



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 TATA CAHAYA SUASANA TAKUT DALAM
FILM ANIMASI *HYBRID 2D DAN 3D* BERJUDUL
“SANGKAR”**

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Atin
NIM : 00000018521
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Atin

NIM : 00000018521

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TATA CAHAYA SUASANA TAKUT DALAM FILM

ANIMASI *HYBRID* 2D DAN 3D BERJUDUL “SANGKAR”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi 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 pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas 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 Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Desember 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to be the name 'Atin' written in a cursive style.

Atin

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN TATA CAHAYA SUASANA TAKUT DALAM FILM ANIMASI *HYBRID* 2D DAN 3D BERJUDUL “SANGKAR”

Oleh

Nama : Atin
NIM : 00000018521
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 24 Januari 2018

Pembimbing I



Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Pembimbing II



Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Penguji



Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Sidang



Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Program Studi



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

KATA PENGANTAR

Penulis mengambil topik ini sebagai bahasan karena berdasarkan pengalaman sebelumnya yang sudah pernah menjadi *Lighting Artist*, penulis menyadari masih minimnya kemampuan dalam bidang tersebut. Oleh karena itu penulis ingin membenahi dan mengasah lebih dalam lagi kemampuan dari bidang yang penulis ambil sebagai topik ini.

Penulis panjatkan puji syukur kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya sehingga Tugas Akhir yang telah ditempuh selama 2 semester ini dapat terselesaikan.

Proses pengerjaan laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan berupa motivasi, dukungan, bimbingan, nasihat dan kerjasama dari berbagai pihak antara lain:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara.
2. Yohanes Merci W., S.Sn., M.M. selaku Ketua sidang yang memberikan banyak masukan baik dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku Penguji yang memberikan banyak masukan baik dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
4. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. selaku Dosen pembimbing I yang memberikan banyak masukan baik dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

5. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku Dosen pembimbing II yang memberikan banyak masukan baik dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
6. Matheus Prayogo, S.Sn. selaku Dosen ahli yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan dan memberi nasihat dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
7. Fachrul Fadly, S.Ked. selaku Dosen ahli yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan dan memberi nasihat dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
8. Andrew Willis, S.T. selaku Dosen ahli yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan dan memberi nasihat dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
9. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen ahli yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan dan memberi nasihat dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
10. Team Pancarobah Motion, Rekan seperjuangan dan Keluarga dari setiap anggota team yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan, baik secara moral dan material.

Tangerang, 14 Desember 2017



Atin

ABSTRAKSI

Cahaya menentukan aktivitas kita, mempengaruhi pola pikir kita dan mempengaruhi cara kita memandang segala sesuatu. Namun, kita begitu terbiasa dengan cahaya sehingga tidak banyak dari kita yang ingin memperdulikannya secara mendetail. Tahapan Pencahayaan merupakan salah satu tahapan yang cukup penting dalam proses produksi film, Sebuah Pencahayaan tidak hanya berperan sebagai ‘penerang’ *object* dan *environment* dalam sebuah *scene*, perancangan Pencahayaan juga mempengaruhi suasana dalam film yang akan di lihat oleh penonton nantinya. Oleh karena itu animasi *Hybrid* 2D dan 3D diharapkan dapat mengurangi waktu proses pengerjaan dalam merender *scene* yang dimiliki.

Kata Kunci: Pencahayaan, Cahaya, *Scene*, 3D, 2D, *Hybrid*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



ABSTRACT

Light decisive our activity, affect our mindset and affect the way we look at everthing. However, we are used to light so much that there are not so many people are interested about the details. Lighting is one of many important steps on a film production. A light is more than just to brighten an object or environment in a scene, lighting design also affect situasion in movies that are visible to the audience. Because of that, 2d and 3d hybrid animation is expected to reduce time in rendering scenes that are owned.

Keywords: Lighting, Light, Scene, 3D, 2D, Hybrid

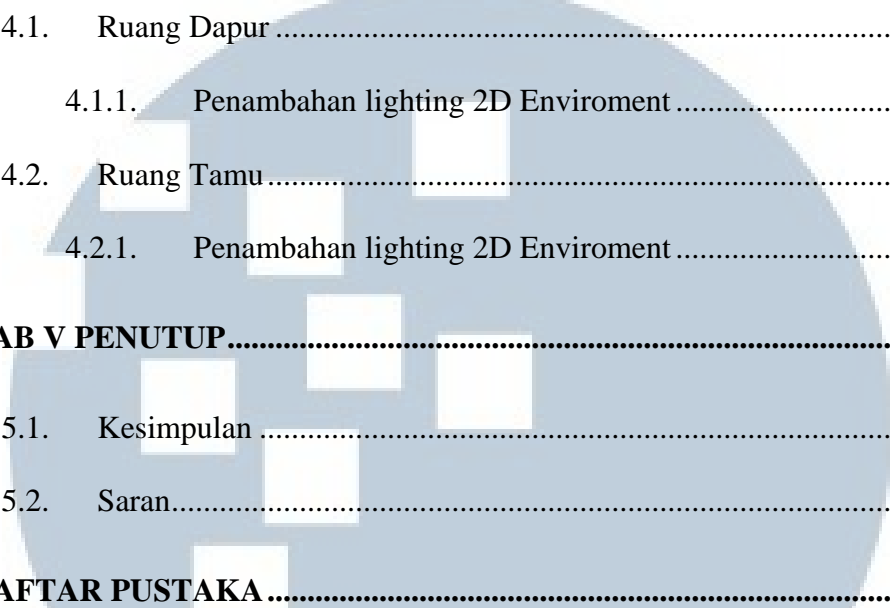
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Skripsi	2
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Hybrid Animation	4
2.2. Lighting.....	5
2.2.1. 3D Lighting	7

2.3.	Teknik Penataan Lighting	12
2.3.1.	Three Point Lighting	13
2.3.2.	Two Point Lighting	15
2.3.3.	One Point Lighting	15
2.3.4.	Natural Lighting	16
2.4.	Penekanan suasana	17
2.4.1.	High Key	17
2.4.2.	Low Key	18
2.4.3.	Under-lighting	19
2.4.4.	Rim Key	20
2.5.	Intensitas Cahaya	21
2.6.	Global Illumination	21
2.7.	Mood Takut	22
2.7.1.	Respon Fisik	23
2.7.2.	Respon Emosional	23
BAB III	METODOLOGI	24
3.1.	Gambaran Umum	24
3.1.1.	Sinopsis	24
3.1.2.	Posisi Penulis	25
3.2.	Tahapan Kerja	26
3.3.	Acuan	27
3.4.	Proses Perancangan	30
BAB IV	ANALISIS	44



4.1.	Ruang Dapur	44
4.1.1.	Penambahan lighting 2D Enviroment	46
4.2.	Ruang Tamu	47
4.2.1.	Penambahan lighting 2D Enviroment	49
BAB V PENUTUP.....		50
5.1.	Kesimpulan	50
5.2.	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....		XVII

UMN

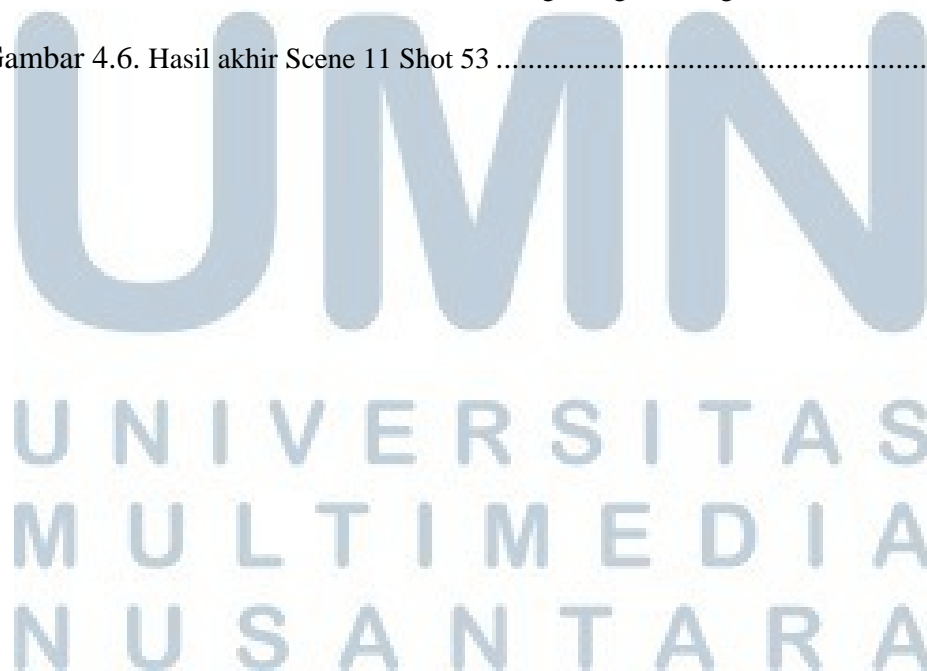
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. contoh animasi yang digambar kembali frame per frame di Photoshop.	4
Gambar 2.2. Ilustrasi pencahayaan pertamakali	5
Gambar 2.3. Dramatic lighting for The Thread of Destiny	6
Gambar 2.4. Contoh pencahayaan	7
Gambar 2.5. Penerapan cahaya	8
Gambar 2.6. Tanpa tipuan, cahaya lilin tidak menerangi Sang Buddha dengan baik.....	9
Gambar 2.7. Titik terang di bagian bawah pandangan ini lebih memberi cahaya di depan patung itu dengan tipuan posisinya.	10
Gambar 2.8. Setelah di berikan tipuan. Patung itu tampak lebih terang, diterangi cahaya lilin.....	11
Gambar 2.9. Hasil akhir setelah di berikan pengaturan shader dan specular	12
Gambar 2.10. Lighting dengan teknik 3 point lighting	14
Gambar 2.11. Lighting dengan teknik 2 point lighting	15
Gambar 2.12. Lighting dengan teknik 1 point lighting	16
Gambar 2.13. Lighting dengan teknik natural light.....	16
Gambar 2.14. Contoh tata cahaya high key.	18
Gambar 2.15. Contoh tata cahaya low key.	18
Gambar 2.16. Contoh tata cahaya under-lighting	19
Gambar 2.17. Contoh tata cahaya rim key.....	20
Gambar 2.18. Kiri tanpa <i>GI</i> , kanan dengan <i>GI</i>	22

Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	26
Gambar 3.2. Pencahayaan Coraline 00:15:42 (SC7_SH29)	27
Gambar 3.3. Pencahayaan The Shining 02:08:41 (SC7_SH29).....	27
Gambar 3.4. Pencahayaan Coraline 00:15:42 (SC11_SH53).....	28
Gambar 3.5. Pencahayaan The Shining 01:16:03 (SC11_SH53).....	28
Gambar 3.6. Pencahayaan.....	29
Gambar 3.7. Storyboard “SANGKAR” SC7_SH29	30
Gambar 3.8. Storyboard “SANGKAR” SC11_SH53	31
Gambar 3.9. Denah rumah Yohan dengan mata angin.....	32
Gambar 3.10. Tampak atas kamar Yohan dengan lighting dan kamera Scene 7 Shot 2	33
Gambar 3.11. Awal Perancangan Tata Cahaya pada Enviroment Ruang Dapur Menggunakan Lighting 2D yang digunakan untuk Scene 7 Shot 29.....	34
Gambar 3.12. Perancangan Penempatan Tata Cahaya pada Enviroment Ruang Dapur untuk Scene 7 Shot 29 menggunakan lighting 3D.....	35
Gambar 3.13. Perancangan awal Tata Cahaya pada Scene 7 Shot 29.....	36
Gambar 3.14. Hasil akhir dari Perancangan Tata Cahaya pada Scene 7 Shot 29.....	36
Gambar 3.15. Tampak katas ruang tamu dengan lighting dan kamera Scene 11 Shot 53	37
Gambar 3.16. Awal Perancangan Tata Cahaya pada Enviroment Ruang Dapur Menggunakan Lighting 2D yang digunakan untuk scene 11 shot 53.....	38
Gambar 3.17. Perancangan Tata Cahaya pada Enviroment Ruang Dapur untuk Scene 11 Shot 53	39

Gambar 3.18. Perancangan awal Tata Cahaya pada Scene 11 Shot 53.....	40
Gambar 3.19. Hasil akhir dari Perancangan Tata Cahaya pada Scene 11 Shot 53.....	40
Gambar 3.20. Hasil render final environment yang belum ditambahkan line art dan lighting 2D.....	42
Gambar 3.21. Hasil render final environment yang sudah ditambahkan line art dan lighting 2D.....	43
Gambar 3.22. Proses Color Grading	42
Gambar 4.1. Hasil render environment ruang dapur dengan tata cahaya Scene 7 Shot 29	44
Gambar 4.2. Hasil Scene 7 Shot 29 setelah digabungkan dengan karakter 2D.....	45
Gambar 4.3. Hasil akhir Scene 7 Shot 29	46
Gambar 4.4. Hasil render environment ruang tamu dengan tata cahaya Scene 11 Shot 53	47
Gambar 4.5. Hasil Scene 11 Shot 53 setelah digabungkan dengan karakter 2D.....	48
Gambar 4.6. Hasil akhir Scene 11 Shot 53	49



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR PENGAJUAN JUDUL XVIII

LAMPIRAN B: KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR..... XIX



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA