



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN CINEMATIC LIGHTING DALAM FILM ANIMASI ‘DE RODE DRAAD’

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Yudhi Kristianto

NIM : 10120210121

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2015**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yudhi Kristianto

NIM : 10120210121

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN CINEMATIC LIGHTING DALAM FILM ANIMASI “DE RODE DRAAD”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Juli 2015

Yudhi Kristianto

UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Cinematic Lighting* dalam Film Animasi

“De Rode Draad”

Oleh

Nama : Yudhi Kristianto

NIM : 10120210121

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 6 Juli 2015

Pembimbing



Desi Dwi Kristianto, M.Ds.

Pengaji



Edwin Hartono Sutiono, M.A.

Ketua Sidang



Bharoto Yekti, S.Ds, M.A.

Ketua Program Studi



Desi Dwi Kristianto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Permasalahan merupakan salah satu hal yang harus dihadapi setiap manusia dalam menjalani kehidupannya, permasalahan tersebut selalu diawali dengan pertanyaan dan diakhiri dengan sebuah jawaban, secara tidak langsung memecahkan permasalahan tersebut membuat manusia berkembang hingga seperti saat ini, untuk mengetahui hal belum diketahui sebelumnya, begitu juga dalam penulisan tugas akhir ini, yang dilakukan untuk memecahkan suatu pertanyaan yang dihasilkan dari sebuah permasalahan.

Penulis sangat berharap dalam penulisan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam perancangan *lighting*, banyak hal-hal mendasar yang menarik dapat dipelajari dalam proyek tugas akhir ini seperti penggunaan itensitas yang dapat mempengaruhi *mood* yang dihasilkan sehingga hal dasar tersebut dapat secara efektif diimplementasikan kedalam sebuah perancangan *lighting*.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada banyak orang yang telah membantu dalam proyek tugas akhir ini. Ucapan terima kasih penulis utarakan kepada

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual dan dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penggerjaan proyek tugas akhir ini.
2. Fachrul Fadly, S.Ked. selaku dosen pembimbing yang telah memberi banyak masukan dalam penggerjaan proyek ini.

3. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., yang telah membantu memberikan masukan dalam penulisan tugas akhir ini.
4. Kepada dosen penguji yang turut memberikan masukan pada karya tulis ini.
5. Rekan-rekan dalam film “De Rode Draad”.
6. Keluarga dari penulis yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan proyek tugas akhir ini.

Tangerang, 6 Juli 2015


Yudhi Kristianto

ABSTRAK

Cinematic lighting merupakan suatu teknik dalam menerjemahkan ide atau gagasan kedalam sebuah visual, dalam *cinematic lighting* sendiri hal tersebut dapat dicapai salah satunya dengan memberikan kesan emosional atau *mood* dalam rancangan *lighting* tersebut berdasarkan penekanan emosional yang ingin disampaikan didalam cerita tersebut.

Mood dapat mudah diterapkan melalui warna, setiap warna memberikan persepsi emosi yang berbeda-beda, namun industri film pada awalnya hanya dapat menghasilkan visual hitam putih saja sehingga warna tersebut tidak dapat diterapkan, berangkat dari hal tersebut penelitian akan membahas tentang perancangan *lighting* untuk membantu *visual storytelling* dari *mood* yang dihasilkan dalam film hitam putih. Hasil tersebut penelitian tersebut digunakan untuk membantu perancangan *lighting* dalam film “De Rode Draad”.

Kata Kunci : (*lighting*, *mood*, hitam putih, visual)



ABSTRACT

Cinematic lighting is a technique to translating the idea into a visual, cinematic lighting itself can be achieved by giving the emotional impression or mood through lighting design based on an emotional emphasis in the story.

Mood can be easily applied through color, each color gives the perception of different emotions, but in the first time, the film industry can only produce a black and white film so that the color can not be applied, based from that reason the case studies will discuss the lighting design to achieve visual storytelling from mood in a black and white film. The result of these studies is used to create lighting design for animated film “De Rode Draad”.

Keywords: (*lighting, mood, black and white, visual*)



DAFTAR ISI

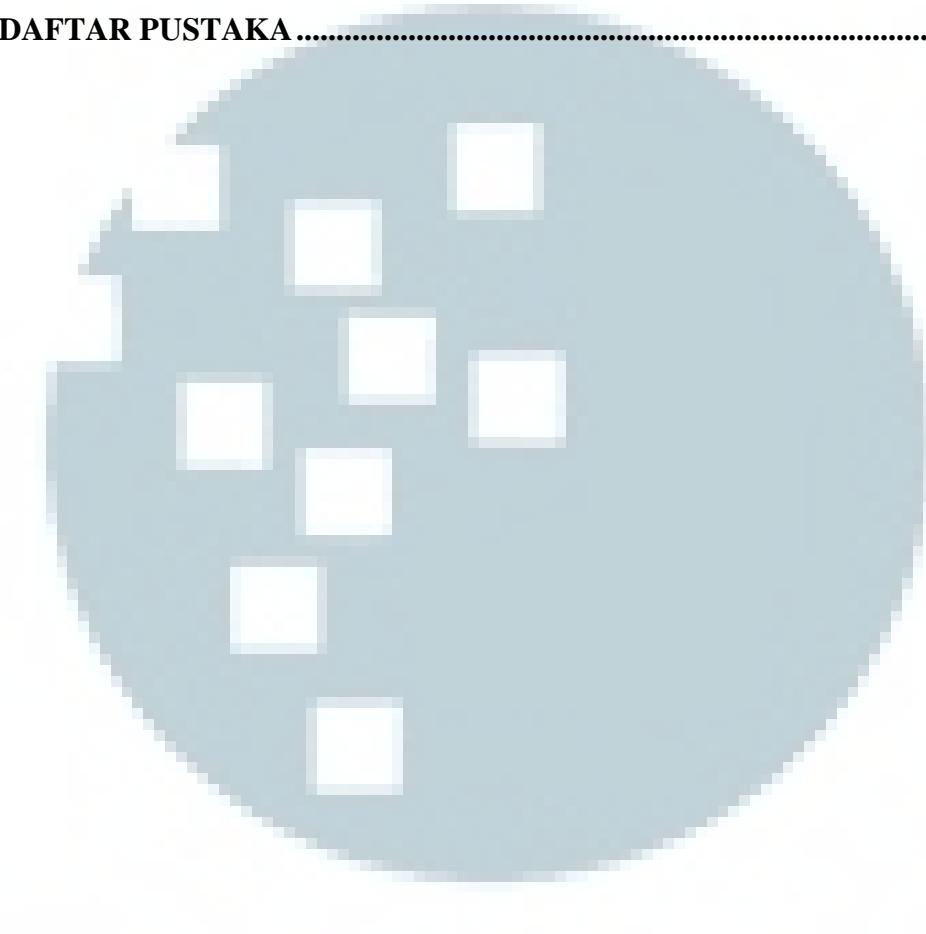
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XIX
DAFTAR LAMPIRAN	XX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Artistik dalam Hitam Putih	4

2.2.	Mood Mapping.....	5
2.3.	Tonal Value.....	7
2.4.	Histogram.....	8
2.5.	Kontras dan <i>Affinity</i>	8
2.6.	<i>Lighting</i>	9
2.7.	Tipe Sumber Cahaya.....	9
2.8.	Tipe Cahaya	10
2.9.	Arah Cahaya.....	13
2.10.	Kualitas Cahaya	15
2.11.	Bentuk Pengaturan Cahaya.....	15
2.12.	Pencahayaan Berdasarkan Lokasi.....	16
2.13.	<i>Lighting Style</i>	18
2.14.	<i>Exposure</i>	19
2.15.	Rasio Cahaya	20
2.16.	Komposisi	21
2.17.	Strategi dasar dalam perancangan cahaya.....	24
2.18.	<i>Lighting Diagram</i>	25
	BAB III METODOLOGI.....	26
3.1.	Gambaran Umum.....	26
3.1.1.	Sinopsis	27

3.1.2. Peralatan.....	28
3.1.3. Tahapan Kerja	28
3.2. Menentukan <i>Mood</i> pada Referensi Berdasarkan Naskah	29
3.2.1. Pemetaan pada <i>Mood Mapping</i>	40
3.3. Analisa Tingkat Kontras dan Itensitas Cahaya dalam Memengaruhi <i>Mood</i> yang Dihasilkan	41
3.3.1. Rasio Cahaya.....	41
3.3.2. Kualitas Cahaya	48
3.3.3. <i>Histogram</i>	49
3.3.4. Penjabaran Hasil Pengamatan.....	49
3.4. Observasi <i>Lighting</i> dalam Menghasilkan Bentuk dan Ilusi Kedalaman .	53
3.5. Observasi Pengaruh Lokasi Terhadap Rancangan <i>Lighting</i>	55
BAB IV ANALISIS	64
4.1. Analisa Hubungan <i>Mood</i> Terhadap Itensitas dan Kontras Cahaya Berdasarkan <i>Mood Mapping</i>	64
4.1. Analisa Peran Lighting dalam Menghasilkan Bentuk dan Ilusi Kedalaman.	69
4.2. Analisa Hubungan Perubahan Cahaya dengan Posisi Subjek Berdasarkan Sumber Cahaya dari Luar Jendela.	71
4.3. Implementasi Rancangan Lighting pada Film “De Rode Draad”.....	73
4.5. Implementasi Rancangan Lighting pada Film “De Rode Draad”.....	77
4.6. Perbandingan dengan Hasil Implementasi dengan analisa.	84
BAB V PENUTUP.....	89

4.7.	Kesimpulan	89
4.8.	Saran	90

DAFTAR PUSTAKA **XXI**



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Warna dan Hitam Putih.....	4
Gambar 2.2. <i>Mood Mapping</i>	5
Gambar 2.3. Contoh Tingkatan <i>Tonal Value</i>	7
Gambar 2.4. Contoh <i>Histogram</i>	8
Gambar 2.5. Contoh Kontras dan <i>Affinity</i>	9
Gambar 2.6. Penempatan <i>Three Point Lighting</i>	12
Gambar 2.7. Hasil dari Pencahayaan <i>Three Point Lighting</i>	12
Gambar 2.8. Contoh <i>Front Light</i> , <i>Side Light</i> , dan <i>Back Light</i>	14
Gambar 2.9. Contoh <i>Hard Light</i> dan <i>Soft Light</i>	15
Gambar 2.10. Penggunaan <i>Negative Fill</i> untuk Mengurangi Intensitas Cahaya Alami.....	17
Gambar 2.11. Penggunaan Cahaya Buatan untuk Merekayasa Cahaya Alami.....	18
Gambar 2.12. Contoh <i>High Key Lighting</i>	18
Gambar 2.13. Contoh <i>Low Key Lighting</i>	19
Gambar 2.14. Contoh <i>Low Key Lighting</i>	20
Gambar 2.15. Rasio Cahaya.....	20
Gambar 2.16. Komposisi dengan menggunakan garis. (Brown, 2012)	21
Gambar 2.17. Contoh Komposisi <i>Emphasize</i> dengan menggunakan <i>Depth of Field</i> . (Barnbaum, 2010)	22
Gambar 2.18. Contoh Komposisi <i>Balance</i> . (Barnbaum, 2010)	23
Gambar 2.19. Contoh Komposisi <i>Shape</i> . (Barnbaum, 2010).....	23
Gambar 2.20. Contoh Komposisi <i>Repetition and Rhytm</i> . (Barnbaum, 2010).....	24

Gambar 2.21. Contoh <i>Lighting Diagram</i> . (Brown, 2008)	25
Gambar 3.1. Potongan Adegan pada <i>Shot 10, 13, dan 14</i>	27
Gambar 3.2. Tahapan Kerja	28
Gambar 3.3. Potongan Naskah dari Adegan <i>Action 01</i>	30
Gambar 3.4. <i>Action 01</i> diambil dari Film “Casablanca”	30
Gambar 3.5. Potongan Naskah dari Adegan <i>Action 02</i>	31
Gambar 3.6. <i>Action 02</i> diambil dari Film “The Artist”.....	31
Gambar 3.7. Potongan Naskah dari Adegan <i>Calm 01</i>	32
Gambar 3.8. <i>Calm 01</i> diambil dari Film “Schindler List”.....	33
Gambar 3.9. Potongan Naskah dari Adegan <i>Calm 02</i>	33
Gambar 3.10. <i>Calm 02</i> diambil dari Film “Man Who Wasn’t Here”.....	34
Gambar 3.11. Potongan Naskah dari Adegan <i>Anxiety01</i>	34
Gambar 3.12. <i>Anxiety 01</i> diambil dari Film “Casablanca”	35
Gambar 3.13. Potongan Naskah dari Adegan <i>Anxiety 02</i>	35
Gambar 3.14. <i>Anxiety 02</i> diambil dari Film “Schindler List”.....	36
Gambar 3.15. Potongan Naskah dari Adegan <i>Depression 01</i>	37
Gambar 3.16. <i>Depression 01</i> diambil dari Film “Casablanca”.....	38
Gambar 3.17. Potongan Naskah dari Adegan <i>Depression 01</i>	38
Gambar 3.18. <i>Depression 02</i> diambil dari Film “Casablanca”.....	39
Gambar 3.19. <i>Mood Mapping</i> yang telah dimodifikasi.	40
Gambar 3.20. Pembagian Referensi Berdasarkan <i>Mood Mapping</i>	41
Gambar 3.21. Fitur <i>Average</i> dari <i>Eyedropper Tool</i>	42
Gambar 3.22. Fitur Efek <i>Posterize</i>	43

Gambar 3.23. Tingkat <i>Tonal Value</i> pada <i>Action</i> 01.....	43
Gambar 3.24. Tingkat <i>Tonal Value</i> pada <i>Action</i> 01.....	44
Gambar 3.25. Tingkat <i>Tonal Value</i> pada <i>Calm</i> 01.....	44
Gambar 3.26. Tingkat <i>Tonal Value</i> pada <i>Calm</i> 02.....	45
Gambar 3.27. Tingkat <i>Tonal Value</i> pada <i>Anxiety</i> 01.....	45
Gambar 3.28. Tingkat <i>Tonal Value</i> pada <i>Anxiety</i> 02.....	46
Gambar 3.29. Tingkat <i>Tonal Value</i> pada <i>Depression</i> 01.....	46
Gambar 3.30. Tingkat <i>Tonal Value</i> pada <i>Depression</i> 02.....	47
Gambar 3.31. <i>Hard Light</i> pada <i>Anxiety</i> 01.....	48
Gambar 3.32. <i>Hard Light</i> pada <i>Anxiety</i> 02.....	49
Gambar 3.33. Hasil Penggunaan <i>Histogram</i> pada Referensi.....	49
Gambar 3.34. Pemetaan kedalam <i>Mood Mapping</i>	51
Gambar 3.35. Hasil Observasi Terhadap Peran <i>Side Lighting</i>	54
Gambar 3.36. Lukisan <i>Grayscale</i> dalam menghasilkan ilusi kedalaman.....	54
Gambar 3.37. Hasil Observasi Terhadap <i>Background Lighting</i> dalam Menghasilkan <i>Ilusi Kedalaman</i> dan Ruang.....	55
Gambar 3.38. Potongan Adegan pada Menit 02:21:24 dalam Film “ <i>Schindler List</i> ”.....	56
Gambar 3.39. Potongan Adegan pada Menit 02:24:27 dalam Film “ <i>Schindler List</i> ”.....	57
Gambar 3.40. Potongan Naskah pada Menit 02:24:27 dalam Film <i>Schindler List</i> ”.....	57

Gambar 3.41. Potongan Adegan pada Menit 01:35:40 dalam Film “Schindler List”.....	58
Gambar 3.42. Potongan Naskah pada Menit 01:35:40 dalam Film “Schindler List”.....	59
Gambar 3.43. Potongan Adegan pada Menit 01:36:21 dalam Film “Schindler List”.....	59
Gambar 3.44. Potongan Naskah pada Menit 01:36:21 dalam Film “Schindler List”.....	60
Gambar 3.45. <i>Lighting Diagram</i> pada Adegan 01:35:40 dan 01:36:21 dalam Film “Schindler List”.....	60
Gambar 3.46. Potongan Adegan pada Menit 01:19:23 dalam Film “Schindler List”.....	62
Gambar 3.47. Potongan Adegan pada Menit 01:19:16 dalam Film “Schindler List”.....	63
Gambar 3.48. Potongan Adegan pada Menit 01:19:18 dalam Film “Schindler List”.....	63
Gambar 4.1. Perbandingan Itensitas, Kontras Cahaya dan Kualitas Cahaya.....	64
Gambar 4.2. Perbandingan <i>Histogram</i>	66
Gambar 4.3. Penggunaan <i>Key Light</i> yang berbeda pada keempat <i>Mood</i>	67
Gambar 4.4. Penggunaan <i>Fill light</i> yang berbeda pada keempat <i>Mood</i>	67
Gambar 4.5. Penggunaan <i>Background Light</i> yang berbeda pada keempat <i>Mood</i> .68	
Gambar 4.6. Penggunaan <i>Background Light</i> yang berbeda pada keempat <i>Mood</i> .69	
Gambar 4.7. Hasil Observasi terhadap Peran <i>Side Lighting</i>	70

Gambar 4.8. Hasil Observasi terhadap <i>Background Lighting</i> dalam Menunjukan Ruang.....	71
Gambar 4.9. Terjadinya Perubahan Cahaya dan Posisi pada Adegan yang sama.....	72
Gambar 4.10. Potongan Adegan pada Shot 10.....	74
Gambar 4.11. <i>Lighting diagram</i> pada Shot 10.....	74
Gambar 4.12. Potongan Adegan pada Shot 13.....	75
Gambar 4.13. <i>Lighting Diagram</i> pada Shot 13.....	76
Gambar 4.14. Potongan Adegan pada Shot 14.....	77
Gambar 4.15. <i>Lighting Diagram</i> pada Shot 14.....	77
Gambar 4.16. <i>Ambient Light</i> pada Shot 10.....	78
Gambar 4.17. <i>Ambient Light</i> dan <i>Key Light</i> pada Shot 10.....	78
Gambar 4.18. <i>Key Light</i> pada Shot 13.....	79
Gambar 4.19. <i>Key Light</i> dan <i>Fill Light</i> pada Shot 13.....	79
Gambar 4.20. <i>Key Light</i> , <i>Fill Light</i> dan <i>Background Light</i> pada Shot 13.....	80
Gambar 4.22. Hasil Penggunaan <i>Curve</i> pada Shot 13.....	81
Gambar 4.23. <i>Key Light</i> pada Shot 14.....	82
Gambar 4.24. <i>Key Light</i> dan <i>fill light</i> pada Shot 14.....	82
Gambar 4.25. <i>Key light</i> , <i>Fill Light</i> dan <i>Background Light</i> pada Shot 14.....	83
Gambar 4.26. <i>Key Light</i> , <i>Fill Light</i> , <i>Background Light</i> dan <i>Ambient Light</i> pada Shot 14.....	83
Gambar 4.27. Hasil Penggunaan <i>Curve</i> pada Shot 14.....	84
Gambar 4.28. Hasil <i>Posterize</i> pada Shot 13.....	85

Gambar 4.29. Hasil <i>Posterize</i> pada <i>Shot 13</i>	85
Gambar 4.30. Perbandingan Itensitas dan Kontras Cahaya dengan Referensi.	86
Gambar 4.31. Perbandingan <i>Histogram</i> dengan Referensi.....	86
Gambar 4.32. Perbandingan Secara Visual Dengan Referensi.....	87
Gambar 4.33. Perbandingan dengan Referensi dalam Penggunaan <i>Side Light</i> untuk Mnghasilkan Bentuk dari Jatuhnya Bayangan.....	87
Gambar 4.34. Perbandingan dengan Referensi dalam Penggunaan <i>Background Light</i> untuk Menghasilkan Kedalaman Ruang.....	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Data dari Hasil Temuan.....53



UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....XXIV

