

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN TEKNIK COLOR GRADING DAN
COMPOSITING SEBAGAI PENDUKUNG KUALITAS VISUAL
PADA FILM ANIMASI 3D “OUT OF TIME”

KARYA SENI

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



Disusun oleh:
Muhammad Ilham Kurniawan
NIM: 2290345073

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

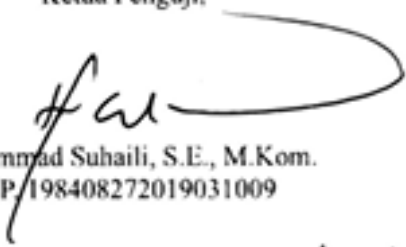
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TEKNIK COLOR GRADING DAN
COMPOSITING SEBAGAI PENDUKUNG KUALITAS
VISUAL PADA FILM ANIMASI 3D "OUT OF TIME"
Penulis : Muhammad Ilham Kurniawan
NIM : 2290345073
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

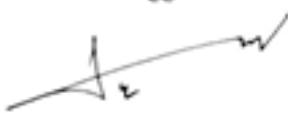
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 1 Juli 2026

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,


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

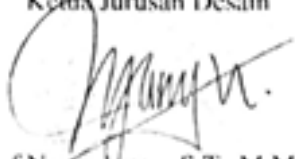
Anggota 1


Dessy Wahyuni, S.Sn.
NIDN. 0903450012

Anggota 2


Tri Fajar Yurmama, S, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Yusuf Nurfachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TEKNIK COLOR GRADING
DAN COMPOSITING SEBAGAI PENDUKUNG KUALITAS VISUAL PADA
FILM ANIMASI 3D "OUT OF TIME"

Penulis : Muhammad Ilham Kurniawan
NIM : 2290345073
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 30 Juni 2026

Pembimbing 1



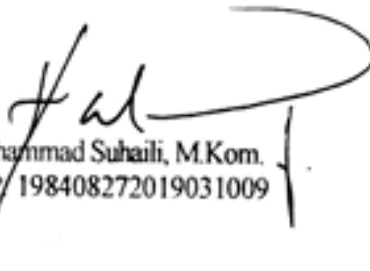
Trifajar Yurnama S, M.T
NIP 198011122010122003

Pembimbing 2



Afdal/Anas, S.Ds, M.Sn
NIP. 199506042025061003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ilham Kurniawan
NIM : 2290345073
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

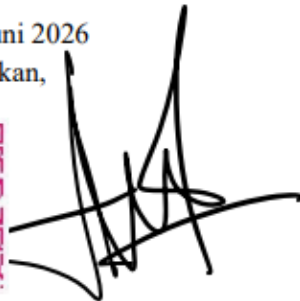
dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PENERAPAN TEKNIK COLOR GRADING DAN
COMPOSITING SEBAGAI PENDUKUNG KUALITAS VISUAL
PADA FILM ANIMASI 3D “OUT OF TIME”**
**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas
dari plagiarisme.**

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,



Muhammad Ilham Kurniawan

NIM: 2290345073

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Ilham Kurniawan
NIM : 2290345073
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demi 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 TEKNIK COLOR GRADING DAN COMPOSITING SEBAGAI PENDUKUNG KUALITAS VISUAL PADA FILM ANIMASI 3D “OUT OF TIME””

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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,



Muhammad Ilham Kurniawan
NIM: 2290345073

ABSTRAK

The development of 3D animation as a medium for delivering visual messages requires visual quality that effectively supports the delivery of a story's atmosphere and emotions. The 3D animated film *Out of Time* addresses the issue of work-life balance among Generation Z, making an optimal post-production process through compositing and color grading essential. This project aims to describe the compositing process, the color grading process, and the application of both techniques in supporting the visual quality of the 3D animated film *Out of Time*. The creative process employed S.P. Gustami's craft creation method, which consists of three stages: exploration, design, and realization, using a descriptive qualitative approach. During the realization stage, compositing was carried out by separating View Layers in Blender using the Holdout and Indirect Only features. The process was then followed by primary color correction and color grading in DaVinci Resolve based on a mood board as the visual reference. The results indicate that the application of compositing and color grading improves the integration of visual elements, maintains color consistency across scenes, and enhances the visual atmosphere in accordance with the intended story concept. Therefore, both techniques play an important role in supporting the visual quality of the 3D animated film *Out of Time*.

Keywords: 3D animation, compositing, color grading, visual quality, post-production.

Perkembangan animasi 3D sebagai media penyampaian pesan visual menuntut kualitas visual yang mampu mendukung penyampaian suasana dan emosi cerita. Film animasi 3D *Out of Time* mengangkat isu *work-life balance* pada Generasi Z, sehingga memerlukan proses pascaproduksi yang optimal melalui teknik compositing dan color grading. Tujuan penciptaan ini adalah mendeskripsikan proses compositing, proses color grading, serta penerapan keduanya dalam mendukung kualitas visual film animasi 3D *Out of Time*. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan seni kriya SP Gustami yang meliputi tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pada tahap perwujudan, proses compositing dilakukan menggunakan pemisahan *View Layer* pada Blender dengan fitur *Holdout* dan *Indirect Only*, kemudian dilanjutkan dengan *primary color correction* dan color grading menggunakan DaVinci Resolve berdasarkan acuan *mood board*. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa penerapan compositing dan color grading mampu menghasilkan integrasi elemen visual yang lebih baik, menjaga konsistensi warna antar adegan, serta membangun suasana visual sesuai konsep cerita. Dengan demikian, kedua teknik tersebut berperan dalam mendukung kualitas visual film animasi 3D *Out of Time*.

Kata kunci: animasi 3D, compositing, color grading, kualitas visual, pascaproduksi.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-4/Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berfokus pada bagian pasca produksi telah menghasilkan sebuah film pendek animasi, penulis menyusun laporan TA berjudul “Penerapan Teknik Color Grading Dan Compositing Sebagai Pendukung Kualitas Visual Pada Film Animasi 3d “Out Of Time”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak 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. 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 Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Pembimbing Penulisan Tugas Akhir.
8. Afdal Anas, S. Ds. M. Sn., selaku Pembimbing Karya Tugas Akhir.

9. Seluruh dosen Program Studi Animasi yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
10. Dayven Althaafah Opendri dan Rial Azfa Dila selaku rekan satu kelompok Karya Tugas Akhir (WonderCape Studio).
11. Keluarga penulis, teman-teman kelas NJ22B dan Animasi angkatan 2022.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan Namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulisan ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini..

Jakarta, 01 Juli 2026

Penulis,



Muhammad Ilham Kurniawan

NIM 2290345073

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penciptaan	6
F. Manfaat Penciptaan	6
BAB II KAJIAN SUMBER	7
A. Definisi Animasi	7
B. <i>Color Grading</i>	8
C. <i>Compositing</i>	10
D. <i>Mood Board</i>	12
E. Kualitas Visual	13
F. Refrensi Karya	16
BAB III METODE PENCIPTAAN	19
A. Jenis Kajian	19
B. Tahapan Penciptaan Karya	20
C. Teknik Pengumpulan Data	25
D. Subjek Penciptaan	27
E. <i>Pipeline</i> Pembuatan.....	29

F. Timeline	30
G. Alur Kerja Penulis.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Tahap Eksplorasi	33
B. Tahap perancangan.....	38
C. Tahap Perwujudan.....	40
BAB V PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Paperman (2012)	16
Gambar 2. 2 Up (2009)	17
Gambar 2. 3 Jumbo (2025).....	17
Gambar 3. 1 Blender 3D	22
Gambar 3. 2 DaVinci Resolve.....	22
Gambar 3. 3 Poster Film	27
Gambar 3. 4 Table Timeline Produksi.....	30
Gambar 4. 1 Raw Render	33
Gambar 4. 2 Mood board	35
Gambar 4. 3 Workflow Pascaproduksi.....	39
Gambar 4. 4 View Layer	40
Gambar 4. 5 Holdout dan Indirect Only.....	41
Gambar 4. 6 Shot 08.1	42
Gambar 4. 7 node-based Shot 08.1	42
Gambar 4. 8 Hasil Compositing Shot 08.1	43
Gambar 4. 9 Shot 24.5	44
Gambar 4. 10 Node Tree Shot 24.5.....	44
Gambar 4. 11 Hasil Compositing Shot 24.5.....	45
Gambar 4. 12 Color Wheels.....	45
Gambar 4. 13 Scene 08	46
Gambar 4. 14 office in The Incredible	46
Gambar 4. 15 before – After Scene 08.....	47
Gambar 4. 16 Scene 24	48
Gambar 4. 17 The Incredible	48
Gambar 4. 18 Before – After Scene 24	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Spesifikasi Karya.....	28
Tabel 4.1 Perancangan Konsep Color Grading Berdasarkan Mood Board.....	35
Tabel 4.2 Hasil Kualitas adegan Keluarga.....	50
Tabel 4.3 Hasil Kualitas adegan Gedung (pagi).....	51
Tabel 4.4 Hasil Kualitas adegan Pertemuan.....	52
Tabel 4.5 Hasil Kualitas adegan kantor.....	52
Tabel 4.6 Hasil Kualitas adegan Puncak Konflik.....	53
Tabel 4.7 Hasil Kualitas adegan Kehilangan.....	54
Tabel 4.8 Hasil Kualitas adegan Dinner.....	55
Tabel 4.9 Hasil Kualitas adegan Resolusi.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	62
Lampiran 2. Lembar Pembibingan Tugas Akhir.....	63
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	70
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang Tugas Akhir.....	74
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin)	75
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI	76
Lampiran 7. Sertifikat Kompetensi.....	77