

## LAPORAN TUGAS AKHIR

### PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA DALAM MENDUKUNG EMOSI TOKOH UTAMA PADA FILM ANIMASI "DATANG KE BULAN"



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

2025

**PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA DALAM MENDUKUNG EMOSI  
TOKOH UTAMA PADA FILM ANIMASI "DATANG KE BULAN"**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Terapan  
Program Studi D-4 Animasi



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

2025

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

### PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA DALAM MENDUKUNG EMOSI TOKOH UTAMA PADA FILM ANIMASI "DATANG KE BULAN"

Disusun oleh:

**Dhea Arinda Nur'aini**

2000291033

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 ...1.8. DEC. 2025.....

Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Andri Nur Patrio, M.S n.**  
NIDN. 0029057506

Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0020058709

Penguji Ahli / Anggota Penguji

  
**Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.**  
NIDN. 0022028702

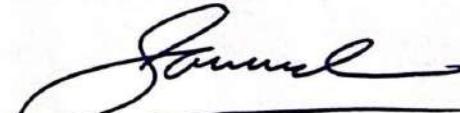
Koordinator Program Studi Animasi

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



**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 : **Dhea Arinda Nur'aini**  
No. Induk Mahasiswa : **2000291033**  
Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA DALAM MENDUKUNG EMOSI TOKOH UTAMA PADA FILM ANIMASI "DATANG KE BULAN"**

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, 09 Januari 2026  
Yang menyatakan,



Dhea Arinda Nur'aini  
NIM. 2000291033

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

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

Nama : Dhea Arinda Nur'aini  
No. Induk Mahasiswa : 2000291033  
Program Studi : D4 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 PSIKOLOGI WARNA DALAM MENDUKUNG EMOSI  
TOKOH UTAMA PADA FILM ANIMASI "DATANG KE BULAN"**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkannya/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, 09 Januari 2026  
Yang menyatakan,



Dhea Arinda Nur'aini  
NIM. 2000291033

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji dan syukur atas hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT, Atas segala Rahmat, Hidayah, dan kekuatan yang diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Eko Budi Santoso dan Ibu Yuli Antini, kedua orangtua tercinta yang telah memberi doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti, sehingga dapat menyelesaikan pendidikan serta penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn. dan Ibu Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan memberikan arahan dalam proses penyusunan tugas akhir.
4. Ibu Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang telah membantu membimbing tugas akhir ini menjadi lebih baik.
5. Teman-teman Angkatan 2020, yang telah menemani, memberikan bantuan, dukungan, serta semangat selama proses penelitian dan penulisan tugas akhir ini.
6. Sahabat Azizah, Adelitha, dan Fani, atas waktu yang selalu ada menemani susah dan senang selama proses penyusunan tugas akhir ini.
7. Putri Anindia Salsabila, adik perempuan satu-satunya yang selalu menjadi motivasi untuk bisa terus belajar menjadi kakak yang dapat memberikan pengaruh dan arahan yang positif.
8. Givian Tegar Ginola, *partner* dari awal masuk perkuliahan terimakasih selalu sabar, menemani, meluangkan tenaga dan pikirannya, serta selalu memberikan dukungan selama lima tahun ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
9. Dhea Arinda Nur'aini, diri saya sendiri terimakasih banyak. Dengan latar belakang ekonomi yang tidak sempurna mampu berjuang satu tahun bekerja untuk masuk pendidikan yang diinginkan. Terimakasih telah kuat menjalani perkuliahan dan bekerja diwaktu yang sama. Dengan adanya tugas akhir ini telah berhasil membuktikan bahwa diri saya bisa mencapai pendidikan dengan predikat lulus dan menjadi tekad atau acuan untuk terus melanjutkan mimpi-mimpinya.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul Penerapan Psikologi Warna Dalam Mendukung Emosi Tokoh Utama Pada Film Animasi “ Datang ke Bulan” dengan baik. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya bantuan dan dukungan dari Berbagai pihak. Karena itu, ucapan rasa terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Bapak Eko Budi Santoso dan Ibu Yuli Antini selaku orangtua dan keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi
6. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku dosen pembimbing I
7. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II
8. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. selaku dosen penguji ahli
9. Teman-teman Animasi yang telah memberi dukungan dalam penyusunan tugas akhir ini

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan di masa mendatang.

Diharapkan laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi bagi pengembangan animasi di Indonesia.

Yogyakarta, 09 Januari 2026



Dhea Arinda Nur'aini

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....</b>	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	v
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	vi
<b>DAFTAR ISI.....</b>	vii
<b>ABSTRAK.....</b>	viii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	2
LATAR BELAKANG.....	4
RUMUSAN MASALAH.....	6
TUJUAN.....	9
MANFAAT PENCIPTAAN.....	10
<b>BAB 2. EKSPLORASI.....</b>	12
IDE DAN KONSEP KARYA.....	14
TINJAUAN KARYA.....	18
TINJAUAN PUSTAKA.....	24
LANDASAN TEORI.....	26
<b>BAB 3. METODOLOGI.....</b>	32
Metodologi Penciptaan.....	34
<b>BAB 4. PERWUJUDAN KARYA.....</b>	43
Pipeline General.....	44
Pra Produksi.....	46
Produksi.....	56
Pasca Produksi.....	62
PEMBAHASAN.....	64
<i>Specific Pipeline</i> .....	66
<i>Scene 03</i> .....	67
<i>Scene 04</i> .....	70
<i>Scene 06</i> .....	74
<i>Scene 07</i> .....	78
<i>Scene 11</i> .....	82
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	86
Kesimpulan.....	88
Saran.....	90
<b>Daftar Pustaka.....</b>	91
<b>Lampiran.....</b>	92

## ABSTRAK

Film animasi 2D memiliki kemampuan visual yang kuat dalam menyampaikan emosi khususnya pada penggunaan warna aspek *lighting* dan *setting*. Penelitian ini membahas penerapan psikologi warna dalam mendukung emosi tokoh utama pada film animasi 2D berjudul “Datang Ke Bulan”, yang mengangkat pengalaman seorang remaja perempuan bernama Wulan yang sedang mengalami menstruasi pertamanya. Metode Graham Wallas digunakan sebagai landasan proses kreatif dalam pembuatan film animasi 2D “Datang Ke Bulan”. Metode ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *preparation*, *incubation*, *illumination*, dan *verification*. Kemudian hasil dari karya film ini dianalisis melalui observasi terhadap scene-scene utama dalam film serta studi literatur mengenai teori psikologi warna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan psikologi warna melalui lighting dan setting terbukti efektif dalam memperkuat representasi emosi tokoh utama. Warna merah merepresentasikan kemarahan, biru menggambarkan, ungu memberikan kebingungan saat menstruasi pertama, hijau merepresentasikan rasa sakit dan nasib buruk, sedangkan kuning menggambarkan kebahagiaan, kehangatan, dan pemulihan emosional. Dengan demikian, warna berfungsi tidak hanya sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai sarana naratif visual yang efektif dalam menyampaikan pengalaman emosional remaja perempuan kepada penonton.

**Kata kunci:** psikologi warna, *lighting*, *setting*, animasi 2D, emosi karakter, *Premenstrual Syndrome*.

## ABSTRACT

*2D animated films possess a strong visual ability to convey emotion, particularly through the use of color, lighting, and setting. This study examines the application of color psychology to support the emotions of the main character in the 2D animated film "Datang Ke Bulan," which depicts the experiences of a teenage girl named Wulan experiencing her first menstruation. The Graham Wallas method was used as the foundation for the creative process in the creation of the 2D animated film "Datang Ke Bulan." This method consists of four stages: preparation, incubation, illumination, and verification. The resulting film was then analyzed through observation of key scenes and a literature review of color psychology theory. The results show that the application of color psychology through lighting and setting proved effective in enhancing the representation of the main character's emotions. Red represents anger, blue represents confusion, and purple conveys the feeling of first menstruation. Green represents pain and bad luck. While yellow depicts happiness, warmth, and emotional recovery. Thus, color functions not only as an aesthetic element but also as an effective visual narrative tool in conveying the emotional experiences of teenage girls to the audience.*

**Keywords:** color psychology, *lighting*, *setting*, 2D animation, character emotions, *Premenstrual Syndrome*.



THE ART OF

# DAIANG KE BULAN

Dhea Arinda Nur'aini







# PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA DALAM MENDUKUNG EMOSI TOKOH UTAMA PADA FILM ANIMASI "DATANG KE BULAN"



**DOSEN PEMBIMBING I**

**ANDRI NUR PATRIO, M.SN.**  
**19750529 200003 1002**

**DOSEN PEMBIMBING II**

**NISSA FIJRIANI, S.SN., M.SN.**  
**19801106 200604 2 001**

# DAFTAR ISI

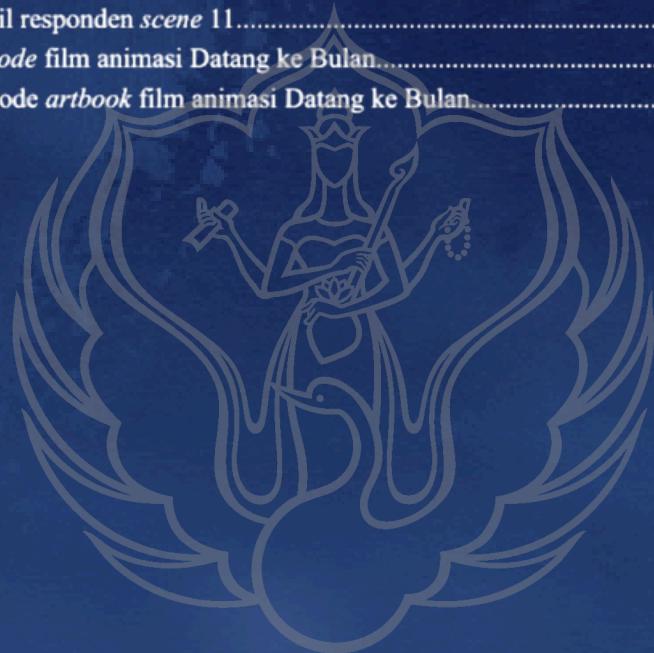
<b>ABSTRAK.....</b>	1
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	2
LATAR BELAKANG.....	4
RUMUSAN MASALAH.....	6
TUJUAN.....	9
MANFAAT PENCIPITAAN.....	10
<b>BAB 2. EKSPLORASI.....</b>	12
IDE DAN KONSEP KARYA.....	14
TINJAUAN KARYA.....	18
TINJAUAN PUSTAKA.....	24
LANDASAN TEORI.....	26
<b>BAB 3. METODOLOGI.....</b>	32
Metodologi Penciptaan.....	34
<b>BAB 4. PERWUJUDAN KARYA.....</b>	43
Pipeline General.....	44
Pra Produksi.....	46
Produksi.....	56
Pasca Produksi.....	62
<b>PEMBAHASAN.....</b>	64
<i>Specific Pipeline</i> .....	66
<i>Scene 03</i> .....	67
<i>Scene 04</i> .....	70
<i>Scene 06</i> .....	74
<i>Scene 07</i> .....	78
<i>Scene 11</i> .....	82
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	86
Kesimpulan.....	88
Saran.....	90
Dokumen film.....	90
Dokumen Artbook.....	90
<b>Daftar Pustaka.....</b>	91
<b>Lampiran.....</b>	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster film <i>Inside Out</i> .....	19
Gambar 2.3 <i>scene</i> film <i>Inside Out</i> .....	19
Gambar 2.4 <i>scene</i> film <i>Inside Out</i> .....	19
Gambar 2.5 Poster film <i>Turning Red</i> .....	21
Gambar 2.6 <i>Scene Turning Red</i> dengan penggunaan <i>lighting</i> .....	21
Gambar 2.7 <i>Scene Turning Red</i> dengan penggunaan <i>lighting</i> .....	21
Gambar 2.8 <i>Scene Turning Red</i> dengan warna <i>setting</i> .....	21
Gambar 2.9 Poster film <i>One Small Step</i> .....	23
Gambar 2.10 <i>Scene One Small Step</i> dengan perubahan <i>lighting</i> .....	23
Gambar 2.11 <i>Scene One Small Step</i> dengan perubahan <i>lighting</i> .....	23
Gambar 2.12 salah satu <i>scene One Small Step</i> .....	23
Gambar 2.13 cover buku Mengelola emosi.....	26
Gambar 2.14 cover buku Pengenalan Teori Warna.....	28
Gambar 2.15 Tabel warna dan makna positif dan negatif dari buku Pengenalan Teori Warna.....	29
Gambar 2.16 cover buku Pengenalan Teori Warna.....	30
Gambar 4.1 Desain karakter utama Wulan.....	47
Gambar 4.2 Desain karakter Ibu Wulan.....	48
Gambar 4.3 Desain karakter Ibu Guru.....	48
Gambar 4.4 Desain karakter pendukung.....	49
Gambar 4.5 Desain rumah Wulan.....	50
Gambar 4.6 Sketsa desain kamar Wulan.....	51
Gambar 4.7 Desain kamar Wulan.....	51
Gambar 4.8 Penerapan warna dominasi kuning kamar Wulan.....	52
Gambar 4.9 Penerapan warna dominasi biru kamar Wulan.....	52
Gambar 4.10 Storyboard <i>scene</i> 1.....	53
Gambar 4.11 Storyboard <i>scene</i> 1-4.....	54
Gambar 4.12 Paduan <i>color script</i> pada <i>scene</i> 1.....	55
Gambar 4.13 Paduan <i>color script</i> pada <i>scene</i> 2.....	55
Gambar 4.14 Paduan <i>color script</i> pada <i>scene</i> 6.....	55
Gambar 4.15 Paduan <i>color script</i> pada <i>scene</i> 7.....	55
Gambar 4.16 Paduan <i>color script</i> pada <i>scene</i> 4.....	55
Gambar 4.17 Paduan <i>color script</i> pada <i>scene</i> 11.....	55
Gambar 4.18 Pembuatan <i>keyframe and in between</i> .....	56
Gambar 4.19 Pembuatan <i>keyframe and in between</i> .....	57
Gambar 4.20 Pembuatan <i>keyframe and in between</i> .....	57
Gambar 4.21 Sketsa <i>background</i> salah satu <i>scene</i> 2.....	58
Gambar 4.22 <i>Coloring background</i> salah satu <i>scene</i> 2.....	58
Gambar 4.23 Penambahan <i>lighting</i> pada <i>background</i> salah satu <i>scene</i> 2.....	58
Gambar 4.24 Hasil <i>background</i> pada salah satu <i>scene</i> 1.....	59

Gambar 4.25 Hasil <i>background</i> pada salah satu <i>scene</i> 1.....	59
Gambar 4.26 Hasil <i>background</i> pada salah satu <i>scene</i> 3.....	59
Gambar 4.27 Hasil <i>background</i> pada salah satu <i>scene</i> 4.....	59
Gambar 4.28 Hasil <i>background</i> pada salah satu <i>scene</i> 5.....	59
Gambar 4.29 Hasil <i>background</i> pada salah satu <i>scene</i> 7.....	59
Gambar 4.30 <i>CleanUp and coloring</i> pada salah satu <i>scene</i> 8.....	60
Gambar 4.31 <i>CleanUp and coloring</i> pada salah satu <i>scene</i> 5.....	61
Gambar 4.32 <i>Compositing</i> karakter dan <i>background</i> pada salah satu <i>scene</i> 4.....	62
Gambar 4.33 Penambahan <i>lighting</i> di karakter pada salah satu <i>scene</i> 4.....	63
Gambar 4.34 Hasil <i>finish compositing</i> pada salah satu <i>scene</i> 4.....	63
Gambar 4.35 Hasil pembuatan music menggunakan software Logic Pro.....	64
Gambar 4.36 Proses <i>editing</i> menggunakan CapCut Pro.....	63
Gambar 4.37 <i>Grab still</i> pada <i>scene</i> 03.....	67
Gambar 4.38 Psikologi warna merah.....	68
Gambar 4.39 Sketsa salah satu <i>shot</i> di <i>Scene</i> 03.....	68
Gambar 4.40 Hasil <i>setting (background)</i> salah satu <i>shot</i> di <i>Scene</i> 03.....	68
Gambar 4.41 Proses penambahan <i>lighting</i> salah satu <i>shot</i> di <i>scene</i> 03.....	69
Gambar 4.42 Hasil penambahan <i>lighting</i> salah satu <i>shot</i> di <i>scene</i> 03.....	69
Gambar 4.43 Hasil responden <i>scene</i> 03.....	69
Gambar 4.44 <i>Grab still</i> pada <i>scene</i> 04.....	70
Gambar 4.45 Psikologi warna biru.....	71
Gambar 4.46 Sketsa salah satu <i>shot</i> di <i>Scene</i> 04.....	71
Gambar 4.47 Hasil <i>setting (background)</i> salah satu <i>shot</i> di <i>Scene</i> 04.....	71
Gambar 4.48 Proses penambahan <i>lighting</i> salah satu <i>shot</i> di <i>scene</i> 04.....	72
Gambar 4.49 Hasil penambahan <i>lighting</i> salah satu <i>shot</i> di <i>scene</i> 04.....	72
Gambar 4.50 Hasil responden <i>scene</i> 04.....	73
Gambar 4.51 Hasil responden <i>scene</i> 04.....	73
Gambar 4.52 <i>Grab still</i> pada <i>scene</i> 06.....	74
Gambar 4.53 Psikologi warna ungu.....	75
Gambar 4.54 Sketsa salah satu <i>shot</i> di <i>Scene</i> 06.....	75
Gambar 4.55 Hasil <i>setting (background)</i> salah satu <i>shot</i> di <i>Scene</i> 06.....	75
Gambar 4.56 Proses penambahan <i>lighting</i> salah satu <i>shot</i> di <i>scene</i> 06.....	76
Gambar 4.57 Hasil penambahan <i>lighting</i> salah satu <i>shot</i> di <i>scene</i> 06.....	76
Gambar 4.58 Hasil responden <i>scene</i> 06.....	77
Gambar 4.59 Hasil responden <i>scene</i> 06.....	77
Gambar 4.60 <i>Grab still</i> pada <i>scene</i> 07.....	78

Gambar 4.61 Psikologi warna hijau.....	79
Gambar 4.62 Sketsa salah satu <i>shot</i> di <i>Scene 07</i> .....	79
Gambar 4.63 Hasil <i>setting (background)</i> salah satu <i>shot</i> di <i>Scene 07</i> .....	79
Gambar 4.64 Proses penambahan <i>lighting</i> salah satu <i>shot</i> di <i>scene 07</i> .....	80
Gambar 4.65 Hasil penambahan <i>lighting</i> salah satu <i>shot</i> di <i>scene 07</i> .....	80
Gambar 4.66 Hasil responden <i>scene 07</i> .....	81
Gambar 4.67 Hasil responden <i>scene 07</i> .....	81
Gambar 4.68 <i>Grab still</i> pada <i>scene 11</i> .....	82
Gambar 4.69 Psikologi warna kuning.....	83
Gambar 4.70 Sketsa salah satu <i>shot</i> di <i>Scene 11</i> .....	83
Gambar 4.71 Hasil <i>setting (background)</i> salah satu <i>shot</i> di <i>Scene 11</i> .....	83
Gambar 4.72 Proses penambahan <i>lighting</i> salah satu <i>shot</i> di <i>scene 11</i> .....	84
Gambar 4.73 Hasil penambahan <i>lighting</i> salah satu <i>shot</i> di <i>scene 11</i> .....	84
Gambar 4.74 Hasil responden <i>scene 11</i> .....	85
Gambar 4.75 Hasil responden <i>scene 11</i> .....	85
Gambar 5.1 QR code film animasi Datang ke Bulan.....	90
Gambar 5.2 QR code artbook film animasi Datang ke Bulan.....	90

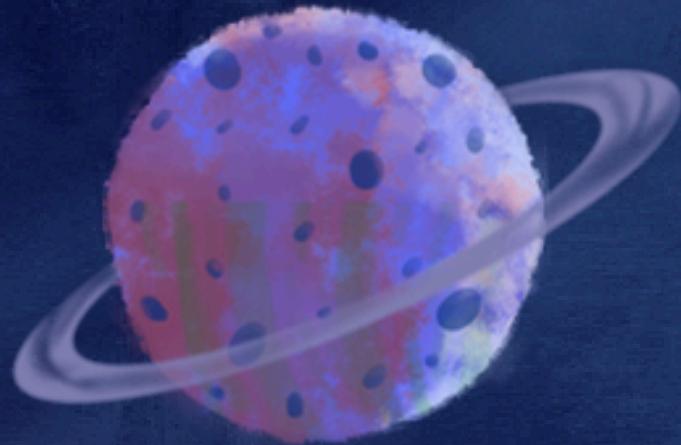




## ABSTRAK

Film animasi 2D memiliki kemampuan visual yang kuat dalam menyampaikan emosi khususnya pada penggunaan warna aspek *lighting* dan *setting*. Penelitian ini membahas penerapan psikologi warna dalam mendukung emosi tokoh utama pada film animasi 2D berjudul "Datang Ke Bulan", yang mengangkat pengalaman seorang remaja perempuan bernama Wulan yang sedang mengalami menstruasi pertamanya. Metode Graham Wallas digunakan sebagai landasan proses kreatif dalam pembuatan film animasi 2D "*Datang Ke Bulan*". Metode ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *preparation*, *incubation*, *illumination*, dan *verification*. Kemudian hasil dari karya film ini dianalisis melalui observasi terhadap *scene-scene* utama dalam film serta studi literatur mengenai teori psikologi warna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan psikologi warna melalui *lighting* dan *setting* terbukti efektif dalam memperkuat representasi emosi tokoh utama. Warna merah merepresentasikan kemarahan, biru menggambarkan, ungu memberikan kebingungan saat menstruasi pertama, hijau merepresentasikan rasa sakit dan nasib buruk, sedangkan kuning menggambarkan kebahagiaan, kehangatan, dan pemulihan emosional. Dengan demikian, warna berfungsi tidak hanya sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai sarana naratif visual yang efektif dalam menyampaikan pengalaman emosional remaja perempuan kepada penonton.

**Kata kunci:** psikologi warna, *lighting*, *setting*, animasi 2D, emosi karakter, *Premenstrual Syndrome*.





## **BAB 1 PENDAHULUAN**



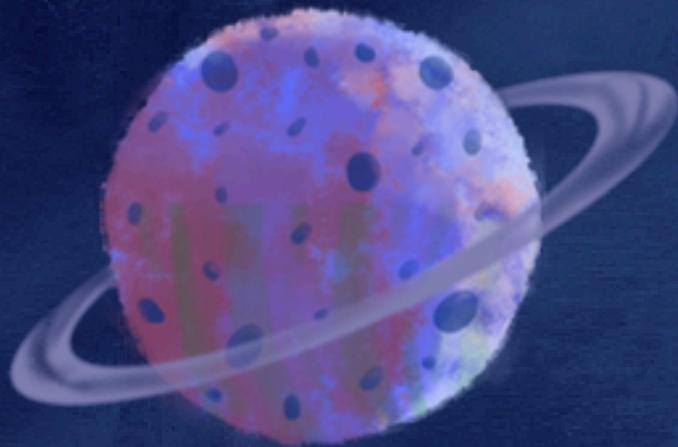
## A. LATAR BELAKANG

Emosi merupakan bagian dari kondisi psikologis yang terus berkembang dan berubah seiring proses pertumbuhan. Emosi muncul sebagai reaksi alami terhadap apa yang dialami baik dari hal yang dilihat, didengar, maupun dirasakan, lalu direspon oleh otak dalam bentuk perasaan seperti senang, sedih, marah, atau takut. Kemunculan emosi juga bisa dipengaruhi oleh pikiran, pengalaman sebelumnya, serta kondisi tubuh seperti perubahan hormon. Perubahan hormon yang dirasakan pada remaja saat pubertas mengakibatkan emosi cenderung belum stabil dan mudah berubah.

Pada lingkungan sosial dan pendidikan, anak memasuki masa remaja umumnya hanya dibekali pemahaman mengenai perubahan fisik yang terjadi selama pubertas. Namun sedikit dari para remaja yang diberi penjelasan tentang perubahan emosional karena hormon. Khususnya kondisi emosional pada remaja perempuan yang sangat dipengaruhi oleh siklus biologis bulanan yaitu *Premenstrual Syndrome* (PMS). Dalam survei yang diisi oleh remaja putri SMP dan SMA kabupaten Bantul tentang perasaan pertama kali menstruasi terjawab 8 dari 11 anak merasakan bingung, cemas serta takut. Pemahaman emosi pada fase ini masih jarang diberikan secara menyeluruh. Ketidaksiapan ini membuat banyak remaja perempuan mengalami kebingungan saat menghadapi perubahan suasana hati seperti mudah marah, sensitif, dan tidak stabil secara emosional. Sehingga ketidakmampuan mengekspresikan emosi secara sehat dapat berdampak stres pada psikologis remaja.

Dalam seni visual, warna berperan sebagai simbol yang dapat menggambarkan kondisi psikologis seseorang. Setiap warna memiliki emosional tertentu yang dapat digunakan untuk menyampaikan suasana hati tanpa memerlukan dialog. Dalam dunia seni visual khususnya film, penggunaan warna dapat menjadi elemen penting untuk memperlihatkan kondisi emosional karakter. Penggunaan warna pada film dengan teknik *Lighting* dapat menimbulkan kesan hangat, tegang, dingin, atau mencekam. Penggunaan warna pada *setting* dalam film dapat memengaruhi penonton memaknai ruang emosional tempat karakter berada. Oleh karena itu, pemanfaatan warna, pencahayaan, dan lingkungan visual film menjadi strategi efektif untuk mengekspresikan perubahan emosi tokoh secara visual.

Film animasi memiliki kemampuan tersendiri dalam memvisualisasikan pengalaman emosional secara imajinatif, termasuk visual emosi yang sulit digambarkan dalam kehidupan nyata. Melalui warna dalam *lighting* dan *setting*, animasi dapat menghadirkan representasi yang membantu penonton memahami keadaan emosi karakter utama. Penciptaan Animasi 2D berjudul "Datang ke Bulan" mengangkat Perubahan emosi karakter utama remaja usia 13 tahun yang mengalami *Premenstrual Syndrome* (PMS) dan pengalaman menstruasi pertama kalinya. Divisualisasikan melalui penekanan warna lewat komposisi *lighting*, serta *setting* yang mendukung kondisi emosi tokoh sepanjang cerita.



## B. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah pada penelitian ini berfokus pada bagaimana psikologi warna dapat memvisualisasikan emosi tokoh utama pada film animasi 2D. Melalui tahap *setting* pada pembuatan *background*, kemudian *lighting* ditahap *compositing* warna yang memiliki makna psikologis diterapkan pada tahap produksi tersebut. Sehingga melalui penekanan psikologi warna lewat komposisi *lighting*, serta *setting* dapat mendukung kondisi emosi tokoh sepanjang cerita.

### Pertanyaan masalah :

1

Bagaimana psikologi warna dapat diterapkan melalui *lighting* dan *setting* pada penciptaan film animasi 2D berjudul "Datang ke Bulan"?

2

Bagaimana warna *lighting* dan *setting* dapat merepresentasikan emosi karakter utama pada film animasi 2D "Datang ke Bulan"?

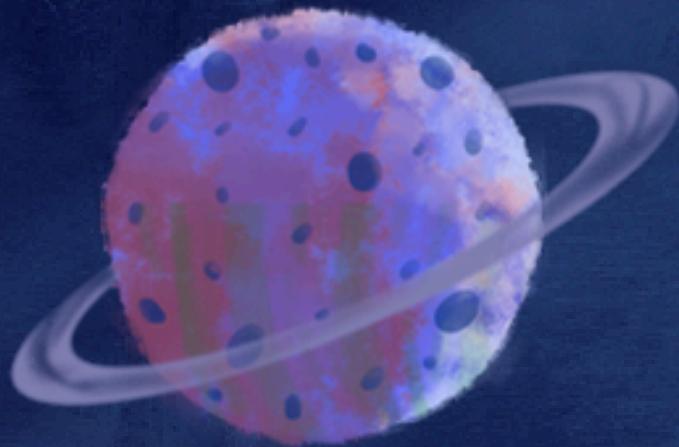




## C. TUJUAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, tujuan penciptaan karya film animasi ini adalah :

Menerapkan psikologi warna sebagai alat untuk merepresentasi emosi pada karakter utama yang mengalami fase perubahan dari anak ke remaja yaitu *Premenstrual Syndrome* (PMS) melalui *lighting* dan *setting* pada penciptaan film animasi 2D berjudul "Datang ke Bulan"



## D. MANFAAT PENCIPTAAN

Terdapat beberapa manfaat yang diharapkan dalam penciptaan film animasi, sebagai berikut :

1

**Manfaat secara akademis** Riset ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca dalam penerapan psikologi warna, khususnya warna pada *lighting* dan *setting* sebagai representasi emosi karakter utama melewati penciptaan animasi 2D, sehingga dapat menambah referensi bagi masyarakat umum dan mahasiswa

2

**Manfaat secara praktis** Riset dalam penciptaan karya Animasi 2D ini dapat digunakan sebagai referensi bagi para Animator dalam penggunaan warna *lighting* dan *setting* pada film Animasi.

