

LAPORAN TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI MODELLING STYLIZED ENVIRONMENT
PADA FILM ANIMASI 3D UNTUK EDUKASI DAMPAK JUDI
ONLINE “KARTU AS KELUARGA”

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



Disusun oleh :
DIKA FATUROHMAN
NIM : 2290345030

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

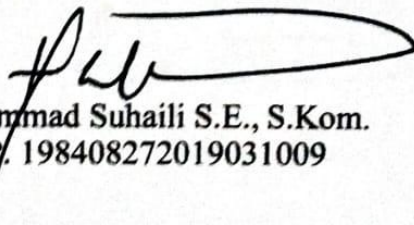
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI MODELLING STYLIZED ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 3D UNTUK EDUKASI DAMPAK JUDI ONLINE "KARTU AS KELUARGA"

Penulis : Dika Faturrohman
NIM : 2290345030
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 : IMPLEMENTASI MODELLING STYLIZED
ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 3D UNTUK
EDUKASI DAMPAK JUDI ONLINE “KARTU AS
KELUARGA”

Penulis : Dika Fatur Rahman

NIM : 2290345030

Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta 26 juni 2026

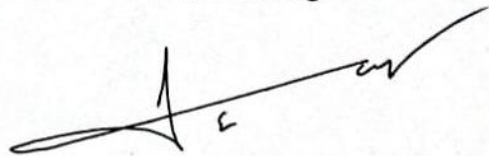
Pembimbing 1



Herly Nurrahmi M.Kom

NIP. 198602052019032009

Pembimbing 2

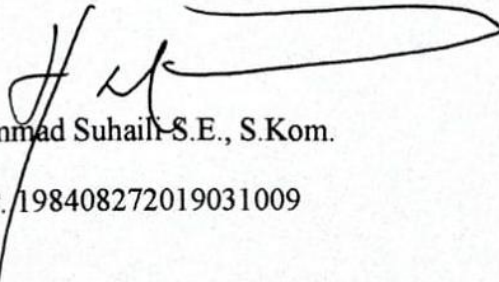


Dessy Wahyuni S.Sn

NIDN. 0903450012

Mengetahui, Koordinator Program

Studi Animasi



Muhammad Suhaili S.E., S.Kom.

NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dika Faturohman
NIM : 2290345030
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022-2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

LAPORAN TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI MODELLING STYLIZED ENVIRONMENT PADA
FILM ANIMASI 3D UNTUK EDUKASI DAMPAK JUDI ONLINE
“KARTU AS KELUARGA”

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,

 Tanda

Dika Faturohman

NIM: 2290345030

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dika Faturohman
NIM : 229034030
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: LAPORAN TUGAS AKHIR IMPLEMENTASI MODELLING STYLIZED ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI 3D UNTUK EDUKASI DAMPAK JUDI ONLINE “KARTU AS KELUARGA” 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,



Dika Faturohman

NIM: 2290345030

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan *modelling stylized environment* dalam film animasi 3D berjudul "Kartu As Keluarga" sebagai media edukasi mengenai dampak negatif judi online. Di tengah meningkatnya fenomena judi online yang merambah berbagai lapisan usia di Indonesia, media edukasi konvensional berbasis teks dinilai kurang efektif dalam menarik minat generasi muda. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif dan metode 4D, penelitian ini mengeksplorasi penggunaan gaya visual *stylized* untuk menciptakan "ruang emosional" yang mampu menyampaikan pesan moral secara mendalam tanpa terjebak dalam *uncanny valley*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan elemen visual seperti proporsi, warna, dan tekstur yang ekspresif pada *environment* 3D mampu memperkuat kedalaman narasi dan membangun koneksi emosional dengan audiens. Film animasi "Kartu As Keluarga" berhasil menjadi sarana intervensi visual yang komunikatif dalam menggambarkan dampak destruktif judi online, baik dari aspek finansial, psikologis, maupun keharmonisan keluarga, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap risiko bahaya judi online.

Kata Kunci: Animasi 3D, *Stylized Environment*, Judi Online, Media Edukasi, *Kartu As Keluarga*.

This study aims to implement stylized environment modeling in the 3D animated film *Kartu As Keluarga* as an educational medium to raise awareness of the negative impacts of online gambling. Amid the increasing prevalence of online gambling across various age groups in Indonesia, conventional text-based educational media are considered less effective in engaging younger audiences. Using a descriptive qualitative approach and the 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) method, this research explores the application of a stylized visual approach to create an "emotional space" that effectively conveys moral messages while avoiding the uncanny valley effect. The findings indicate that the implementation of expressive visual elements, including proportions, colors, and textures, in the 3D environment enhances narrative depth and fosters a stronger emotional connection with the audience. The animated film *Kartu As Keluarga* successfully serves as a communicative visual intervention, illustrating the destructive impacts of online gambling on financial stability, psychological well-being, and family harmony. Therefore, it is expected to increase public awareness of the risks and dangers associated with online gambling.

Keywords: 3D Animation, Stylized Environment, Online Gambling, Educational Media, *Kartu As Keluarga*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai pemenuhan syarat akademis dalam pengerjaan Tugas Akhir sekaligus sebagai tolak ukur kompetensi penulis di bidang animasi.

Keberhasilan penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Maman 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
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Herly Nurrahmi M.Kom., selaku dosen pembimbing materi atas dedikasi dan ilmunya selama masa perkuliahan.
8. Dessy Wahyuni S.Sn., selaku dosen pembimbing materi serta dosen animasi 3D atas arahan dan ilmunya.
9. Seluruh tenaga pengajar program studi Animasi yang telah berkontribusi besar dalam menunjang keberhasilan Tugas Akhir penulis.
10. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta atas doa, motivasi, serta dukungan tanpa henti yang diberikan kepada penulis.
11. Rizal Murtadho dan Tsabit Ahmad Musyaffa, selaku rekan tim dalam pengerjaan Tugas Akhir berjudul “Kartu As Keluarga”, atas kerja keras dan kerja sama yang solid dalam menyelesaikan karya ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa program studi Animasi angkatan 12 atas semangat juang yang saling mendukung.
13. Seluruh karya musisi *underground rap* indonesia yang telah menemani selama proses pengerjaan penulisan dan pembuatan animasi
14. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di

masa depan. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pembaca maupun bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang animasi.

Depok, 29 Juni 2026

Dika Faturhman

NIM. 2290345030

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
B. Referensi Film.....	11
C. Judi Online	13
BAB III METODE PELAKSANAAN	17
A. Metode Penciptaan.....	17
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
C. Teknik Pengumpulan Data.....	19
D. Tahapan Pembuatan Karya	20
D. Timeline	25
E. Perangkat Lunak	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Proses penciptaan karya.....	28
B. Hasil Pengumpulan Data.....	46
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59

B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Environment film “Luca”.....	11
Gambar 2 Poster film “No more Bets”	12
Gambar 3 Poster film “Luca”.....	13
Gambar 4 Grafika klasifikasi pengguna judi <i>online</i>	16
Gambar 5 Logo <i>blender</i>	26
Gambar 6 Referensi <i>environment 3D 1</i>	31
Gambar 7 Referensi <i>environment 3D 2</i>	32
Gambar 8 Referensi <i>environment 3D 3</i>	32
Gambar 9 Referensi <i>environment</i> jakarta 1.....	33
Gambar 10 Referensi <i>environment</i> jakarta 2.....	33
Gambar 11 Konsep <i>Environment 1</i>	34
Gambar 12 Konsep <i>Environment 2</i>	35
Gambar 13 konsep ruang tamu.....	25
Gambar 12 <i>Blocking environment</i> rumah	26
Gambar 13 <i>Detailing Environment</i> rumah.....	27
Gambar 14 <i>Markseam Object</i>	28
Gambar 15 <i>Unwrap object</i>	28
Gambar 16 Output Texturing.....	29
Gambar 17 Node Settings.....	29
Gambar 18 Texture Preview Environment Rumah.....	30
Gambar 19 Uji validasi internal kepada audiens.....	31
Gambar 18 hasil render environment 1.....	43
Gambar 19 hasil render environment 2.....	43
Gambar 20 hasil akhir environment 3.....	44
Gambar 21 Render Preview Environment Rumah.....	45
Gambar 22 Screening hasil karya pada audiens.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pipeline produksi animasi.....	20
Tabel 7 Hasil uji validasi Audiens Tentang implementasi	
Tabel 2 Timeline pembuatan animasi “ <i>Kartu As Keluarga</i> ”	25
Tabel 3 Hasil wawancara pelaku aktif judi online.....	49
Tabel 4 Hasil wawancara mantan pelaku judi online.....	50
Tabel 5 Hasil wawancara orang disekitar pelaku judi online.....	51
Tabel 6 Hasil Wawancara Audiens Screening Karya.....	54
Tabel 7 Hasil uji validasi Audiens Tentang implementasi Environment Stylized.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata.....	64
Lampiran 2 Kartu bimbingan.....	65
Lampiran 3 Artbook.....	70
Lampiran 4 Dokumentasi kegiatan sidang TA.....	71
Lampiran 5 Berita acara sidang tugas akhir.....	72
Lampiran 6 Lembar hasil cek plagiarisme.....	74
Lampiran 7 Lembar tanda terima PI.....	75
Lampiran 8 Sertifikat kompetensi.....	76