



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.

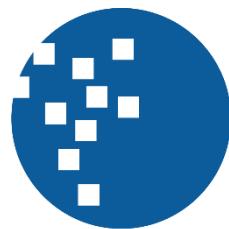
Copyright and reuse:

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 PENCAHAYAAN DALAM ANIMASI 3D
BERGENRE *HORROR* BERJUDUL “JURIG”

Skripsi Penciptaan

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Michael Oey
NIM : 00000018587
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 : Michael Oey

NIM : 00000018587

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

Perancangan Pencahayaan Dalam Animasi 3D Bergenre *Horror* Berjudul

“Jurig”

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


Michael Oey



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Pencahayaan Dalam Animasi 3D Bergenre *Horror* Berjudul

“Jurig”

Nama : Michael Oey

NIM : 00000018587

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 25 Januari 2018

Pembimbing I

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

Pembimbing II

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

Pengaji

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis mengucap syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi serta tugas akhir ini dengan lancar dan dapat lulus tepat waktu. Menelaah kembali pengalaman penulis selama proses perkuliahan peminatan animasi di Universitas Multimedia Nusantara, karya yang dihasilkan selama ini dirasa belum maksimal. Maka dari itu dengan dibuatnya skripsi penciptaan ini beserta karya tugas akhir sebagai tanda dedikasi dan ketulusan penulis dalam membuat suatu karya terakhir dalam akhir masa perkuliahan. Dalam kesempatan kali ini penulis memberikan perhatian khusus terhadap proyek tugas akhir dalam bentuk animasi 3D bergenre *horror* berjudul “JURIG” sebagai sebuah kenangan sebelum meninggalkan kampus tercinta Universitas Multimedia Nusantara untuk memasuki dunia kerja.

Perancangan pencahayaan dalam animasi 3D bergenre *horror* berjudul “JURIG” merupakan proses yang cukup penting karena dari penelitian dan riset inilah gaya visual serta pencahayaan yang hendak dicapai dapat divisualisasikan dengan baik. Diharapkan penelitian dari skripsi penciptaan ini dapat membuka wawasan akan proses kerja dan persiapan apa saja yang perlu diperhatikan dalam merancang pencahayaan dalam film animasi.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada mereka yang telah mendukung terselesaikannya skripsi penciptaan ini :

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 1 yang sudah bersabar menghadapi pertanyaan-pertanyaan penulis dalam hal penulisan skripsi.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing 2 yang memberi masukan dalam hal teknis pengerjaan skripsi.
4. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku penguji yang sudah banyak memberikan masukan serta saran bagi skripsi penulis.
5. Matheus Prayogo, S.Sn. selaku dosen ahli yang memberikan masukan serta saran kepada penulis.
6. Fachrul Fadly, S.Ked. selaku dosen ahli yang memberikan masukan serta saran kepada karya tugas akhir penulis.
7. Andrew Willis, S.T. selaku dosen ahli yang memberikan masukan serta saran bagi penulis.
8. Hendricho Saputra selaku konsultan masalah teknis di luar akademis.
9. Tania Samueldo dan Steven Sanjaya selaku *producer* dan *director* Santuy Production yang turut serta dalam menyelesaikan tugas akhir.
10. Orang tua, saudara-saudari, kerabat serta teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang berkontribusi dalam skripsi penulis.

Tangerang, 14 Desember 2017

Michael Oey

ABSTRAKSI

Perancangan pencahayaan dalam tahap pembuatan animasi sangatlah penting. Tanpa perancangan pencahayaan yang matang, presentasi dari suatu *scene* kepada penonton akan menurunkan nilai estetikanya. Dalam animasi 3D, peranan pencahayaan juga berguna untuk membentuk suasana suatu adegan sehingga pesan dan maksud dari adegan tersebut dapat tersampaikan. Untuk itulah perancangan pencahayaan dalam animasi 3D *horror* ini harus dibuat dengan matang beserta teori yang mendukungnya.

Kata kunci: pencahayaan, animasi, 3D, *horror*



ABSTRACT

Lighting design in the making stage of animation is very important. Without proper lighting planning, the presentation of a scene to the audience will decrease its aesthetic value. In 3D animation, the role of lighting is also useful to form the mood of a scene so that the message and intent of the scene can be delivered. For that design of lighting in 3D animation this horror must be made with mature along with the theory that supports it.

Keywords: lighting, animation, 3D, horror



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.1.1. Animasi 3 Dimensi.....	5
2.2. Definisi Pencahayaan.....	5

2.2.1.	Perilaku Cahaya	6
2.2.2.	Pencahayaan Dalam Animasi 3D.....	7
2.2.3.	Tujuan Pencahayaan Dalam Film	8
2.2.4.	Peran Cahaya Dalam Film Animasi.....	9
2.3.	Dasar Desain Pencahayaan	12
2.3.1.	Tujuan Visual dari Desain Pencahayaan.....	12
2.4.	Aspek Pencahayaan.....	15
2.5.	Warna Dalam Animasi	17
2.5.1.	Kualitas Warna.....	17
2.5.2.	Psikologi warna.....	18
2.6.	Teknik Penataan Pencahayaan	20
2.6.1.	<i>Three-Point Lighting</i>	21
2.6.2.	<i>Two-Point Lighting</i>	22
2.6.3.	<i>One-Point Lighting</i>	23
2.6.4.	<i>Natural Lighting</i>	24
2.7.	Tipe Cahaya Pada Software Animasi 3D.....	25
2.8.	Atribut Parameter Cahaya Pada Software 3D.....	27
2.9.	<i>High Key Dan Low Key</i>	28
2.10.	Pencahayaan Dalam Membentuk Suasana.....	30
2.10.1.	Penempatan Cahaya Untuk Membentuk Suasana.....	30
2.11.	Genre <i>Horror</i>	32
2.11.1.	Tiga Faktor Utama Film Horror	34
2.11.2.	Lima Kiasan <i>Horror</i>	35

BAB III METODOLOGI	37
3.1. Gambaran Umum	37
3.1.1. Sinopsis	37
3.1.2. Posisi Penulis	38
3.2. Tahapan Kerja	39
3.3. Acuan	40
3.3.1. Observasi Film Referensi Untuk Shot 67	41
3.3.2. Observasi Film Referensi Untuk Shot 101	47
3.4. Proses Perancangan Pencahayaan Dalam Animasi “Jurig”	51
3.4.1. Perancangan Pencahayaan Shot 67	52
3.4.2. Perancangan Pencahayaan <i>Shot 101</i>	59
BAB IV ANALISIS	66
4.1. Analisis Perancangan Pencahayaan Shot 67 “Jurig”	66
4.2. Analisis Perancangan Pencahayaan Shot 101 “Jurig”	70
BAB V PENUTUP	74
5.1. Kesimpulan	74
5.2. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN C: REFERENSI VISUAL	xxx

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh distribusi cahaya pada spektrum yang terlihat.....	6
Gambar 2.2. Contoh hukum kuadrat terbalik.....	7
Gambar 2.3. Peran cahaya yang memberikan dimensi pada objek B	10
Gambar 2.4. Contoh peran ke 3 cahaya yaitu dapat membentuk suasana dengan perubahan warna	11
Gambar 2.5. Contoh penggunaan <i>diffusion</i> pada sumber cahaya	11
Gambar 2.6. Contoh penggunaan intensitas tinggi dalam sebuah <i>scene</i>	16
Gambar 2.7. Contoh teknik pencahayaan <i>three-point lighting</i>	22
Gambar 2.8. Contoh teknik pencahayaan <i>two-point lighting</i>	23
Gambar 2.9. Contoh teknik pencahayaan <i>one-point lighting</i>	24
Gambar 2.10. Contoh teknik pencahayaan natural lighting	24
Gambar 2.11. Contoh <i>point/omni light</i> dalam sebuah <i>scene</i>	25
Gambar 2.12. Contoh cahaya <i>spotlight</i> dalam sebuah <i>scene</i>	26
Gambar 2.13. Spot light menghasilkan bayangan yang membentuk <i>V-shape</i> (kiri), <i>direcional light</i> membentuk <i>pattern</i> bayangan pararel dan cenderung lurus (kanan)	27
Gambar 2.14. Contoh pencahayaan <i>low key</i>	29
Gambar 2.15. Contoh pencahayaan <i>high key</i>	29
Gambar 3.1. Skema perancangan tahapan kerja	39
Gambar 3.2. <i>The Crucifixion</i>	41
Gambar 3.3. Referensi tata cahaya dalam adegan film <i>The Crucifixion</i>	42
Gambar 3.4. <i>The Howling</i>	45

Gambar 3.5. Referensi tata cahaya dalam adegan film <i>The Howling</i>	46
Gambar 3.6. <i>Split</i>	47
Gambar 3.7. Referensi tata cahaya dari film <i>Split</i>	48
Gambar 3.8. The Texas Chainsaw Masscare	49
Gambar 3.9. Referensi pencahayaan dari film The Texas Chainsaw Massacare..	50
Gambar 3.10. Konsep visual untuk shot 67	52
Gambar 3.11. Sketsa awal perancangan pencahayaan <i>shot 67</i>	53
Gambar 3.12. Hasil perancangan <i>shot 67</i> yang pertama	54
Gambar 3.13. Sketsa percobaan perancangan pencahayaan kedua <i>shot 67</i>	56



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS

AKHIR/SKRIPSI xvii

LAMPIRAN B: STORYBOARD xvii

