

**PERANCANGAN *LIGHTING* PADA SUASANA *CALM* DAN
DEPRESSED DALAM FILM ANIMASI 3D “*SOUND OF RAIN*”**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : David Christianto
NIM : 00000018956
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 : David Christianto

NIM : 00000018956

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN *LIGHTING* PADA SUASANA *CALM* DAN *DEPRESSED* DI DALAM FILM ANIMASI 3D “*SOUND OF RAIN*”

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 pelaksanan 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, 16 November 2018



David Christianto

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN *LIGHTING* PADA SUASANA *CALM* DAN *DEPRESSED* DI DALAM FILM ANIMASI 3D “*SOUND OF RAIN*”

Oleh

Nama : David Christianto

NIM : 00000018956

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing I

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

Pembimbing II

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

Penguji

Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang

R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

Kus Sudarsono, S.E, M.Sn.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan rahmatnya atas selesainya proposal Tugas Akhir yang berjudul "*perancangan lighting pada suasana calm dan depressed di dalam film animasi 3d “sound of rain”*". Penelitian tugas akhir bermula dari keinginan penulis untuk menggunakan *lighting* sebagai media pendukung dalam menyampaikan suasana yang ada di dalam proyek film animasi "*Sound of rain*". Karena *lighting* dapat memberikan kemampuan untuk membangun suasana dan perhatian penonton ke dalam suatu film.

Penulis berharap penelitian ini dapat membantu membuka wawasan kepada para pembaca yang tertarik dalam bidang animasi, Terutama mengenai akan peranan *lighting* di dalam film animasi. Serta juga dapat memberikan arahan kepada hal - hal yang perlu diperhatikan dalam merancang proyek tugas akhir.

Penulis juga sangat berterima kasih kepada setiap orang yang telah berpatisipasi dalam membantu penulis menyelesaikan proyek tugas akhir ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada

1. Kus Sudarsono, S.E, M.Sn. selaku Kepala Program Studi Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan banyak saran dan kritik kepada penulis di dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan banyak arahan dan solusi kepada penulis di dalam menyelesaikan penelitian ini.

4. Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds. selaku dosen penguji yang telah memberikan tanggapan dan kritik kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Fachrul Fadly, S.Ked.dan Andrew Willis, B.A yang telah memberikan arahan kepada penulis.
6. R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Sidang.
7. Daniel Rezadilla, Michelle dan Daniel Yanto selaku tim penulis yang telah berjuang bersama penulis dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
8. Pihak - pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini.

Tangerang, 16 November 2018



David Christianto

ABSTRAKSI

Pada zaman ini perkembangan film animasi 3D di Indonesia sudah mulai berkembang cukup baik. Namun penulis melihat bahwa segi perancangan *lighting* didalam membangun suasana masih dikembangkan lebih baik lagi. Oleh karena itu penulis termotivasi untuk memperdalam penelitian tentang *lighting* agar dapat mengimplementasikannya ke dalam proyek tugas akhir ini. Penulis ingin menciptakan *lighting* yang *believable* agar dapat mendukung suasana di dalam film animasi 3D berjudul “*Sound of rain*”. Oleh karena itu dengan melalui metode observasi dan eksperimen, penulis dapat mengumpulkan segala data yang diperlukan untuk perancangan *lighting* pada suasana *calm and depressed* di dalam film animasi 3D “*Sound of rain*”. Penulis juga menggunakan beberapa media seperti buku untuk mempraktekan ilmu dan teori yang ada. Hal ini dilakukan agar semua data dari penelitian ini dapat dipakai sebagai panduan untuk mendapatkan kesan *lighting* yang lebih hidup pada film ini.

Kata kunci : *Lighting, Mood, Visual.*

ABSTRACT

In this era of 3D animated film development in Indonesia has started to grow quite well. But the authors see that the design of lighting in the atmosphere is still can be developed better. Therefore, the authors are motivated to deepen the research on lighting in order to implement it into this final project. The author wants to create a believable lighting in order to support the atmosphere in the 3D animated film "Sound of rain". Therefore, using the Observation and Experiments method the author can collect all the data needed for the design of lighting and color in calm and depressed mood in the animated film 3D "Sound of rain". The author also uses several Media such as Books to mempratekan science and theory that exist, So all of data from this research can be used as a guide for the impression of a more lively lighting in this film.

Keywords: *Lighting, Mood, Visual.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
PRAKATA.....	IV
ABSTRAKSI	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
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. <i>Animation</i>	5
2.2. <i>Lighting</i>	5
2.3. <i>Goal of Lighting</i>	6

2.3.1.	<i>Establishing setting</i>	6
2.3.2.	<i>Echance Mood</i>	17
2.3.3.	<i>Direct The Eye</i>	22
2.3.4.	<i>Create The Illusion of Depth</i>	22
2.3.5.	<i>Create The Illusion of Volume</i>	23
2.3.6.	<i>Reveal Substance</i>	23
2.3.7.	<i>Maintain Continuity</i>	24
2.3.8.	<i>Integrate Element</i>	24
2.3.9.	<i>Set Visual Style</i>	25
2.3.10.	<i>Create Visual Interest</i>	25
2.4	<i>Intensitas Cahaya</i>	25
2.5	<i>Kualitas Cahaya</i>	26
2.6	<i>Shadows</i>	26
2.7	<i>The Roles of Each Light</i>	27
2.8	<i>Light Direction</i>	30
2.9	<i>Common CG Lights</i>	33
2.10	<i>Three – point Lighting</i>	36
2.11	<i>Digital Character in Full CG Enviroments</i>	37
2.12	<i>Color</i>	38
2.12.1	<i>Value</i>	39
2.12.2	<i>Warm and Cool</i>	39
2.12.3	<i>Balanced Color schemes</i>	40
2.12.4	<i>Color Association</i>	42

2.13 Affect.....	44
2.13.1 Emotion	44
2.13.2 Moods.....	44
2.13.3 Mood Mapping	44
2.14 Digital Measurement.....	48
2.14.1 Pixel probes	48
2.14.2 Histograms.....	48
2.14.3 Lighting ratio	50
2.15 Rendering	51
2.16 Render Passes	51
BAB III METODOLOGI.....	52
3.1. Gambaran Umum.....	52
3.1.1. Sipnosis	52
3.1.2. Konsep	54
3.1.3. Posisi Penulis	56
3.1.4. Peralatan.....	56
3.1.5. Tahapan Kerja	57
3.2. Studi Referensi Film.....	59
3.2.1. Referensi Film Pada Suasana <i>Calm</i>	59
3.2.2. Referensi Film Pada Suasana <i>Depressed</i>.....	69
3.3. Tabel Hasil Pengamatan.....	78
3.3.1. Tabel Hasil Pengamatan Suasana <i>Calm</i>.....	79
3.3.2. Tabel Hasil Pengamatan Suasana <i>Depressed</i>.....	80

3.3.3. Hasil Studi Pengamatan dari Referensi Film	81
3.4 Konsep <i>visual</i> dan eksperimen pencahayaan	82
3.4.1 Konsep <i>Visual Suasana Calm</i>	83
3.4.2 Konsep <i>Visual Suasana Depresi</i>	85
3.4.3 Studi Experimen <i>Lighting</i> Pada <i>Enviroment Suasana Calm</i>	87
3.4.4 Studi Experimen <i>Lighting</i> Suasana <i>Calm</i> Pada Karakter	91
3.4.5 Studi Experimen <i>Lighting</i> Pada <i>Enviroment Suasana Depressed</i> . 97	
3.4.6 Studi Experimen <i>Lighting</i> Suasana <i>Depressed</i> Pada Karakter	101
BAB IV ANALISIS	105
4.1 Analisis	105
4.1.1. Analisa Komparasi Suasana <i>Calm</i>	106
4.1.2. Analisa Komparasi Suasana Depresi	110
BAB V KESIMPULAN	114
5.1. Kesimpulan	114
5.2. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	XIX

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Lighting</i>	6
Gambar 2.2. Pencahayaan Waktu Pagi, Siang, Awal Sore, Sore Dan Malam.....	7
Gambar 2.3. <i>Mid – Morning Sunlight</i>	8
Gambar 2.4. <i>Midday Sunshine</i>	8
Gambar 2.5. <i>Late Afternoon</i>	9
Gambar 2.6. <i>Midday Sunshine</i>	9
Gambar 2.7. <i>Dusk</i>	10
Gambar 2.8. <i>Open Shade</i>	10
Gambar 2.8. <i>Overcast</i>	11
Gambar 2.9. <i>Bright Overcast</i>	12
Gambar 2.10. <i>Broken Clouse & Dappled Light</i>	12
Gambar 2.11. <i>Night Light</i>	13
Gambar 2.12. <i>Colour in the sky</i>	13
Gambar 2.12 Volume	14
Gambar 2.13. Cuaca di dalam film Beowolf.....	15
Gambar 2.14. <i>High - contrast</i> dan <i>Low - Contrast</i>	20
Gambar 2.15. <i>Visual Tension Rendah</i> dan <i>Visual Tension Tinggi</i>	21
Gambar 2.16. <i>BRDF</i>	23
Gambar 2.17. <i>Lighting ratio</i>	24
Gambar 2.18. <i>Shadow</i>	27
Gambar 2.19. <i>Key Light</i>	28
Gambar 2.20. <i>Fill Light</i>	28
Gambar 2.21. <i>Rim Light</i>	29
Gambar 2.22. Utility Light.	30
Gambar 2.23. <i>Front Lighting</i>	31
Gambar 2.24. <i>Side lighting</i>	31

Gambar 2.25. <i>Back Lighting</i>	32
Gambar 2.26. <i>Lighting From Above</i>	32
Gambar 2.27. <i>Lighting From Below</i>	33
Gambar 2.28. <i>Point Light</i>	34
Gambar 2.30. <i>Spot Light</i>	35
Gambar 2.31. <i>Area Light</i>	35
Gambar 2.32. <i>Ambient Light</i>	36
Gambar 2.33. <i>Three Point Lighting</i>	37
Gambar 2.34. <i>Color</i>	39
Gambar 2.35. <i>Color schemes</i>	40
Gambar 2.36. <i>Color schemes</i>	42
Gambar 2.37. <i>Mood Mapping</i>	45
Gambar 2.38. <i>Histograms</i>	49
Gambar 2.39. <i>Lighting ratio</i>	51
Gambar 3.1. <i>Storyboard Adegan Scene 4</i> dan <i>Script Adegan Scene 4</i>	54
Gambar 3.2. <i>Storyboard Adegan Scene 6</i> dan <i>Script Adegan Scene 6</i>	56
Gambar 3.3. Tahapan kerja	58
Gambar 3.4. Adegan Film <i>Blue Umbrella</i> Dimana Payung Biru Bertemu Payung Merah	59
Gambar 3.5. Perbandingan Cahaya Serta Versi Grayscale Melihat Arah Cahaya.	61
Gambar 3.6 Gambar <i>Histogram</i> Dan Gambar <i>Pallete Warna</i> Pada Film <i>Blue Umbrella</i>	62
Gambar 3.7. Adegan Bersantai Dengan Tenang Di Jembatan	63
Gambar 3.8. Perbandingan Cahaya Serta Versi Grayscale Melihat Arah Cahaya.	64
Gambar 3.9 Gambar <i>Histogram</i> dan Gambar <i>Pallete Warna</i> pada film <i>Big hero 6</i>	65
Gambar 3.10. Adegan Bernyanyi dan Bersantai	66
Gambar 3.11. Perbandingan Cahaya Serta Versi <i>Grayscale</i> Untuk Melihat Arah Cahaya.	67
Gambar 3.12. Gambar <i>Histogram</i> dan Gambar <i>Pallete Warna</i>	68
Gambar 3.13. Adegan Film <i>Riverdale</i> Dimana Jughead Mengalami Depresi.....	69
Gambar 3.14. Perbandingan Cahaya Serta Versi <i>Grayscale</i> Untuk Melihat Arah Cahaya.	70

Gambar 3.15. Gambar <i>Histogram</i> Dan Gambar Pallete Warna.	71
Gambar 3.16. Adegan Film Dimana Betty Cooper Berada Dalam Kondisi Depresi.....	72
Gambar 3.17. Perbandingan Cahaya Serta Versi <i>Grayscale</i> Untuk Melihat Arah Cahaya.	74
Gambar 3.18. Gambar <i>Histogram</i> dan Gambar <i>Pallete</i> Warna.	75
Gambar 3.19. Adegan <i>Spiderman</i> Depresi	76
Gambar 3.20. <i>Lighting ratio</i> serta versi <i>grayscale</i> untuk membantu melihat arah cahaya.....	77
Gambar 3.21. <i>Histogram</i> dan <i>Template</i> Warna.....	77
Gambar 3.22 <i>scene 4 shot 1</i> (<i>Scene</i> Daerah Taman Perkotaan)	87
Gambar 3.23 Tata letak Pencahayaan, Hasil Pencahayaan <i>Domelight</i> dan <i>area light</i>	88
Gambar 3.34 Posisi Pencahayaan dan Hasil Pencahayaan <i>Enviroment</i>	90
Gambar 3.35 Peletakan dan Pengaturan Cahaya <i>Keylight</i> dan Hasil Cahaya <i>Key Light</i>	92
Gambar 3.36 <i>Lighting ratio</i> pada karakter	93
Gambar 3.36 Peletakan Cahaya <i>Fill Light</i> dan Tambahan Cahaya <i>Fill Light</i>	94
Gambar 3.39 <i>scene 6 shot 12</i> (<i>Scene</i> Sandra Depresi)	97
Gambar 3.40 Posisi <i>Portal Light</i> , Hasil Pencahayaan <i>Ambient Light</i> ,	98
Hasil pencahayaan <i>Ambient Light</i> yang di tambah <i>Portal Light</i>	98
Gambar 3.41 Proses tahapan kerja	99
Gambar 3.42 Proses tahapan kerja	100
Gambar 3.43 Peletakan dan Pengaturan Cahaya <i>Keylight</i> dan Hasil Cahaya <i>Key Light</i>	101
Gambar 3.45 Peletakan dan Pengaturan Cahaya <i>Keylight</i> dan Hasil Cahaya <i>Key Light</i>	102
Gambar 3.46 Peletakan dan Pengaturan Cahaya <i>Keylight</i> dan Hasil Cahaya <i>Key Light</i>	103
Gambar 4.1 Hasil Explorasi Gambar kedua dan Hasil Explorasi Gambar Ketiga	107
Gambar 4.2 Hasil Alternatif Pertama Suasana <i>Calm</i> dan Versi <i>Grayscale</i>	109
Gambar 4.3 Hasil Alternatif Suasana Depresi yang dipilih oleh penulis	111
Gambar 4.4 Hasil Alternatif Pertama Suasana <i>depressed</i> dan Versi <i>Grayscale</i>	113

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Hasil Pengamatan Suasana <i>Calm</i>	79
Tabel 3.2. Hasil Pengamatan Suasana Depresed	80
Tabel 3.3. Hasil Pengamatan Konsep <i>visual</i> awal Suasana <i>Calm</i>	83
Tabel 3.4. Hasil Konsep <i>Visual</i> Final Pengamatan Suasana <i>Calm</i>	84
Tabel 3.5. Hasil Pengamatan Konsep <i>visual</i> awal Suasana <i>Depressed</i>	85
Tabel 3.6. Hasil Konsep <i>Visual</i> Final Pengamatan Suasana <i>Depressed</i>	86
Tabel 3.7. Hasil Explorasi Suasana <i>Calm</i> Mengikuti Konsep <i>Visual</i>	96
Tabel 3.8. Hasil Explorasi Suasana <i>Depressed</i> Mengikuti Konsep <i>Visual</i>	104
Tabel 4.1 Hasil Analisa dari Eksplorasi Suasana <i>Calm</i>	106
Tabel 4.2 Hasil Analisa dari Eksplorasi Suasana <i>Depressed</i>	110

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: BAGAN SKEMATIKA ANTAR TEORIXXI

LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN..... XXII