



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 DALAM FILM ANIMASI 3D*

BERJUDUL “TOPENG MONYET”

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Gabrielle Azaria

NIM : 00000018634

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabrielle Azaria

NIM : 00000018634

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN *LIGHTING DALAM FILM ANIMASI 3D*

BERJUDUL “TOPENG MONYET”

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya penciptaan 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

Gabrielle Azaria



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN *LIGHTING DALAM FILM ANIMASI 3D*

BERJUDUL “TOPENG MONYET”

Oleh

Nama : Gabrielle Azaria

NIM : 00000018634

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 29 Januari 2018

Pembimbing

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

Pengaji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmatnya, penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Perancangan *Lighting* Dalam Film Animasi Berjudul “Topeng Monyet””.

“*It's terrible how the light runs out, taking color with it*” – Claude Monet, 19th-Century Impressionist Painter, salah satu *quote* yang penulis kutip dari buku berjudul *Illuminated Pixels: The Why, What, and How of Digital Lighting* yang ditulis oleh Virginia Bowman Wissler sebagai inspirasi dari pemilihan topik untuk skripsi ini. Dengan adanya cahaya, maka kita dapat melihat dengan jelas segala macam hal yang terjadi di sekitar kehidupan kita. Tidak semua orang mengerti mengenai peran dari cahaya, yang sebenarnya kita temukan sehari-hari, bahkan tidak pernah lepas dari kehidupan kita. Cahaya memberikan warna pada setiap hal yang diteranginya dan warna tersebut yang membuat suatu objek tersebut terlihat hidup dengan bayangan yang memberikan bentuk dan dimensi dalam sebuah objek tersebut.

Penulis berharap melalui skripsi ini, pembaca mendapatkan ilmu baru mengenai cara penataan *lighting* dengan baik dalam sebuah perfilman dengan latar belakang *Cyberpunk*. Walaupun hasilnya masih belum sempurna, namun penulis telah berusaha semaksimal mungkin agar hasil yang diinginkan sudah tercapai dan penulis berharap skripsi bisa membantu untuk para mahasiswa-mahasiswi lain yang akan menjalankan topik yang sama seperti penulis.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu dalam pembuatan Skripsi ini.

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan kritik selama proses pembuatan skripsi dan karya.
3. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. selaku dosen penguji pada sidang akhir.
4. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen ketua sidang pada sidang akhir dan dosen pembimbing akademik.
5. Andrew Willis, B.A. dan Fachrul Fadly, S. Ked., selaku dosen ahli yang telah memberikan saran selama proses pembuatan skripsi.
6. Keluarga penulis yang selalu mendukung dan mendoakan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Teman sekelompok penulis yang selalu mendukung dan menyemangati penulis untuk menyelesaikan skripsi dan karya.

Tangerang, 14 Desember 2017

Gabrielle Azaria

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Cahaya melingkupi kehidupan kita sehari-harinya. Kita dapat melihat berbagai macam warna karena adanya sebuah cahaya yang menyinari. Salah satu elemen penting dalam perfilman adalah teknik *lighting*. Cahaya memberi kehidupan pada sebuah film. Tanpa cahaya, maka kita pun tidak dapat melihat apa pun yang terdapat di dalam film tersebut. Pencahayaan juga mempengaruhi situasi ataupun kondisi dalam sebuah film yang dialami oleh tokoh dalam film tersebut. Namun, terkadang pencahayaan dalam suatu film dapat ditangkap penonton dengan pendapat yang berbeda-beda mengenai kondisi atau situasi yang sedang dialami oleh tokoh dalam film tersebut. Melalui laporan ini, penulis akan membahas mengenai perancangan *lighting* dalam film animasi 3D berjudul “Topeng Monyet”. Perancangan *lighting* akan berbasis pada adegan-adegan yang berlangsung dalam film tersebut. Selain itu, perancangan *lighting* memiliki gaya *Cyberpunk*. Dalam merancang *lighting* tersebut, penulis menggunakan landasan teori yang berasal dari buku-buku serta sumber dari internet mengenai teknik *lighting* dalam dunia perfilman.

Kata kunci: animasi, warna, teknik, *lighting*, *Cyberpunk*, film.



ABSTRACT

Light encompasses our daily lives. We are able to many kinds of colors from the light that illuminates. Technical lighting is one of the essential thing in an animation film. Light gives life to a film even though we do not realized it. Without light, we can't see anything from a scene in film. Lighting effects how in a situation or condition is being felt by the character in a film. Although, sometimes those lighting can be accepted differently through ones perception about how the situation or condition is by the character inside the film. Through this report, the author will discuss how to design lighting in a 3D animated film called "Topeng Monyet". The lighting will be based on scenes that happens in film. Besides that, the lighting will have a Cyberpunk style. Designing the lighting, the author uses theoretical basis from books and internet sources about technical lighting in filming world.

Keywords: animation, color, technic, lighting, Cyberpunk, film.



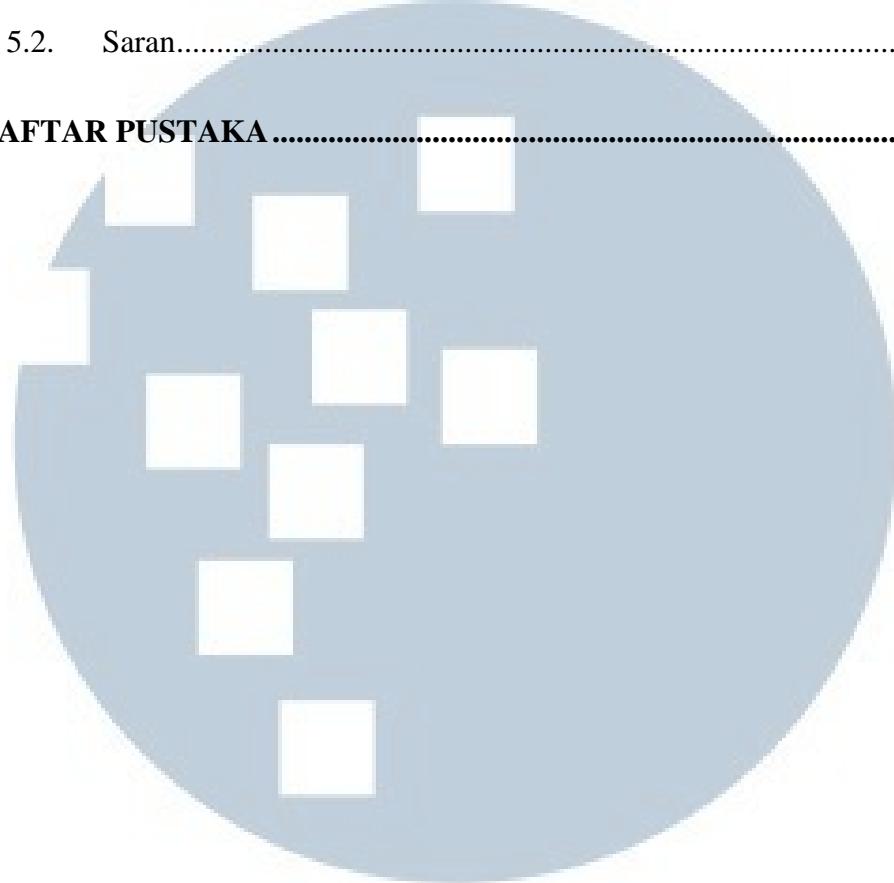
DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.2. Light	6
2.2.1. <i>Quality of Light</i>	6
2.2.2. <i>Direct Light and Indirect Light</i>	7

2.2.3.	<i>Three Point Lighting</i>	8
2.2.4.	<i>Basic Types of CG Lighting</i>	9
2.2.5.	<i>Light Setting</i>	15
2.3.	<i>Shadow and Occlusion</i>	21
2.3.1.	<i>Visual Function of Shadows</i>	21
2.3.2.	<i>Hard Shadows</i>	23
2.3.3.	<i>Soft Shadows</i>	24
2.4.	<i>Color Theory</i>	24
2.5.	<i>Color Temperature</i>	25
2.5.1.	<i>Warm Color</i>	27
2.5.2.	<i>Cool Color</i>	27
2.6.	<i>Color Psychology</i>	27
2.6.1.	Merah	28
2.6.2.	Oranye	28
2.6.3.	Kuning	28
2.6.4.	Hijau	29
2.6.5.	Biru	29
2.6.6.	Ungu	29
2.6.7.	Pink	30
2.6.8.	Coklat	30
2.6.9.	Abu-Abu	30
2.6.10.	Putih	30
2.6.11.	Hitam	30

2.7. <i>Cyberpunk</i>	31
BAB III METODOLOGI	32
3.1. Gambaran Umum.....	32
3.2. Sinopsis	32
3.3. Posisi Penulis	33
3.4. Tahapan Kerja	33
3.5. Konsep <i>Lighting</i> pada <i>Environment Ruang Rapat</i>	35
3.6. Observasi Referensi <i>Lighting Environment Ruang Rapat</i>	40
3.6.1. <i>Man in The High Castle – Season 2</i>	41
3.6.2. <i>Tron: Legacy</i>	42
3.6.3. <i>Batman V Superman: Dawn of Justice</i>	43
3.7. Proses Perancangan.....	44
3.7.1. Keadaan Normal.....	45
3.7.2. Keadaan Berkelahi	49
3.7.3. Keadaan Klimaks	52
BAB IV ANALISIS	54
4.1. Analisa <i>Lighting</i> pada <i>Environment Ruang Rapat</i>	54
4.1.1. Keadaan Normal.....	55
4.1.2. Keadaan Berkelahi	56
4.1.3. Keadaan Klimaks	58
BAB V PENUTUP.....	60
5.1. Kesimpulan	60

5.2. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	XIV



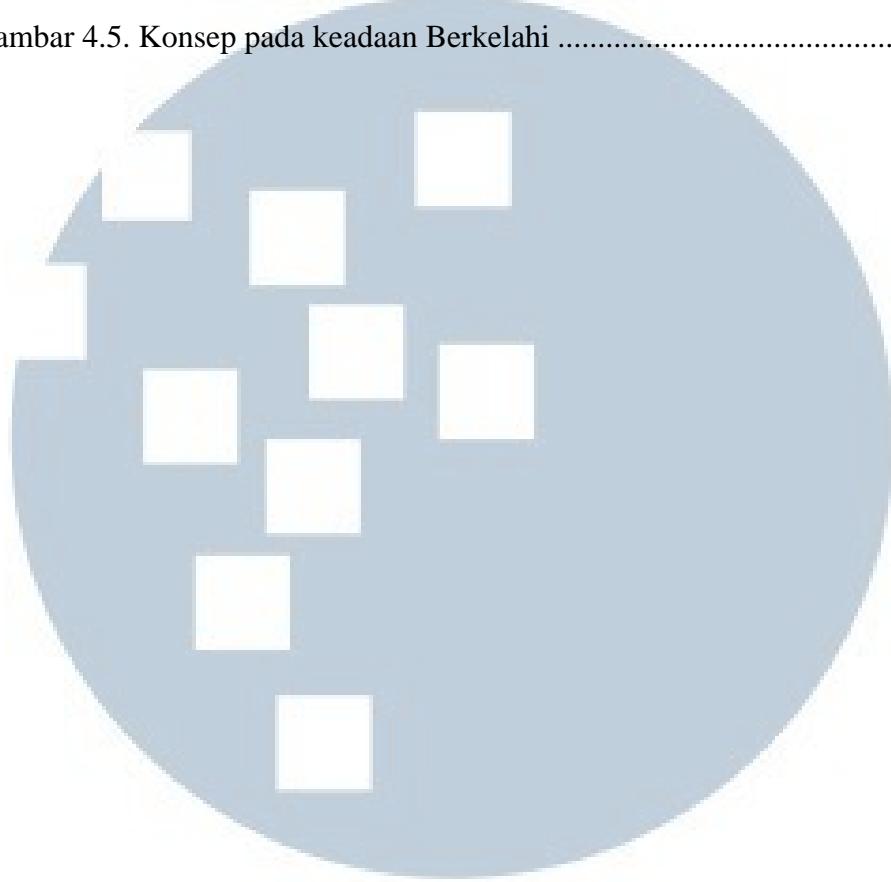
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Three Point Lighting	8
Gambar 2.2. Point Light.....	10
Gambar 2.3. Directional Light	11
Gambar 2.4. Penumbra.....	12
Gambar 2.5. Spotlight	13
Gambar 2.6. Area Light	14
Gambar 2.7. Ambient Light	14
Gambar 2.8. Volume Light	15
Gambar 2.9. Time of Day	16
Gambar 2.10. Bulb	17
Gambar 2.11. Fire Light.....	18
Gambar 2.12. Fluorescent Light	18
Gambar 2.13. Underwater Light	19
Gambar 2.14. Fog, Smog dan Mist	20
Gambar 2.15. Snowy Days	20
Gambar 2.16. Color Tree	25
Gambar 2.17. Color Temperature	26
Gambar 2.18. Color Temperature	26
Gambar 2.19. Warm and Cool colors.....	27
Gambar 2.20. Cyberpunk	31
Gambar 3.1. Tahapan Kerja	34
Gambar 3.2. Konsep pada keadaan Normal.....	36

Gambar 3.3. Konsep untuk shot Presiden	37
Gambar 3.4. Konsep pada keadaan Berkelahi	38
Gambar 3.5. Konsep untuk shot Openg	39
Gambar 3.6. Konsep untuk shot Onyet	40
Gambar 3.7. Man in the High Castle Season 2 – The Volkshalle Scene	41
Gambar 3.8. Tron: Legacy	42
Gambar 3.9. Batman V Superman: Dawn of Justice	43
Gambar 3.10. Ruang Rapat 3dsmax.....	45
Gambar 3.11. Salah satu lampu pada Ruang Rapat	45
Gambar 3.12. A (pada sebelah kiri) dan B (pada sebelah kanan)	46
Gambar 3.13. Render Final Environment Ruang Rapat	47
Gambar 3.14. Shot 3dsmax Presiden	47
Gambar 3.15. Render Final Shot Presiden	48
Gambar 3.16. A (pada sebelah kiri) dan B (pada sebelah kanan)	49
Gambar 3.17. Render Final Environment Ruang Rapat	50
Gambar 3.18. Shot 3dsmax Openg	50
Gambar 3.19. Render Final Shot Openg	51
Gambar 3.20. Shot 3dsmax Onyet	52
Gambar 3.21. Render Final Shot Onyet	53
Gambar 4.1. Render Final Environment Ruang Rapat	55
Gambar 4.2. Render Final Shot Presiden	56
Gambar 4.3. Render Final Environment Ruang Rapat	56
Gambar 4.4. Render Final Shot Openg	57

Gambar 4.5. Konsep pada keadaan Berkelahi 58



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN: KARTU BIMBINGAN XV

