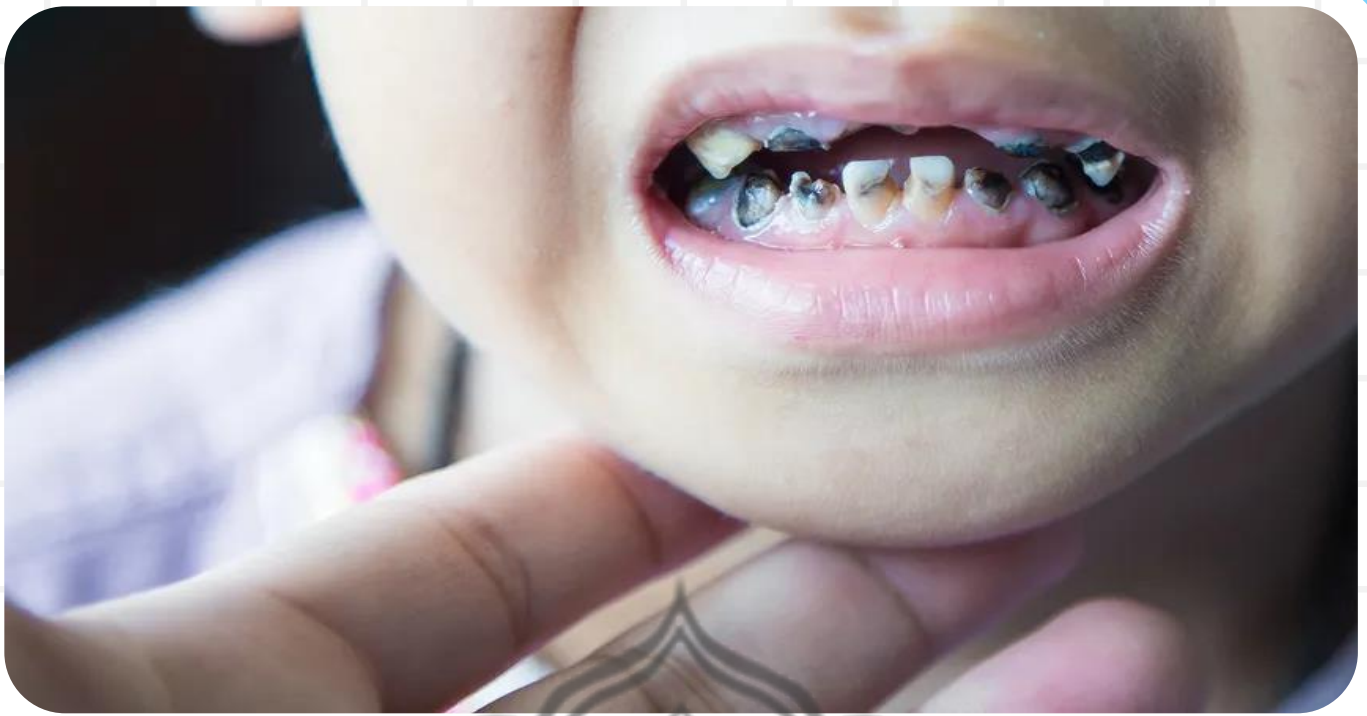
Kesehatan gigi dan mulut merupakan aspek penting dalam mendukung tumbuh kembang anak. Sayangnya, rendahnya kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan gigi, seperti kebiasaan menyikat gigi secara teratur, masih menjadi masalah di kalangan anak-anak. Film animasi 2D *Karies* dirancang sebagai kampanye edukasi dalam meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya kebiasaan menyikat gigi secara teratur. Penelitian ini berfokus pada implementasi warna cerah pada desain *background* animasi untuk kampanye rajin sikat gigi yang bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dengan animasi. Penelitian ini menggunakan metode berpikir kreatif graham wallas dengan tinjauan teoritis mengenai psikologi warna dan dampaknya terhadap persepsi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan warna cerah secara signifikan meningkatkan daya tarik *background*, menumbuhkan suasana hati yang positif dan meningkatkan minat di kalangan anak-anak.

Kata Kunci: kesehatan gigi, *background*, warna cerah



BAB I PENDAHULUAN





Gambar 1.1 Gigi karies
(Sumber: kumparan)

A. LATAR BELAKANG

Kesehatan gigi dan mulut merupakan aspek penting dalam mendukung tumbuh kembang anak. Sayangnya, rendahnya kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan gigi, seperti kebiasaan menyikat gigi secara teratur, masih menjadi masalah di kalangan anak-anak. Hal ini dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan. Berdasarkan hasil data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2023 menyebutkan bahwa proporsi terbesar masalah gigi di Indonesia adalah gigi rusak/berlubang/sakit (43,6%). Data riskesdas juga menunjukkan prevalensi karies gigi pada anak usia 3-4 tahun sebanyak 78,3%, pada usia 5-9 tahun sebanyak 84,8% dan pada usia 10-14 sebanyak 63,8% (Kemenkes RI, 2023).

Angka kejadian karies pada anak ini cukup tinggi sehingga perlu mendapat perhatian khusus. Pendidikan Kesehatan memainkan peran penting dalam meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan anak – anak dalam menerapkan perilaku hidup sehat (Notoatmodjo, 2007). Namun, metode edukasi konvensional sering kali kurang menarik perhatian anak-anak, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih kreatif untuk meningkatkan efektivitas edukasi kesehatan. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui kampanye edukasi yang memanfaatkan media yang lebih menarik, seperti animasi 2D. Animasi memiliki keunggulan dalam

Menggabungkan narasi yang informatif dengan visual yang memikat untuk menjangkau audiens anak-anak (Jatmika *et al.*, 2019). Penerapan warna cerah pada media visual, khususnya pada *background* animasi, memiliki peran penting dalam membangun persepsi dan respons emosional anak usia dini. Warna tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga berkaitan erat dengan psikologi visual dan emosi. Menurut Darmaprawira (2002), setiap warna memiliki makna psikologis yang berhubungan langsung dengan respons emosional manusia, di mana warna tertentu mampu memengaruhi suasana hati, perilaku, dan ekspresi emosi individu. Dalam psikologi warna, Darmaprawira (2002) juga menyatakan bahwa penggunaan warna-warna cerah menunjukkan tingkat tendensi emosional yang tinggi, sedangkan warna biru atau hitam yang digunakan secara berulang dapat mengindikasikan kontrol emosi dan penahanan perasaan. Hal ini menunjukkan bahwa warna cerah memiliki keterkaitan kuat dengan *mood* dan kecenderungan emosi aktif pada anak usia dini.

Berdasarkan karakteristik tersebut, penggunaan warna cerah dalam visual *background* animasi menjadi strategi yang relevan untuk menarik perhatian anak sekaligus menciptakan suasana yang sesuai dengan kondisi psikologis mereka.

Said (2006) menyatakan bahwa warna cerah adalah warna yang belum tercampur dengan warna komplemennya dan memiliki intensitas penuh, sehingga mampu menghasilkan kesan visual yang kuat dan efektif dalam menarik perhatian. Selain itu, Erlyana *et al.* (2023) mengungkapkan bahwa rasa warna berperan sebagai penguat daya tarik emosional yang dapat memengaruhi respons psikologis audiens.

Oleh karena itu, penerapan warna cerah pada *background* animasi berperan penting dalam membangun *mood* yang mampu meningkatkan daya tarik visual dan keterlibatan audiens, khususnya anak usia dini. Dengan mengacu pada pendekatan dan kajian sebelumnya mengenai psikologi warna, penelitian ini berfokus pada penerapan warna cerah pada *background* animasi 2D “Karies” sebagai bagian dari kampanye edukasi tentang kebiasaan rajin menyikat gigi. Melalui penerapan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suasana visual yang sesuai dengan karakteristik psikologis anak serta mendukung penyampaian pesan edukatif secara lebih menarik. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai peran elemen visual, khususnya warna cerah, dalam merancang strategi edukasi berbasis animasi yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak-anak terhadap pentingnya menjaga kebersihan gigi.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan penciptaan dalam penelitian ini berfokus pada perancangan *background* film animasi 2D “Karies” sebagai media kampanye rajin sikat gigi bagi anak usia dini. Warna cerah digunakan sebagai elemen utama untuk membangun *mood* dan suasana visual yang sesuai dengan karakteristik psikologis anak. Melalui penerapan prinsip psikologi warna dalam proses perancangan, penciptaan ini bertujuan menghasilkan *background* animasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendukung penyampaian pesan edukatif secara efektif.

1. Bagaimana penerapan warna cerah pada *background* dapat membangun *mood*?

TUJUAN

1. Menerapkan *background* animasi berwarna cerah untuk meningkatkan *mood* penonton anak-anak agar perhatian semakin meningkat.
2. Menciptakan *background* dengan suasana yang sesuai dengan karakteristik psikologis anak usia dini..

MANFAAT

1. Menjadi salah satu referensi penelitian mengenai penggunaan warna cerah pada *background* animasi yang ditujukan bagi anak usia dini.
2. Menjadi salah satu inspirasi bagi *background artist* dan animator dalam mengeksplorasi visual *background* animasi yang berfokus pada penggunaan warna cerah.