

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN *COLOUR GRADING* DALAM MEMBANGUN
SUASANA PADA FILM ANIMASI "*KARTU AS KELUARGA*"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA JUDI *ONLINE*

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



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh:

RIZAL MURTADHO

2290345098

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN COLOUR GRADING DALAM
MEMBANGUN SUASANA PADA FILM
ANIMASI "KARTU AS KELUARGA"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA JUDI
ONLINE

Penulis : Rizal Murtadho
NIM : 2290345098
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
kamis, tanggal 02 Juli 2026 di Jakarta.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


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

Anggota 1


Zul Fiqhri, S.Pd., M.Sn.
NIP. 199212132025061002

Anggota 2


Iryan Setyadi S.Pd.I

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN *COLOUR GRADING* DALAM MEMBANGUN SUASANA PADA FILM ANIMASI "*KARTU AS KELUARGA*" SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA JUDI *ONLINE*

Penulis : Rizal Murtadho
NIM : 2290345098
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

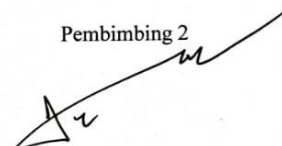
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026.

Pembimbing 1

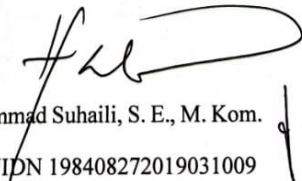

Herly Nurrahmi, M.Kom
NIP. 198602052019032009

Pembimbing 2


Dessy Wahyuni S.Sn
NIDN. 0903450012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi


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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizal Murtadho
NIM : 2290345098
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022-2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PENERAPAN *COLOUR GRADING* DALAM MEMBANGUN
SUASANA PADA FILM ANIMASI "KARTU AS KELUARGA"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA JUDI *ONLINE***

**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,



Rizal Murtadho
NIM: 2290345098

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Rizal Murtadho
NIM	: 2290345098
Program Studi	: Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2022-2026

demikian 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 COLOUR GRADING DALAM MEMBANGUN SUASANA PADA FILM ANIMASI "KARTU AS KELUARGA" SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA JUDI ONLINE** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/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,



Rizal Murtadho
NIM: 2290345098

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi maraknya fenomena judi online di kalangan usia produktif. Sebagai bentuk pencegahan dan edukasi, dirancang film pendek animasi 3D "Kartu As Keluarga" yang berfokus pada penerapan *colour grading* untuk memperkuat emosi visual. Dengan metode Penciptaan karya *Research and Development* (R&D) model 4D, didukung pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi literatur dan wawancara mendalam. Hasil pengujian menunjukkan teknik *colour grading* terbukti efektif membangun atmosfer cerita. Palet warna hangat (*warm tones*) berhasil merepresentasikan keharmonisan keluarga, dan palet warna dingin (*cold tones*) secara signifikan menggambarkan waktu, depresi saat tokoh utama terjerumus judi online. Kesimpulannya, warna bukan hanya sebagai bahasa non-verbal yang membangun empati penonton, sehingga pesan moral mengenai bahaya destruktif judi online dapat tersampaikan secara efektif.

Kata Kunci: Animasi Pendek, 3D, *Colour Grading*, Judi Online, Media Edukasi.

This research is motivated by the rampant phenomenon of online gambling among the productive age group, triggering financial and psychological losses. As a preventive educational medium, a 3D animated short film titled "Kartu As Keluarga" was designed, focusing on the application of colour grading to strengthen visual emotions. This creation utilizes the Research and Development (R&D) 4D model, supported by a qualitative descriptive approach through literature studies and in-depth interviews. Testing results indicate that colour grading techniques are effective in manipulating the story's atmosphere. The warm color palette (warm tones) successfully represents family harmony, while the transition to cold colors (cold tones) significantly portrays depression when the main character falls into online gambling. In conclusion, color acts as a non-verbal language that builds audience empathy, ensuring the moral message about the destructive dangers of online gambling is delivered effectively.

Keywords: 3D Short Animation, *Colour Grading*, Online Gambling, Educational Media.

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Laporan Proposal Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan laporan ini ditujukan sebagai salah satu syarat utama dalam pelaksanaan proyek Tugas Akhir, sekaligus menjadi instrumen pengukur tingkat pencapaian kompetensi bagi setiap individu.

Pada tugas akhir ini, penulis bertindak sebagai *Colour Grading* dalam produksi film pendek animasi 3D yang berjudul "Kartu As Keluarga". Merujuk pada karya tersebut, penulis kemudian menyusun sebuah laporan Tugas Akhir (TA) dengan judul "Penerapan *Colour Grading* Dalam Membangun Suasana Pada Film Animasi "Kartu As Keluarga" Sebagai Media Edukasi Bahaya Judi *Online* ".

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak motivasi, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom. selaku Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
8. Ibu Dessy Wahyuni S.Sn selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan

ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.

10. Keluarga penulis ayah, ibu, adik dari penulis yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangat kepada penulis.
11. Tsabit Ahmad dan Dika Faturohman selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul *“Kartu As Keluarga”* membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu.
13. Tsabit S 25, Zefanya Penulisan, Dika Turoh, sebagai teman dekat penulis untuk semangat yang selalu diberikan saat mengerjakan Tugas Akhir ini.
14. Teman – Teman di Lingkungan Rumah Penulis Yang Selalu Memberikan Info Nongkrong Akurat Anti Gocek Layaknya Messi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi penyempurnaan karya di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi para pembaca. Terima kasih.

Jakarta, 25 Juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rizal', with a horizontal line underneath it.

Rizal Murtadho

NIM: 2290345098

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang.....	14
B. Identifikasi Masalah.....	17
C. Batasan Masalah	18
D. Rumusan Masalah.....	19
E. Tujuan Penelitian	19
F. Manfaat Penelitian.....	19
BAB II KAJIAN SUMBER	21
A. Kajian Teori	21
B. Referensi Film.....	22
C. Psikologi Warna dalam <i>Color Grading</i>	24
D. Colour Grading	26
E. Suasana.....	28
F. Judi <i>Online</i>	30
BAB III METODE PENCIPTAAN	38
A. Metode Penciptaan	38
B. Jenis Penelitian.....	40
C. Tempat dan Waktu Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
E. Tahapan Pembuatan Karya.....	42
F. Perangkat Lunak	47
BAB IV	49
A. Metode Penciptaan Karya.....	49

B.	Hasil Pengumpulan Data	61
BAB V PENUTUP		74
A.	Kesimpulan.....	74
A.	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Poster film “No More Bets”	22
Gambar 2 poster film animasi “Coco”	23
Gambar 3 Scene film animasi coco.....	24
Gambar 4 contoh warm and cold ambience	29
Gambar 5 grafik jumlah pelaku judi online di indonesia berdasarkan usia pada bulan juni 2024.....	36
Gambar 6 grafik jumlah pinjaman online 2024	37
Gambar 7 Logo Adobe After Effects	47
Gambar 8 Logo Capcut	48
Gambar 9 Storyboard Film Animasi “Kartu As Keluarga”	50
Gambar 10 Storyboard Film Animasi “Kartu As Keluarga”	50
Gambar 11 Palet Warna warm dan Cold	51
Gambar 12 Colour Script Warm Tones“Kartu As Keluarga”	53
Gambar 13 Colour Script Cold Tones “Kartu As Keluarga”	54
Gambar 14 Scene Sebelum dan Stelah di Grading Lumetri Color	56
Gambar 15 settingan warm tones pada lumetri color.....	56
Gambar 16 settingan cold tones pada lumetri color.....	57
Gambar 17 Tampilan Timeline Software Capcut Saat Compositing	59
Gambar 18 Dokumentasi Proses Screening Untuk Uji Kelayakan.....	60
Gambar 19 Dokumentasi Proses Penayangan Film (Screening) Kepada Target Audiens	61

DATAR TABEL

Tabel 1 Pipeline produksi animasi	42
Tabel 2 Hasil Wawancara Pemain Judi Online	64
Tabel 3 Hasil Wawancara Orang Di Sekitar Pemain Judi Online	65
Tabel 4 Hasil Wawancara Orang Yang Sudah Berhenti Bermain Judi Online.....	66
Tabel 5 Hasil Wawancara Audiens 1 Tentang Colour Grading	68
Tabel 6 Hasil Wawancara Audiens 2 Tentang Colour Grading	69
Tabel 7 Hasil Wawancara Audiens 1 Tentang Film “Kartu As Keluarga” Sebagai Media Edukasi Judi Online	70
Tabel 8 Hasil Wawancara Audiens 2 Tentang Film “Kartu As Keluarga” Sebagai Media Edukasi Judi Online	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata.....	80
Lampiran 2 Kartu Bimbingan	81
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusun TA	83
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	84
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	87
Lampiran 6 Tanda Terima PI.....	88
Lampiran 7 Sertifikat Kompetensi	89