



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.

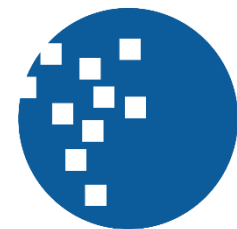
Copyright and reuse:

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 PENCAHAYAAN UNTUK
MEMVISUALISASIKAN SUASANA TERTEKAN DALAM
FILM ANIMASI 3D “*LITTLE HOPE*”**

Skripsi Penciptaan

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Juan Chi Guan
NIM : 00000018738
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 : Juan Chi Guan

NIM : 00000018738

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN PENCAHAYAAN UNTUK MEMVISUALISASIKAN SUASANA TERTEKAN DALAM FILM ANIMASI 3D “LITTLE HOPE”

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



Juan Chi Guan



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Pencahayaan untuk Memvisualisasikan Suasana Tertekan dalam Film Animasi 3D “*Little Hope*”

Oleh

Nama : Juan Chi Guan

NIM : 00000018738

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Januari 2018


Pembimbing I


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

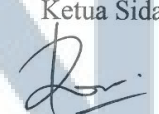
Pembimbing II


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

Penguji


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

Ketua Sidang


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

Ketua Program Studi


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

KATA PENGANTAR

Pencahayaan merupakan salah satu unsur yang kuat dalam animasi. Selain untuk menceritakan adegan dalam animasi, cahaya juga berguna untuk memberi kesan hidup pada dunia animasi. Cahaya juga berguna untuk menyampaikan emosi atau suasana yang ada pada tokoh sehingga penonton merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh dalam film. Emosi atau suasana tertentu seperti suasana tertekan merupakan suasana yang hampir setiap orang rasakan. Cahaya dapat dimanipulasi sedemikian rupa sehingga dalam dunia film pencahayaan merupakan hal yang penting dalam menceritakan suatu film.

Skripsi ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam perancangan pencahayaan untuk film terutama dalam animasi. Berbagai kegunaan cahaya dan cara untuk membuat suatu suasana dijelaskan dalam skripsi ini. Pewarnaan pada cahaya juga dijelaskan dalam skripsi ini sehingga pembaca dapat merancang suatu suasana yang tertentu. Berbagai referensi juga digunakan untuk membuat skripsi ini sehingga teori-teori penting seperti *three points lighting*, intensitas cahaya, temperatur warna, hingga emosi atau suasana tertekan pun dibahas. Skripsi ini ditujukan kepada para mahasiswa atau pelajar yang ingin merancang tentang pencahayaan.

Penulis mendapatkan berbagai ilmu tentang pencahayaan mulai dari merancang cahaya hingga membuat rancangan cahaya tersebut membuat suasana tertentu. Referensi film juga dipelajari oleh penulis untuk menghasilkan pencahayaan yang sesuai dengan suasana. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna juga bagi pembaca dalam merancang pencahayaan. Skripsi ini juga dibuat

untuk menjadi acuan penulis untuk merancang sebuah pencahayaan. Penulis berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini. Berkat dari bantuan para anggota-anggota yang disebut skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

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 Dosen Pembimbing Satu yang telah memberikan arahan, masukan, serta saran kepada penulis dalam penulisan skripsi dan karya akhir.
3. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. Selaku Dosen Pebimbing dua yang telah memberikan banyak saran kepada penulis dalam penulisan skripsi.
4. Fachrul Fadly, S. Ked. selaku Dosen Ahli yang memberikan masukan kepada penulis dalam pengerjaan tugas akhir penulis.
5. Matheus Prayogo, S.Sn. selaku Dosen Ahli yang memberikan masukan kepada penulis dalam hal teknis pembuatan tugas akhir penulis.
6. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku Ketua Sidang yang telah memimpin sidang serta memberikan masukan serta saran untuk penulisan skripsi.
7. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku Penguji yang memberikan banyak masukan untuk skripsi penulis.

8. Kelompok animasi *Pistachio Production* telah menyelesaikan tugas akhir bersama dengan penulis.
9. Orang tua, keluarga, kerabat, dan teman-teman yang sudah membantu penulis dalam bentuk dukungan dalam pengerjaan skripsi penulis.

Tangerang, 14 Desember 2017



Juan Chi Guan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Penelitian ini dilakukan untuk menekankan pentingnya pencahayaan dalam animasi terutama animasi tiga dimensi. Tujuan dari skripsi ini adalah sebagai bahan referensi dalam perancangan pencahayaan untuk animasi tiga dimensi dan diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan tentang pencahayaan. Cahaya memiliki peran penting dalam animasi contohnya; mengarahkan mata penonton, membuat objek terlihat berisi, dan menyampaikan cerita. Dalam merancang pencahayaan, warna berperan penting untuk menyampaikan suasana dan cerita. Pencahayaan juga dapat menyampaikan emosi tokoh yang ada dalam adegan misalnya tertekan. Emosi tertekan merupakan salah satu emosi yang menonjol pada film animasi “*Little Hope*” dimana sebuah robot merasa ditindas dan dianiaya oleh robot lain. Beberapa teori yang digunakan seperti; *three points lighting*, intensitas cahaya, dan teori warna memiliki peran masing-masing dalam merancang pencahayaan. Beberapa film juga digunakan sebagai referensi pencahayaan dan warna dalam memvisualisasikan suasana tertekan. Oleh karena itu dalam membuat suatu film atau animasi cahaya diperlukan untuk membuat film atau animasi tersebut terlihat lebih hidup dan nyata.

Kata Kunci: Pencahayaan, suasana tertekan, animasi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

This research is done to emphasize the importance of lighting in animated three-dimensional animation. The purpose of this thesis is as a reference in the lighting design for three-dimensional animation and is expected to improve the knowledge of lighting. Light has an important role in animation for example; directing the eyes of the audience, making the object visible volume, and convey story. In designing lighting, color plays an important role to convey atmosphere and story. In addition, lighting can also conveys emotions of characters that exist in scenes such as Oppressed. Oppressed emotion is one of the prominent emotions in the animated film called "Little Hope" where a robot feels suppressed and persecuted by another robot. Some theories used such as; three points lighting, lighting intensity, and color theory have their respective roles in lighting designing. Some films are also used as reference lighting and color in visualizing depressed mood. Therefore, in making a film or animation, light is required to make the film or animation looks live and real.

Keywords: lighting, oppressed, animation

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Tujuan Pencahayaan Dalam Film Animasi.....	5
2.2. Peran Cahaya Dalam Film Animasi.....	6
2.3. Bentuk, Kedalaman, dan Dimensi.....	8
2.4. Cahaya Menunjukkan Waktu dan Keadaan.....	10

2.5.	<i>Three Points lighting</i>	11
2.5.1.	<i>Key Light</i>	11
2.5.2.	<i>Fill Light</i>	12
2.5.3.	<i>Back Light</i>	13
2.6.	Intensitas dan Penempatan Pencahayaan Mempengaruhi <i>Mood</i>	14
2.7.	Hubungan Warna dengan Pencahayaan.....	18
2.8.	Kualitas Cahaya.....	18
2.8.1.	<i>Hue</i>	19
2.8.2.	<i>Value</i>	19
2.8.3.	<i>Chroma</i>	19
2.8.4.	<i>Color Temperature</i>	19
2.9.	Teori Warna.....	20
2.10.	Perasaan Tertekan.....	22

BAB III METODOLOGI..... 23

3.1.	Gambaran Umum.....	23
3.1.1	Sinopsis.....	23
3.1.2	Posisi Penulis.....	24
3.1.3	Objek Penelitian.....	24
3.2.	Metode Penelitian.....	24
3.3.	Tahapan Kerja.....	26
3.4.	Acuan.....	27
3.4.1.	<i>Sintel</i>	28
3.4.2.	<i>Home Sweet Home</i>	29

3.4.3.	<i>Caldera</i>	31
3.4.4.	<i>The Face Thief</i>	33
3.4.5.	<i>Tzadik</i>	35
3.5.	Acuan Sore Hari.....	36
3.6.	<i>Storyboard</i>	42
3.7.	Acuan Pencahayaan <i>Billboard</i>	44
3.8.	Proses Perancangan.....	47
3.8.1.	Penempatan Pencahayaan	47
3.8.2.	Intensitas Pencahayaan.....	53
3.8.3.	Temperatur Warna pada Pencahayaan	57
BAB IV ANALISIS		68
4.1.	Analisis Perancangan Pencahayaan	68
BAB V PENUTUP.....		72
5.1.	Kesimpulan	72
5.2.	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		XVII



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peran kedua cahaya	6
Gambar 2.2 Peran ketiga cahaya	7
Gambar 2.3 <i>Diffusion</i>	8
Gambar 2.4 Pencahayaan dengan kedalaman, bentuk, dan dimensi	10
Gambar 2.5 Pencahayaan datar atau <i>flat</i>	10
Gambar 2.6 <i>Key Light</i>	12
Gambar 2.7 <i>Fill Light</i>	13
Gambar 2.8 <i>Three points lighting</i>	14
Gambar 2.9 <i>Low Key</i>	16
Gambar 2.10 <i>Under Lighting</i>	17
Gambar 2.11 <i>Rim Key</i>	18
Gambar 2.12 Warna Komplementer dan Warna Analogus	20
Gambar 2.13 <i>Color mood</i>	21
Gambar 3.1 Tahapan Kerja	26
Gambar 3.2 Pencahayaan <i>Sintel</i>	28
Gambar 3.3 Pencahayaan <i>Home Sweet Home</i>	29
Gambar 3.4 Warna Suasana <i>Caldera</i>	31
Gambar 3.5 Warna Suasana <i>The Face Thief</i>	33
Gambar 3.6 Warna Suasana <i>Tzadik</i>	35
Gambar 3.7 Referensi Sore Hari <i>Wall-E</i>	36
Gambar 3.8 Referensi Sore Hari <i>The Lorax</i>	37
Gambar 3.9 Referensi Sore Hari <i>Home Sweet Home</i>	38

Gambar 3.10 Acuan sore hari pada sekitar jam 6 sore (<i>Cold</i>)	38
Gambar 3.11 Acuan sore hari pada sekitar jam 6 sore (<i>Warm</i>)	39
Gambar 3.12 Acuan sore hari pada sekitar jam 6 sore (<i>Bright</i>).....	40
Gambar 3.13 Acuan sore hari 1.....	41
Gambar 3.14 Acuan sore hari 2.....	41
Gambar 3.15 Acuan <i>shot</i> dari storyboard <i>Little Hope Scene 10 shot 77</i>	42
Gambar 3.16 Acuan <i>shot</i> dari storyboard <i>Little Hope Scene 10 shot 78</i>	43
Gambar 3.17 Acuan <i>shot</i> dari storyboard <i>Little Hope Scene 10 shot 79</i>	44
Gambar 3.18 Acuan pencahayaan dari <i>billboard 1</i>	45
Gambar 3.19 Acuan pencahayaan dari <i>billboard 2</i>	46
Gambar 3.20 Penempatan Pencahayaan 1	48
Gambar 3.21 Penempatan Pencahayaan 2	50
Gambar 3.22 Penempatan Pencahayaan 3	52
Gambar 3.23 Pengaturan Intensitas Pencahayaan 1.....	54
Gambar 3.24 Pengaturan Intensitas Pencahayaan 2.....	55
Gambar 3.25 Pengaturan Intensitas Pencahayaan 3.....	56
Gambar 3.26 <i>Color Mood</i> Pencahayaan 1 <i>Scene 10 shot 77</i>	59
Gambar 3.27 <i>Color Mood</i> Pencahayaan 1 <i>Scene 10 shot 78</i>	60
Gambar 3.28 <i>Color Mood</i> Pencahayaan 1 <i>Scene 10 shot 79</i>	61
Gambar 3.29 <i>Color Mood</i> Pencahayaan 2 <i>Scene 10 shot 77</i>	62
Gambar 3.30 <i>Color Mood</i> Pencahayaan 2 <i>Scene 10 shot 78</i>	63
Gambar 3.31 <i>Color Mood</i> Pencahayaan 2 <i>Scene 10 shot 79</i>	64
Gambar 3.32 <i>Color Mood</i> Pencahayaan 3 <i>Scene 10 shot 77</i>	65

Gambar 3.33 <i>Color Mood</i> Pencahayaan 3 Scene 10 shot 78	66
Gambar 3.34 <i>Color Mood</i> Pencahayaan 3 Scene 10 shot 79	67
Gambar 4.1 Hasil render akhir Pencahayaan 1 Scene 10 shot 77	69
Gambar 4.2 Hasil render akhir Pencahayaan 1 Scene 10 shot 78	70
Gambar 4.3 Hasil render akhir Pencahayaan 1 Scene 10 shot 79	71





DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	XX
LAMPIRAN B: <i>STORYBOARD</i>	XXV
LAMPIRAN C: ACUAN SORE HARI	XXVI
LAMPIRAN D: ACUAN PENCAHAYAAN <i>BILLBOARD</i>	XXIX
LAMPIRAN E: ACUAN	XXX

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA