

DIGITAL COMPOSITING UNTUK ANIMASI “JURANG DIGITAL” SEBAGAI MEDIA PREVENTIF TERHADAP ADIKSI JUDI ONLINE PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG

Harits Rizqi Amaludin¹, Mario², Irfan Azhari³

^{1,2,3}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

haritsrizqiama@student.telkomuniversity.ac.id¹, dsmario@telkomuniversity.ac.id², irfanazhariia@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Fenomena adiksi judi online di kalangan remaja semakin meningkat, terutama di kota Bandung yang menunjukkan dampak serius terhadap perkembangan psikologis, akademis dan sosial mereka. Kurangnya pemahaman dan perhatian yang diberikan oleh orang tua serta masyarakat sekitar terhadap risiko yang ditimbulkan oleh judi online, dapat mengarah kepada perilaku impulsif dan dampak negatif lainnya. Dengan itu dibutuhkan solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi preventif, sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya dari adiksi judi online khususnya kalangan remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka, wawancara dan observasi tidak terstruktur wawancara dan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data kuesioner sebagai metode yang digunakan untuk mencari data pelengkap. Analisis data yang digunakan berupa pendekatan naratif dan analisis visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Animasi memungkinkan penyampaian informasi: Dengan cara yang mudah dipahami dan menarik secara visual, Menggunakan elemen-elemen visual yang akrab dan kontekstual bagi remaja

Kata Kunci: Adiksi Judi *Online*, Animasi Preventif, *Digital Compositing*, Impulsif, Kota Bandung

ABSTRACT

The phenomenon of online gambling addiction among teenagers is increasing, especially in the city of Bandung which shows a serious impact on their psychological, academic and social development. Lack of understanding and attention given by parents and the surrounding community to the risks posed by online gambling, can lead to impulsive behavior and other negative impacts. With that it takes the right solution to overcome these problems. This study aims to design a preventive animation, as an effort to raise awareness about the dangers of online gambling addiction, especially among adolescents. The research methods used are qualitative methods, with data collection techniques using literature studies, interviews and unstructured observation interviews and quantitative methods with questionnaire data collection techniques as a method used to search for complementary data. Data analysis used in the form of narrative approach and visual analysis. The results showed that animation allows the transmission of information: in a way that is easy to understand and visually attractive, using visual elements that are familiar and contextual to adolescents

Keywords: Adolescent, Bandung City, Impulsive, Online Gambling Addiction, Preventive Animation

Pendahuluan

Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan kemudahan akses internet, yang dikenal sebagai Revolusi Industri Keempat, tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi dan bekerja, tetapi juga

memengaruhi berbagai aspek kehidupan (Schwab, 2020). Meskipun memberikan banyak keuntungan, kemajuan ini juga membawa risiko, salah satunya adalah meningkatnya aksesibilitas terhadap perjudian daring. Kemudahan tersebut berpotensi meningkatkan risiko kecanduan, khususnya pada remaja, yang lebih rentan terhadap adiksi perjudian online akibat kecenderungan perilaku impulsif yang umum pada usia mereka.

Judi online merupakan jenis permainan judi yang dilakukan melalui perangkat seperti ponsel atau gadget lainnya dengan memanfaatkan jaringan internet (Migu & Zaky, 2022). Salah satu bentuk perjudian *online* adalah *Slot Online*. Menurut Pratama, seorang 'jurnalis' KompasTV (2023), "Judi Slot adalah jenis perjudian di mana pemain menggunakan mesin slot untuk menguji keberuntungan mereka dalam meraih hadiah." Jawa Barat menjadi salah satu wilayah dengan perputaran uang terbesar yang dihasilkan dari aktivitas judi *online* (Regar, 2024). Data menunjukkan bahwa kota Bandung memiliki jumlah remaja pengguna judi *online* tertinggi di Jawa Barat dalam rentang 17-22 tahun. Hal ini menjadikan Bandung sebagai wilayah yang rawan terhadap adiksi judi *online* di kalangan remaja, terutama karena statusnya sebagai kota urban dengan akses digital yang sangat tinggi

Adiksi judi *online* ditandai dengan perilaku perjudian yang bermasalah secara terus-menerus melalui *platform* digital, yang menyebabkan gangguan signifikan dalam kehidupan individu. Meskipun memiliki kesamaan dengan kecanduan judi konvensional, adiksi ini memiliki karakteristik unik yang berkaitan dengan kemudahan akses, anonimitas, dan pengalaman imersif yang ditawarkan oleh platform online. Fenomena ini menjadi lebih berbahaya karena remaja, yang memiliki tingkat impulsivitas tinggi dan perkembangan otak yang belum sepenuhnya matang, sangat rentan terhadap adiksi tersebut. Keterbatasan fungsi *prefrontal cortex*, bagian otak yang berperan dalam pengendalian diri, membuat remaja sulit membuat keputusan yang bijaksana. Situasi ini diperparah dengan kemudahan akses melalui teknologi seluler, yang memicu perilaku adiktif. Sebagaimana dijelaskan oleh Griffiths (2003) remaja yang impulsif sering kali tergoda oleh iming-iming hadiah besar tanpa mempertimbangkan risiko jangka panjang.

Diperlukan sebuah media yang dapat menyampaikan pesan kepada para audiens, dan animasi dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan upaya preventif dalam mengatasi adiksi judi online karena kemampuannya menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik dan

mudah dipahami, terutama bagi remaja. Penggunaan animasi atau gambar bergerak oleh guru di kelas, terkait topik tertentu, memiliki potensi besar dalam pendidikan untuk meningkatkan bakat, keterampilan fungsional, dan perkembangan afektif siswa dalam proses pembelajaran (Alrwele, 2017). Dibandingkan dengan media lain, animasi bisa mengemas informasi yang kompleks menjadi sesuatu yang lebih ringan tanpa mengurangi esensi pesannya. Adapun penelitian terdahulu di Kota Batam yang melibatkan 400 responden juga menunjukkan bahwa video animasi 2D lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran tentang bahaya judi online dibandingkan metode konvensional (Setiawan & Pratama, 2023).

Animasi memungkinkan penyampaian informasi: Dengan cara yang mudah dipahami dan menarik secara visual, Menggunakan elemen-elemen visual yang akrab dan kontekstual bagi remaja (misalnya, *game-like visuals*), Memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan personal, sehingga remaja lebih mudah menyerap dan mengingat pesan yang disampaikan (Wohl et al. 2010).

Agar animasi dapat di produksi dengan baik maka diperlukan beberapa proses yang benar. Animasi mempunyai alur pekerjaannya sendiri yang disebut dengan "Pipeline" yang memiliki tiga tahap yang penting: Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi (Selby, 2013 : 14). Salah satu kunci dari semua efek visual berada di proses *Digital Compositing* (Wright, 2011). *Digital Compositing* bisa disebut juga dengan proses menggabungkan beberapa elemen yang berbeda dan menggabungkannya menjadi kesatuan yang sama (Wright, 2011 : 165). Dengan ini *Digital Compositing* yang dirancang dapat memperindah dan menyempurnakan hasil akhir Animasi preventif terhadap adiksi judi online pada remaja di kota bandung

Adiksi judi *online* dapat mempengaruhi perkembangan psikologis, akademis, dan sosial Remaja. Mengingat masih minimnya upaya atau tindakan preventif yang tersedia untuk mencegah adiksi judi online pada remaja, penulis sebagai mahasiswa desain berinisiatif untuk menciptakan solusi pencegahan tersebut dalam bentuk media animasi

Berdasarkan fenomena diatas dapat disimpulkan bahwa perlu ada upaya preventif yang bertujuan untuk mencegah adiksi judi *online*, terutama *slot online* pada remaja yang berusia 17-21 tahun dikarenakan perkembangan *prefrontal cortex* yang belum matang serta karakteristik remaja yang bersifat impulsif. Karena saat ini belum banyak upaya ataupun tindakan preventif

untuk mencegah adiksi judi *online* pada remaja, melihat hal tersebut sebagai mahasiswa desain, penulis bertujuan membuat upaya preventif tersebut dalam bentuk media animasi..

Landasan Teori

Remaja

Menurut WHO (World Health Organization) Remaja adalah penduduk yang berusia 10-19 tahun, adapun pengertian Remaja menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) adalah penduduk yang berusia 10-24 tahun dan belum menikah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian Remaja adalah masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Selain definisi dari WHO, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI, 2024) menyatakan bahwa remaja adalah individu dengan rentang usia 10 hingga 18 tahun. Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan tahap peralihan dari masa anak-anak menuju kedewasaan. Fase ini dianggap sebagai periode penting dalam kehidupan seseorang karena terjadi percepatan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, dan sosial, yang berperan dalam mempersiapkan individu menghadapi masa dewasa.

Lebih lanjut, penelitian Sulhan et al. (2024) mengkategorikan remaja dalam tiga tahap perkembangan utama:

- a) Remaja awal (10–13 tahun): Fase di mana individu mulai mengalami perubahan biologis seperti pubertas dan pertumbuhan fisik yang pesat.
- b) Remaja pertengahan (14–16 tahun): Masa eksplorasi sosial dan pencarian identitas, di mana remaja mulai membangun hubungan interpersonal yang lebih kompleks.
- c) Remaja akhir (17–21 tahun): Periode di mana individu mulai memiliki kemandirian yang lebih stabil dan mulai merencanakan masa depan.

1.1.1. Karakteristik Remaja

Dikutip dari perkataan Dosen Ilmu Psikologi Debora Basaria, bahwa remaja usia 10-22 tahun cenderung menunjukkan perilaku impulsif seperti bertindak tanpa adanya perencanaan dan tidak memikirkan konsekuensinya, serta cenderung mencari pengalaman yang baru. Remaja yang impulsif cenderung bertindak berdasarkan dorongan sesaat tanpa mempertimbangkan

konsekuensi jangka panjang. Mereka sering kali tidak memiliki kemampuan pengambilan keputusan yang matang karena otak mereka, terutama bagian korteks prefrontal yang mengatur pengendalian diri dan perencanaan, masih dalam tahap perkembangan. Dalam konteks judi online, ini berarti mereka mungkin tergoda oleh tawaran hadiah besar yang terlihat mudah diperoleh tanpa memperhitungkan risiko kehilangan uang. Menurut penelitian Mawardi (2018), impulsivitas pada remaja sangat dipengaruhi oleh perkembangan otak, khususnya pada prefrontal cortex yang belum sepenuhnya matang. Hal ini menyebabkan remaja lebih mudah terdorong untuk mengambil keputusan secara cepat, termasuk dalam perilaku berisiko seperti judi.

Adiksi

Menurut Griffiths (2011), adiksi terbagi menjadi dua subtipe, yaitu primary addiction dan secondary addiction. Primary addiction terjadi ketika individu mengalami kecanduan terhadap aktivitas tertentu seperti seks, permainan video, atau perjudian, yang bertujuan untuk memperoleh rangsangan dan kesenangan. Sementara itu, secondary addiction adalah kondisi di mana individu terlibat dalam perilaku adiktif untuk mengatasi masalah atau menghindari situasi tertentu. Griffiths (2013) adiksi perilaku dibagi menjadi 2 kategori utama, yaitu:

- a. *Primary addiction*, terjadi ketika individu mengalami kecanduan terhadap aktivitas tertentu seperti seks, permainan video, atau perjudian, yang bertujuan untuk memperoleh rangsangan dan kesenangan. Sementara itu,
- b. *secondary addiction*, kondisi di mana individu terlibat dalam perilaku adiktif untuk mengatasi masalah atau menghindari situasi tertentu.

Selain itu, menurut Griffiths (2007) terdapat jenis-jenis adiksi, yaitu:

- a. Adiksi Substansi, ini mencakup ketergantungan pada zat-zat seperti alkohol, narkotika, dan obat-obatan terlarang. Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik dan mental.
- b. Adiksi Perilaku, ini mencakup ketergantungan pada perilaku tertentu, seperti judi, belanja, atau penggunaan internet. Individu mungkin merasa tidak dapat mengendalikan perilaku ini meskipun menyadari dampak negatifnya.

c. Adiksi Teknologi: Ini termasuk ketergantungan pada perangkat digital, seperti smartphone dan media sosial, yang dapat mengganggu interaksi sosial dan produktivitas.

Adiksi Makanan: Ini merujuk pada pola makan yang tidak sehat dan ketergantungan pada makanan tertentu, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas.

Judi

Menurut Kartono (2014) perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi.

Judi Online

Judi *online* adalah suatu bentuk permainan judi yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan *handphone* maupun *gadget* lainnya serta diakses melalui penggunaan jaringan internet (Migu & Zaky, 2022).

Slot Online

Slot Online adalah salah satu jenis permainan judi online di mana pemain memutar gulungan virtual yang berisi berbagai simbol dengan harapan mendapatkan kombinasi tertentu untuk memenangkan hadiah. Permainan ini menggunakan generator angka acak (Random Number Generator atau RNG) untuk menentukan hasil setiap putaran, sehingga setiap putaran bersifat independen dan acak. Pemain dapat menarik tuas atau menekan tombol untuk memutar gulungan virtual yang berisi item-item berbentuk simbol. Tujuan dari judi slot adalah mencocokkan item-item tertentu pada payline yang ditentukan dan menerima pembayaran dari hasil pencocokan item tersebut.

Data dan Analisis Data

Wawancara Narasumber

Wawancara dilakukan terhadap empat kelompok narasumber, yaitu: psikolog remaja, pakar IT, Korban dan editor.

Dari data wawancara Perjudian online sudah merambat sampai ke remaja di Indonesia rasa keingin tahuan, tekanan, lingkungan juga kurangnya perhatian dari orang tua penjudi mungkin juga jadi faktor yang signifikan untuk si remaja terjerumus kedalam perjudian online. Kecanduan judi online akan membuat korban terjangkit stres kronis, kecemasan. Remaja yang kecanduan menunjukkan perilaku impulsif dan mengasingkan diri, sementara yang tidak kecanduan cenderung lebih stabil secara emosional dan sosial.

Sementara itu, pakar IT juga berpendapat bahwa Platform juga sangat berpengaruh terhadap perjudian online, media seperti SMS, Whatsapp, Instagram, karena banyak anak muda sekarang yang menggunakan media sosial. Desain antarmuka iklan judi dan website juga berpengaruh meskipun terlihat tidak menarik dikalangan anak muda namun dengan hastag yang menggiurkan para remaja pasti tertarik untuk masuk ke ranah perjudian online. Penanganan perjudian online juga masih terbilang kurang dari pemerintah, jika pemerintah tidak menganggap serius masalah ini maka konflik dimasa depan bisa lebih parah lagi.

Setelah itu data dari narasumber yang pernah terjerumus didalam perjudian online, dari data yang didapat awalnya narasumber isen iseng saja mencoba judi online namu lama kelamaan malah menjadi kebiasaan setelah dapat kemenangan, narasumber juga menceritakan bahwa dia berjudi untuk hiburan dan mengisi waktu luang namun lama kelamaan narasumber hanya ingin mendapatkan kemenangan lebih besar dari sebelumnya. Kondisi keuangan dan sosial narasumber pun terganggu karena narasumber hyperfixated kepada game judi online

Lalu setelah wawancara dengan ahli topik, penulis juga mewawancarai ahli bidang, setelah diwawancarai bahwa compositing dan color grading sangat penting untuk pembawaan atmosphere dan dramatik. Pemilihan warna tidak boleh asal-asalan karena nanti estetika dan penyampaian pesan tidak akan sesuai dengan apa yang ingin ditunjukkan. Penelitian sosial, cuaca dan atmosphere kota bandung sangat penting untuk mendapatkan tone warna yang diinginkan.

Analisis Karya Sejenis

Dari keempat karya sejenis yang penulis sudah ambil sebagai referensi untuk karya animasi adiksi judi online, penulis mengambil teknik digital compositing yang digunakan di dalam karya yang sudah di analisis.

Referensi tone color grading seperti yang ada di animasi Secret Level dan Best Friend yang gelap dan ada transisi dari cerah ke gelap yang nantinya akan digunakan didalam karya akhir animasi adiksi judi online. Penerapan teknik seperti particle system, depth of field, lighting dari animasi scott pilgrim take off dan klaus juga digunakan, particle seperti dust, dot dan bloom akan digunakan sesuai dengan scene yang sudah direncanakan.



Perancangan

Pesan yang ingin disampaikan dari animasi Jurang *Digital* ialah untuk memberikan gambaran dari konsekuensi dalam berjudi untuk audiens agar terhindar dan tidak terjerumus kedalamnya. Selain itu, animasi Jurang *Digital* juga memberikan langkah solutif bagi audiens yang terjerat judi online yakni membuka diri kepada orang terdekat khususnya disini orang tua bagi remaja. Karena, berdasarkan hasil analisis data yang sudah didapatkan sebelumnya menunjukkan bahwa membuka diri dengan keluarga merupakan salah satu langkah awal, langkah terdekat dan yang paling mudah untuk dilakukan, khususnya untuk remaja.

Media Animasi dipilih karena Animasi memungkinkan penyampaian informasi: Dengan cara yang mudah dipahami dan menarik secara visual, Menggunakan elemen-elemen visual yang akrab dan kontekstual bagi remaja (misalnya, *game-like visuals*), Memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan personal, sehingga remaja lebih mudah menyerap dan mengingat pesan yang disampaikan (Wohl et al. 2010).

Penulis memanfaatkan aplikasi *Adobe After Effect* untuk merancang *Compositing*. Untuk sentuhan akhir, penulis memanfaatkan *Adobe Premiere Pro*. Animasi *Jurang Digital* akan disebarluaskan melalui *platform* YouTube karena menurut Hasmita dan Humaidi (2023), media sosial seperti YouTube yang berbagi video sangat diminati dan dapat diakses oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang tua. Lahur (Tempo, 2023) juga menyebutkan bahwa YouTube adalah *platform* video yang paling disukai oleh Gen Z berusia 18–24 tahun menurut survei yang dilakukan oleh Kantar dan Ipsos. GenZ cenderung memilih YouTube karena menawarkan berbagai jenis konten, mulai dari video singkat, panjang, hingga *streaming* langsung, serta memiliki variasi dan kedalaman konten yang mendukung eksplorasi topik secara efisien dibandingkan dengan *platform* lainnya. YouTube bisa diakses dari berbagai gadget, mudah digunakan untuk memilih video, dan memiliki sistem rekomendasi konten yang efektif. Penelitian juga mengungkapkan bahwa 90 persen responden berumur 18–44 tahun telah melihat berbagai jenis video di YouTube dalam satu tahun terakhir, sedangkan 95 persen menyatakan mereka menonton video edukasi setidaknya sebulan sekali. Gen Z di Indonesia menilai YouTube sangat relevan, mendalam, bervariasi, dan khas. Di samping itu, 90 persen pengguna Gen Z yang berusia 18-24 tahun memanfaatkan fitur YouTube *Shorts*. Mereka berpikir YouTube lebih efisien dalam penggunaan waktu dan menjadi aplikasi *streaming* video utama jika hanya boleh memilih satu. Platform ini juga mendukung peningkatan kedekatan dengan para kreator serta memperkuat rasa koneksi sosial pengguna.

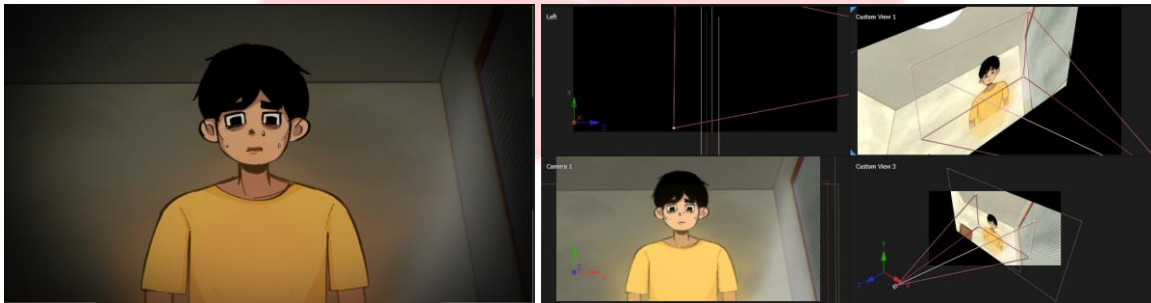
Dalam pengerjaan *Digital Compositing Jurang Digital* warna dan temperature menyesuaikan dengan suasana yang dirasakan Jaka. Warna biru muda dan biru tua dipilih untuk memberikan mood warna Kota Bandung yang sesuai dengan data kuesioner dan wawancara ahli bidang. Biru muda dipilih untuk memberikan suasana normal dan biru tua memberikan Kesan kesendirian kesepian yang dirasakan Jaka saat dia sudah mulai kecanduan dan terjerumus sangat jauh kedalam *Judi Online*. *Pencahayaan, visual effect* dirancang sesuai dengan hasil observasi yang sudah dilakukan.

Hasil Perancangan

Compositing

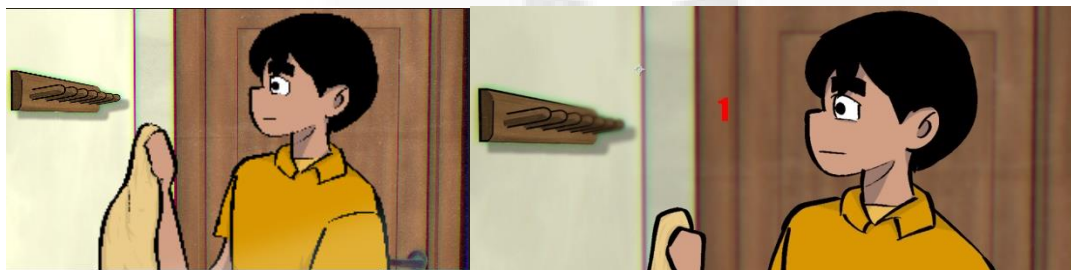
Multiplane Compositing

Prosesnya pertama kali penulis memisahkan layer karakter dengan background enviroment, lalu penulis memisahkan bagian layer *background middleground* dan *foreground*. Setelah itu penulis menambahkan kamera agar bisa memainkan gerakan kamera dengan menggunakan *keyframe*. Setelah *background*, *middleground* dan *foreground* di pisah layer-nya akan disusun di Adobe After Effect, lalu penulis akan mengganti layer tersebut menjadi layer 3D untuk merubah layer yang tadinya 2D menjadi 3D. Penulis juga melakukan *scaling* untuk menyesuaikan ukuran setiap layer, tidak lupa juga untuk menambah kamera 3D dan mengerakannya menggunakan *keyframe*



Depth Compositing

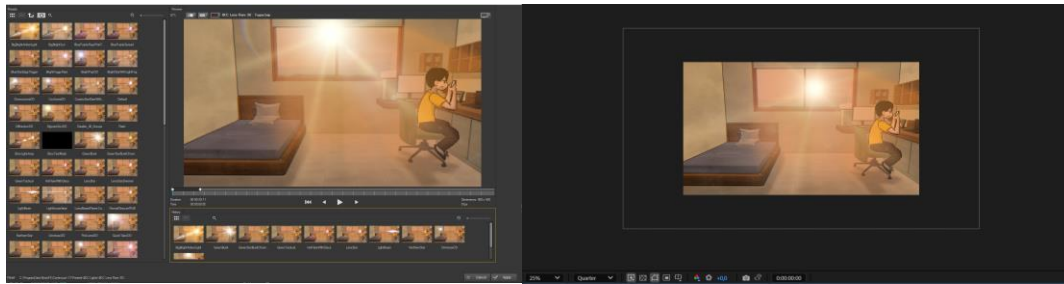
Teknik digunakan oleh penulis untuk memberikan kedalaman dan fokus di setiap shot animasi. Penulis bisa menempatkan dan menyesuaikan kedalaman objek pada shot tertentu. Menggunakan *masking* dan *matte* juga menambahkan kedalaman kepada karakter dan enviromentnya, *masking* juga mengatur bagian mana saja yang ingin di tampilkan atau di pasang *effect BCC Blur*



Optical Flare

Penulis menggunakan *optical flare* dari *plug-in BorisFX*. *Effect* yang digunakan ialah *BCC Lens Flare 3D*. *Effect* digunakan saat ada sinar matahari sore mengenai lensa kamera di ruangan Jaka di shot 19. Cara menambahkan *Optical Flare* ialah dengan menambah layer *adjustment* dan

ditambah *effect BCC Lens Flare 3D*, setelah itu kita tinggal melakukan penyesuaian cahaya dan tempat matahari nya berada.



Sims Compositing

Penulis menggunakan *Plug-in BorisFX* untuk menambahkan *effect BCC Particle Array 3D*. Simulasi yang digunakan berupa *Dust Particle*, cara penerapan *BCC Particler Array 3D* dengan menambahkan layer *solid color* atau *adjustment layer*, namun dengan shot ini hanya perlu *solid color*. Setelah itu tinggal disesuaikan penempatan, skala dan banyaknya *particle*. Jika dirasa sudah cocok penulis menyesuaikan lagi cahaya yang dipancarkan oleh *optical flare*, warna dan temperturnya. Dikarenakan beratnya *Plug-in* dari *BCC Particle Array 3D* rendering shot harus *quarter* untuk memperlancar *render preview*



Grain

Untuk menyempurnakan integrasi visual, penulis menggunakan *effect Grain* untuk memperhalus bagian Animasi yang bergerak dan background still juga *effect grain* menambahkan rasa sinematik terhadap hasil karya animasi. Untuk mengaplikasikan terhadap semua layer *pre-composite* penulis hanya tinggal menerapkan *grain* dengan menambahkan *effect Noise HLS* dan mengganti *noise* menjadi *grain* di effect control shot *pre-composite*



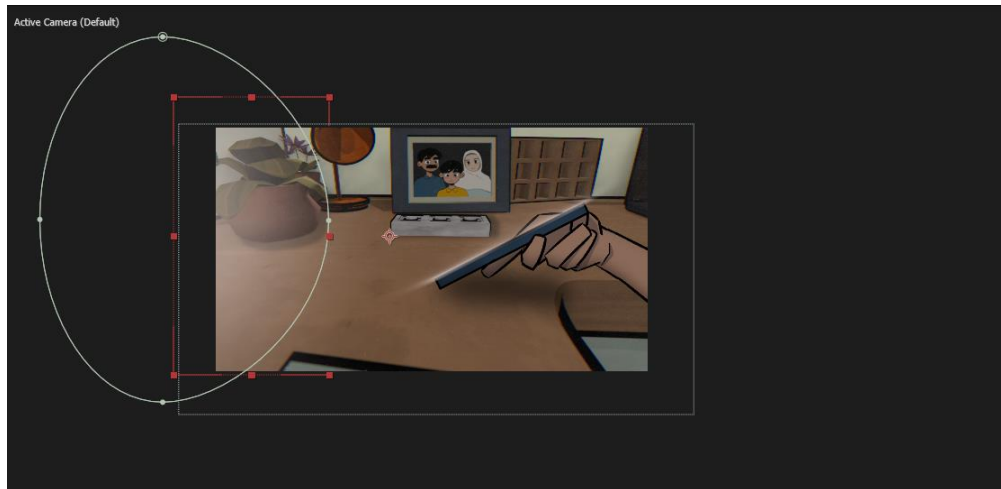
Lighting

Penambahan lighting buatan penulis harus mengetahui area atau objek apa saja yang memantulkan dan menghasilkan cahaya. Objek seperti HP yang menyala, Komputer dan Cahaya matahari harus di perhatikan. Karena itu arah matahari dan cahaya juga sangat berpengaruh terhadap cahaya yang dihasilkan. Penulis menggunakan solid color layer yang sudah di mask lalu memberi effect CC Radial Fast Blur, untuk mereplikasi cahaya yang muncul dari objek dan matahari. Untuk beberapa bagian penulis juga menggunakan pencahayaan sederhana seperti menggunakan solid color lalu melakukan masking setelah itu menaikkan persentase feather.



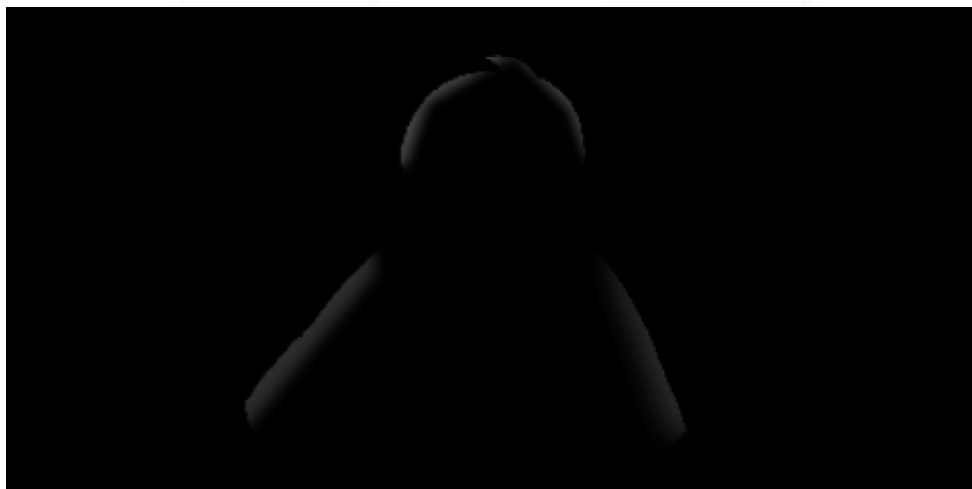
Mask

Masking digunakan penulis untuk merapihkan dan memilih area mana saja yang ingin ditampilkan atau di tutupi saat proses *compositing*. Dengan ini penulis leluasa melakukan penyesuaian terhadap shot sampai dirasa cukup rapih dan sesuai



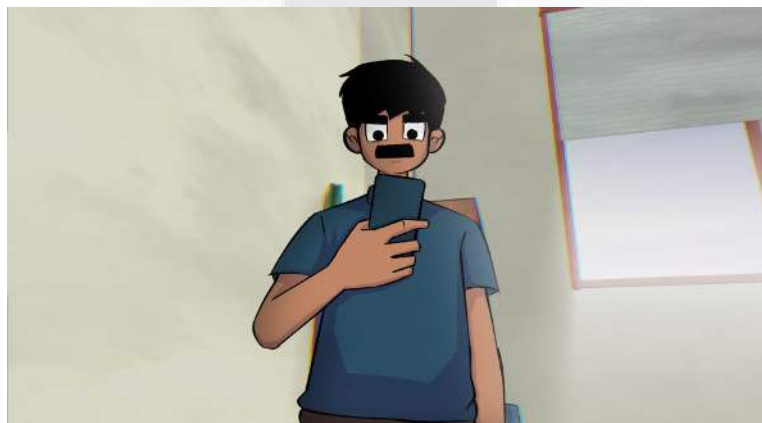
Matte

Pada matte penulis menggunakan untuk memberikan lighting tambahan kepada karakter Animasi. Penggunaan matte sangat berpengaruh terhadap kedalaman lighting karakter, seperti memberikan pantulan dari belakang, matte juga bekerja seperti *cut-out* jadi layer yang dipakai matte hanya akan berpengaruh terhadap layer tujuannya. Penggunaan matte sangat mudah, kita tambahkan layer *solid color* lalu menyesuaikan daerah mana saja yang ingin di berikan *effect* matte dengan cara *masking*, selanjutnya layer *solid color* tadi hanya perlu mengaktifkan *matte* nya di *timeline layer Adobe After Effect*



Color Grading

Pada color grading penulis menggunakan perangkat lunak *Premiere Pro*. Penulis menambahkan *effect Lumetri color, Auto Color, Auto Level* dan *Color Balance*. Penulis juga membedakan pewarnaan sesuai dengan waktu dan suasana scene. Penggunaan tone warna color grading yang normal tidak kontras dan tidak terlalu redum digunakan setelah hasil kuesioner responden. Penulis juga menggunakan referensi animasi *secret level* juga *best friend* untuk pemilihan tone warna gelap.





Selanjutnya penulis akan memeriksa ulang color grading apakah sudah sesuai dengan cerita, jika belum penulis akan melakukan penyesuaian ulang terhadap color grading. Setelah dirasa cukup penulis akan melakukan proses selanjutnya yaitu *rendering*

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa animasi memiliki potensi yang tinggi sebagai alat preventif. Dengan perancangan Digital Compositing yang tepat, visual dan mood yang berada di animasi dapat dirasakan oleh para target audiens, khususnya remaja yang cenderung impulsif.

Informasi yang didapat melalui wawancara dengan pakar, mantan penjudi online, serta hasil survei dari audiens sasaran menegaskan bahwa metode animasi dapat menciptakan empati dan kesadaran. Sebagian besar responden merasa bahwa komunikasi yang disampaikan efektif dan meningkatkan kesadaran mereka tentang risiko judi online. Dengan demikian, animasi pencegahan ini dianggap memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai alat pencegahan yang efektif dan berdampak dalam usaha mencegah adiksi judi online di kalangan remaja.

Saran

Penulis mempunyai beberapa rekomendasi yang ingin diungkapkan melalui penelitian ini, beberapa rekomendasi penting tersebut adalah. Untuk para remaja dan masyarakat luas, sangat disarankan untuk meningkatkan kesadaran serta kewaspadaan terhadap bahaya dari aktivitas judi online yang semakin meluas dan gampang diakses. Pemanfaatan media seperti animasi untuk mencegah adiksi judi online sebaiknya lebih didorong sebagai alat kampanye yang tidak hanya

menginformasikan tetapi juga menarik dan komunikatif. Bagi pemerintah dan institusi pendidikan, sangat penting untuk mendukung pembuatan media preventif yang berbasis animasi dan juga mempertimbangkan pemanfaatannya dalam program edukasi formal serta non-formal, sebagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan era digital. Bagi animator, desainer, dan pembuat konten visual, diharapkan untuk memerhatikan bukan hanya sisi teknis dan estetika visual, tetapi juga faktor psikologis audiens saat menyampaikan pesan. Kerja sama antar disiplin ilmu dengan para profesional dalam psikologi, pendidikan, serta pihak-pihak yang telah terlibat langsung dalam masalah terkait sangat dianjurkan untuk menciptakan hasil yang lebih berarti dan berdampak. Peneliti berikutnya disarankan untuk memperluas studi ini ke area lain dan menggunakan metode penelitian yang lebih beragam, seperti menguji efektivitas animasi secara langsung melalui pengamatan terhadap perubahan perilaku penonton. Diharapkan, penelitian seperti ini dapat terus memberikan kontribusi nyata dalam menghadirkan solusi inovatif terhadap permasalahan adiksi judi online maupun isu-isu sosial lainnya yang mendesak, terutama di kalangan generasi muda.

REFERENSI

- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 35-48.
- Afif, R. T., Prajana, A. M., & Prahara, G. A. (2020, October). Analysis of Character Design and Culture in the Laskar Cima Animation. In *Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-Business* (Vol. 1, pp. 410-414).
- Griffiths, M. D. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 557-568.
- Jumiyati, Sri. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. *Research Gate*.
https://www.researchgate.net/publication/359652702_Metodologi_Penelitian_Kualitatif
- Lakshmi, Vijaya. (2023, 01 Maret). Psychological Effects of Colour. *Journal of Biotechnology & Bioinformatics Research*.
https://www.researchgate.net/publication/370411571_Psychological_Effects_of_Colour
- Rahmi, L. F., & Afif, R. T. (2025). Perancangan Animasi 2D Riksa and the History of Tangkuban Perahu. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 21(1), 49-61.
- Wohl MJ, Christie KL, Matheson K, Anisman H. Animation-based education as a gambling prevention tool: correcting erroneous cognitions and reducing the frequency of exceeding limits among slots players. *J Gambel Stud*. 2010 Sep;26(3):469-86. doi: 10.1007/s10899-009-9155-7. PMID: 19823919.

BUKU

- Foster Jr., W. (2018, November 6). *Special subjects: Basic color theory*.
- Hurkman, Van, Alexis. (2010, November 15). *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema*

- Sari, A. R., & Trianita, L. (2024, July 17). Jawa Barat Dominasi Judi Online, PPAK Soroti Modus Pengepul Rekening di Kampung-kampung. Tempo. <https://www.tempo.co/hukum/jawa-barat-dominasi-judi-online-ppatk-soroti-modus-engepul-rekening-di-kampung-kampung-39287>
- Sugiyono (2020 : 203) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Cetakan Ke-2.
- Sugiyono, (2014) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D
- Wright, Steve. (2010) Digital Compositing for Film And Video. Focal Press
- Wright, Steve (2010) Digital Compositing for Film and Video. 3rd Edition.
- Wright, Steve. (2011) Compositing Visual Effects. Essentials for the aspiring Artist. Focal Press
- Wright, Steve (2017) Digital Compositing for Film and Video. 4th Edition

INTERNET

- CNN Indonesia. (2024, 25 Juni). Daftar 5 provinsi dengan pemain dan transaksi judi. <https://penjuru.co.id/daftar-5-provinsi-dengan-jumlah-pemain-dan-transaksi-judi-online-tertinggi/>.
- Kompas TV. (2023, 22 Juli). Apa itu judi slot? Berikut pengertian, sejarah, risiko, hingga ancaman pidananya. <https://www.kompas.tv/lifestyle/427835/apa-itu-judi-slot-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman-pidananya>
- Muhamad, N. (2024, June 24). 4 juta orang Indonesia judi online, dari anak sampai orang tua. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>
- Regar, M. (2024). Dampak perputaran uang di Jawa Barat dari judi *online*. Jakarta Post.
- Tempo. (2024, 3 Januari). PPAK sebut 5 provinsi di Indonesia tercatat punya jumlah pemain judi online terbanyak. <https://www.tempo.co/hukum/ppatk-sebut-5-provinsi-di-indonesia-tercatat-punya-jumlah-pemain-judi-online-terbanyak-45452>
- World Health Organization. (2022). Adolescent health. Diakses dari <https://www.who.int/health-topics/adolescent-healthwho.int>