



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.

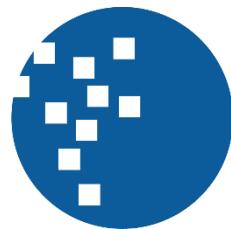
Copyright and reuse:

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 *LIGHTING IKLAN ANIMASI BERJUDUL*
“NEED FOR FOOD”

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Tan, Lina Sutanto
NIM : 13120210008
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tan, Lina Sutanto

NIM : 13120210008

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir: Perancangan *Lighting* Iklan Animasi Berjudul “*Need for Food*”

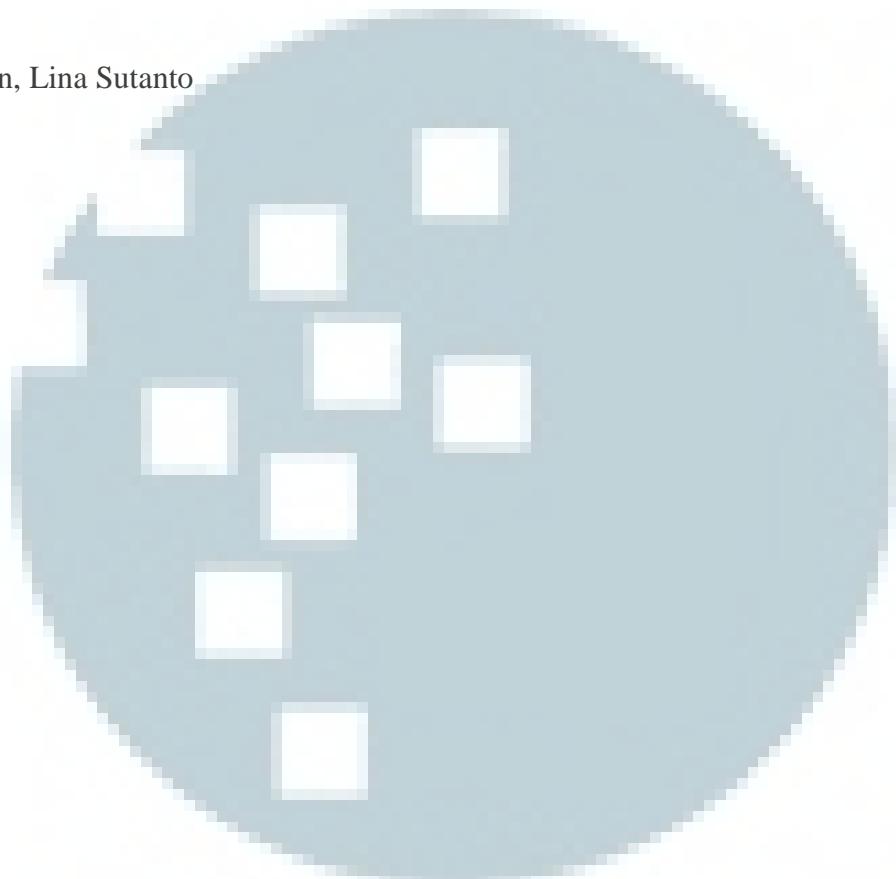
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan 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 Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016

Tan, Lina Sutanto



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Lighting

Iklan Animasi Berjudul “Need for Food”

Oleh
Nama : Tan, Lina Sutanto

NIM : 13120210008

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2017

Pembimbing I

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Pembimbing II

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

Pengaji

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dihaturkan kepada Tuhan yang Maha Kuasa atas penyelesaian laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Lighting Iklan Animasi Berjudul “*Need for Food*”. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai syarat kelulusan untuk gelar sarjana desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara.

Seorang filosofer Tiongkok, Lao Tzu, pernah berkata “*A journey of a thousand miles begins with a single step*” yang berarti perjalanan panjang dimulai dari sebuah langkah pertama. Kata-kata tersebut menggambarkan keadaan Tugas Akhir, dimana sebuah tugas akhir, berkebalikan dengan namanya, merupakan sebuah langkah pertama untuk perjalanan panjang di masa yang akan datang.

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Secara khusus, ucapan terimakasih diberikan kepada:

1. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
2. Dosen Pembimbing, Bapak Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., Bapak Fachrul Fadly, S.Ked, dan Bapak Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.
3. Bapak M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing mata kuliah Academic Writing dan Ketua Tugas Akhir semester ganjil 2016/2017
4. Pemamam Productions, sebagai teman seperjalanan yang memberikan warna dalam dunia perkuliahan

5. Keluarga, yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materiil
6. Seluruh pihak yang telah membantu dalam mengumpulkan data, merangkum data, dan menyusun data.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 19 Desember 2016

Tan, Lina Sutanto

UMN

ABSTRAKSI

Laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Lighting Iklan Animasi Berjudul ‘*Need for Food*’ memberikan gambaran untuk memahami teknik tata cahaya yang dipakai untuk objek makanan berupa roti yang memiliki warna senada.

Tujuan cahaya untuk mengarahkan pandangan penonton menjadi dasar agar tampilan menjadi menarik perhatian. Dengan penerapan cahaya yang baik, visual roti akan terasa menggiurkan dan tujuan iklan berhasil dicapai apabila orang tersugesti untuk mengingat produk tersebut.

Sumber cahaya natural dan artifisial yang berusaha direplikasi ke dalam *computer graphic* didasarkan pada pengamatan di dunia nyata. Cahaya natural matahari pada pagi hari yang berwarna kuning keoranye akan masuk kedalam ruangan dari jendela. Serta pembuatan cahaya artifisial dengan warna oranye terang untuk display karena bertemperatur hangat dengan tujuan memperindah tekstur objek.

Menyikapi suasana gelap dengan cara mengatur intensitas cahaya, warna cahaya, kontras cahaya, agar walaupun ditengah gelapnya suasana, cahaya tetap tampak menarik perhatian.

Kata kunci: perancangan cahaya, natural, artifisial, *low-light*, animasi, toko roti

ABSTRACT

This final titled “Lighting Used in Animation Commercial: ‘Need for Food’” aims to give ideas to know more about lighting techniques in a bakery commercial with analogous color range.

Goal of lighting to direct the viewer’s eye becomes the foundation to make visual more interesting. With proper light setting, the visual of breads is more bodacious and the purpose of the commercial is achieved when people are indicated to remember the products.

Natural and artificial light source are replicated into computer graphic based on real life observation. Mid morning sunlight as natural light source are yellowish and falls into the room through the window. The making of artificial light for display counter with orange colour because of the temperature of the light and gives the texture more mesmerizing look.

How to withstand low-light environment with lighting intensity, lighting colour, and high contrast so that in the pitch-dark scene, the light will still stand out and shines.

Keywords: *lighting setup, natural, artificial, low-light, animation, bakery*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	5
1.6. Metode Pengumpulan Data	6
1.6.1. Studi Pustaka.....	6
1.6.2. Observasi.....	6
1.7. Metode Perancangan.....	6
1.8. Timeline.....	6

1.9.	Skematika Perancangan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		9
2.1.	Animasi untuk Iklan	9
2.1.1.	Marketing	9
2.1.2.	Storytelling in Digital Marketing	15
2.2.	Cahaya	16
2.2.1.	Karakteristik Cahaya.....	16
2.2.2.	Jenis Cahaya.....	32
2.2.3.	Lighting in Computer Graphic	42
2.3.	Tata Cahaya dalam Makanan	60
2.3.1.	Food Photography	60
2.3.2.	Low-Light Lighting.....	63
2.3.3.	La Boulangerie	65
BAB III METODOLOGI.....		67
3.1.	Gambaran Umum Penelitian	67
3.1.1.	Sinopsis	67
3.1.2.	Storyboard.....	68
3.1.3.	Peralatan dan Metode Penelitian.....	75
3.1.4.	Posisi Penulis	76
3.2.	Tahapan Kerja.....	76
3.3.	Lighting Study Reference.....	78
3.3.1.	Disney Pixar's Ratatouille (2007).....	79

3.3.2. Disney's Feast (2014)	83
3.3.3. KBS Food Odyssey - Croissant Edition (2015)	89
3.3.4. La Boulangerie Marlau (2014).....	92
3.4. Eksperimen Tata Cahaya dalam Iklan “Need for Food”	98
3.4.1. With Natural Light Source	99
3.4.2. With Artificial Light Source	106
3.4.3. In Low-Light Environment	111
BAB IV ANALISIS	115
4.1. Analisis Lighting Setup dengan Tujuan Natural Light Source.....	115
4.2. Analisis Lighting Setup dengan Tujuan Artificial Light Source	118
4.3. Analisis Lighting Setup dengan Kondisi Low-Light Environment....	121
4.4. Kendala-kendala Penggerjaan Iklan Animasi “Need for Food”.....	124
BAB V PENUTUP	125
5.1. Kesimpulan.....	125
5.2. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	XIII
LAMPIRAN A: PEMBUATAN IKLAN.....	XV
LAMPIRAN B: 3D CHARACTERS.....	XVII
LAMPIRAN C: LEMBAR BIMBINGAN.....	XIII

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Perkembangan Internet Advertising	1
Gambar 2.1. Response Hierarchy Models	11
Gambar 2.2. Kiri: Intensitas Cahaya, Kanan: Kilau Cahaya.....	17
Gambar 2.3. Visible Spectrum Wavelength.....	18
Gambar 2.4. Normal lighting, Side lighting, Low lighting	18
Gambar 2.5. Low contrast, High contrast	21
Gambar 2.6. Small area light, Middle area light, Large area light.....	22
Gambar 2.7. The Inverse Square Law.....	25
Gambar 2.8. Wein's Law	26
Gambar 2.9. Color Temperature	27
Gambar 2.10. Shadow Formation	29
Gambar 2.11. Three-point lighting.....	41
Gambar 2.12. Omni Light	44
Gambar 2.13. Spot Light	45
Gambar 2.14. Direct Light	46
Gambar 2.15. Sky Light	47
Gambar 2.16. Ambient Light	50
Gambar 2.17. Photometric Web File	52
Gambar 2.18. Standard Light Parameter dan Photometric Light Parameter.....	55
Gambar 2.19. Soft Raytraced Shadows Fall Off	58
Gambar 2.20. Backlighting	61
Gambar 2.21. High Contrast	64

Gambar 3.1. David	67
Gambar 3.2. Sophie.....	68
Gambar 3.3. Tahapan Praproduksi.....	77
Gambar 3.4. Tahapan Produksi.....	77
Gambar 3.5. Tahapan Pascaproduksi.....	77
Gambar 3.6. Cahaya Matahari Pagi Menembus Jendela.....	80
Gambar 3.7. Suasana Dapur.....	81
Gambar 3.8. Plating Makanan.....	83
Gambar 3.9. Cahaya Matahari Pagi	85
Gambar 3.10. Cahaya Matahari Sore	86
Gambar 3.11. Cahaya Televisi dengan Soft Shadow	87
Gambar 3.12. Cahaya Komputer dengan Cool Temperature	88
Gambar 3.13. Adonan Croissant	89
Gambar 3.14. Pantulan Cahaya	91
Gambar 3.15 Rim Light	92
Gambar 3.16. Cahaya Matahari di Siang Hari	93
Gambar 3.17. Warna Cahaya Kekuningan.....	94
Gambar 3.18. Cahaya dalam Oven	95
Gambar 3.19. Warna Keoranyeann	97
Gambar 3.20. Warna Kekuningan.....	98
Gambar 3.21. Konsep untuk Interior Side Window.....	100
Gambar 3.22. Basic Lighting dengan satu Omni Light	101

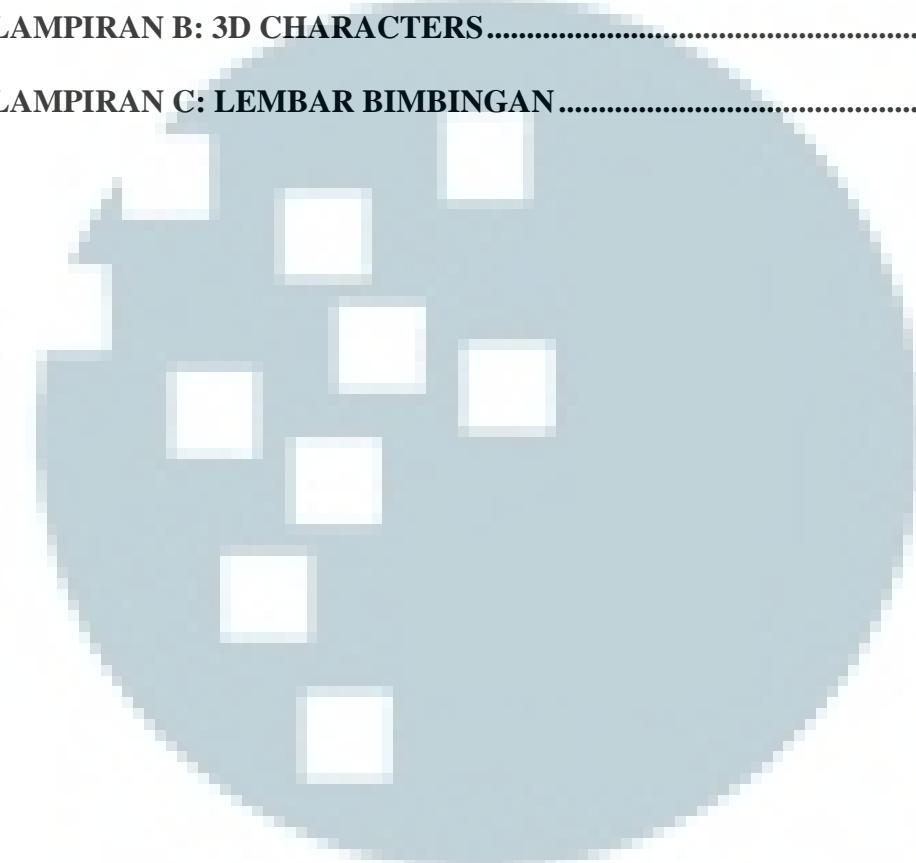
Gambar 3.23. Target Photometric Light	102
Gambar 3.24. Daylight System	103
Gambar 3.25. Hasil Target Direct Light	104
Gambar 3.26. Pemindahan Target Direct Lights	105
Gambar 3.27. Hasil Akhir Interior Side Window dengan Cahaya Natural.....	106
Gambar 3.28. Konsep Awal Cahaya Artifisial.....	107
Gambar 3.29. Display Case.....	108
Gambar 3.30. Cahaya Omni Light dan Mr Area Spot	109
Gambar 3.31. Front Lighting	110
Gambar 3.32. Hasil Akhir Display Case.....	111
Gambar 3.33. Basic Free Directional Lighting	112
Gambar 3.34. Penambahan Falloff	113
Gambar 3.35. Hasil akhir untuk Shot Inside Oven	114
Gambar 4.1. Hasil Natural Light Scene	116
Gambar 4.2. Susunan Cahaya pada Interior Side Window	117
Gambar 4.3. Daftar Lampu Natural Lighting.....	118
Gambar 4.4. Hasil Artificial Light Scene.....	119
Gambar 4.5. Susunan Cahaya pada Display Counter	120
Gambar 4.6. Daftar Lampu Artificial Lighting.....	120
Gambar 4.7. Hasil Low-Light Environment	121
Gambar 4.8. Susunan Cahaya pada Inside Oven	123
Gambar 4.9. Daftar Lampu Low-Light Environment	123

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Timeline Agustus 2016 – Oktober 2016	7
Tabel 1.2. Timeline November 2016 – Januari 2017.....	8
Tabel 2.1. Hasil jurnal KAIST	62
Tabel 3.1. Storyboard “Need for Food”	69
Tabel 3.2. Lighting Study Reference	78
Tabel 3.3. Unsur Cahaya Matahari Pagi Ratatouille	80
Tabel 3.4. Unsur Cahaya Lampu Dapur.....	82
Tabel 3.5. Unsur Cahaya Ruang Saji	83
Tabel 3.6. Unsur Cahaya Matahari Pagi Feast.....	85
Tabel 3.7. Unsur Cahaya Matahari Sore Feast.....	86
Tabel 3.8. Unsur Cahaya Televisi	87
Tabel 3.9. Unsur Cahaya Komputer.....	88
Tabel 3.10. Unsur Cahaya Adonan	89
Tabel 3.11. Unsur Cahaya dalam Oven Food Odyssey	91
Tabel 3.12. Unsur Cahaya Dapur	93
Tabel 3.13. Unsur Cahaya dalam Oven	96
Tabel 3.14. Unsur Cahaya Artifisial Display	97
Tabel 4.1. Unsur Cahaya Natural Light Source	116
Tabel 4.2. Unsur Cahaya Artificial Light Source	119
Tabel 4.3. Unsur Cahaya Low-light Environment	122

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: PEMBUATAN IKLAN.....	xv
LAMPIRAN B: 3D CHARACTERS.....	xvii
LAMPIRAN C: LEMBAR BIMBINGAN.....	xiii



UMN