

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA ANIMASI 3D “BLANK”
MENGGUNAKAN EFEK 3 WARNA *LIGHTING* UNTUK
MEMPERKUAT EMOSI KARAKTER

Karya Seni
Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
NATHANIA EVANGELIQUE BENITA
NIM : 21230100

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

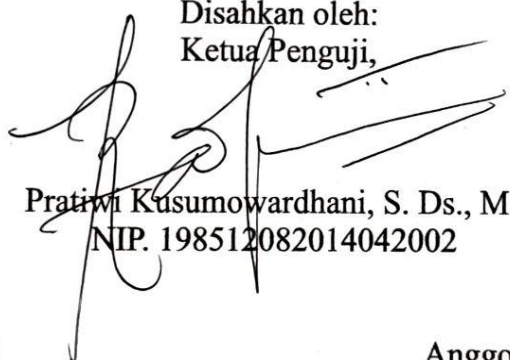
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN KARYA ANIMASI 3D
"BLANK" MENGGUNAKAN EFEK 3
WARNA LIGHTING UNTUK
MEMPERKUAT EMOSI KARAKTER

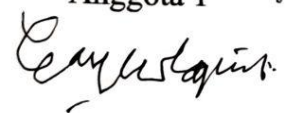
Penulis : Nathania Evangelique Benita
NIM : 21230100
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis., tanggal 17 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Pratiwi Kusumowardhani, S. Ds., M. Ds.
NIP. 198512082014042002

Anggota 1


Bayu Saputra, S.Komp
NIDN. 3276050808670009

Anggota 2


Carissa D. Susantya, M. Si.
NIP. 199003062020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan


Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN KARYA ANIMASI 3D
"BLANK" MENGGUNAKAN EFEK
WARNA *LIGHTING* UNTUK
MEMPERKUAT EMOSI KARAKTER

Penulis : Nathania Evangelique Benita
NIM : 21230100
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

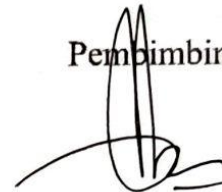
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta 13 Juni 2025

Pembimbing 1



Carissa Dwilani Susantya, S.K.M., M.Si.
NIP. 199003062020122013

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, ST.
NIDN. 0904420012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom
NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nathania Evangelique Benita
NIM : 21230100
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Tahun Akademik 2021

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PENCIPTAAN KARYA ANIMASI 3D “BLANK” MENGGUNAKAN
EFEK 3 WARNA LIGHTING UNTUK MEMPERKUAT EMOSI
KARAKTER**
**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan
pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan
ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan
sebenar- benarnya.

Jakarta, 17 Juni 2025

Yang menyatakan,



Nathania Evangelique Benita
NIM 21230100

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nathania Evangelique Benita
NIM : 21230100
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Tahun Akademik 2021

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PENCIPTAAN KARYA ANIMASI 3D "BLANK" MENGGUNAKAN EFEK 3 WARNA LIGHTING UNTUK MEMPERKUAT EMOSI KARAKTER**

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 13 Juni 2025

Yang menyatakan,



Nathania Evangelique Benita
NIM 21230100

ABSTRACT

Gadgets constitute technological tools that are widely utilized in daily life; however, excessive use over prolonged periods may lead to addiction and result in adverse effects. The short animated film "BLANK!" centers on the issue of gadget addiction among adolescents, a phenomenon particularly prevalent within Generation Alpha— a demographic highly integrated with digital technology. This final project aims to promote awareness regarding the importance of limiting screen time and to examine the role of three lighting color schemes in enhancing emotional expression in animated characters. Lighting serves a fundamental function in establishing mood and atmosphere within animated narratives. Based on the findings from four respondents, this study demonstrates that the use of three lighting colors significantly contributes to reinforcing the emotional depth of animated characters.

Keyword : *Gadget, teenage, animation, lighting, color*

ABSTRAK

Gadget menjadi teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari – hari, namun memiliki dapat memicu kecanduan apabila digunakan dalam waktu lama, dan menyebabkan dampak buruk. Pembuatan film pendek animasi “BLANK!” berfokus pada masalah remaja yang memiliki kecanduan akan gadget karena terlalu sering menggunakannya, dan berdampak buruk pada khususnya Generasi Alpha yang merupakan generasi paling akrab dengan teknologi. Pembuatan karya tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan akan pentingnya membatasi waktu penggunaan gadget dan bagaimana efek tiga warna *lighting* untuk memperkuat emosi karakter. *Lighting* memiliki peran penting dalam menghidupkan suasana dalam film animasi. Melalui penelitian ini, terbukti melalui empat responden bagaimana efek tiga warna *lighting* dapat memperkuat emosi karakter.

Kata Kunci : Gawai, remaja, animasi, pencahayaan, warna

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa penulis panjatkan atas rahmat-Nya sehingga laporan dan kegiatan tugas akhir ini dapat diselesaikan oleh penuli. Tujuan dari penulisan yaitu untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Selama pembuatan tugas akhir ini, penulis berperan sebagai animator, *lighting artist* dan desainer karakter dalam karya animasi tentang dampak buruk dari kecanduan *gadget*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Penerapan Warna Untuk Membangun Emosi pada Perancangan *Lighting* Film Pendek Animasi “*BLANK!*”.

Selama pembuatan laporan tugas akhir ini, penulis mengalami beberapa hambatan serta kekurangan. Dengan bantuan, bimbingan dan dukungan dari orang – orang di sekitar penulis, penulisan laporan ini dapat diselesaikan tepat waktu dan baik. Karena itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. sebagai Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT, sebagai Ketua Jurusan Desain.
4. Ibu Lani siti Noor Aisyah.,M.Ds., sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
5. Bapak Muhammad Suhaili, M.Kom. sebagai Koordinator Program Studi Animasi.
6. Ibu Niken Oktaviani, M. Pd., sebagai Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Ibu Carissa D. Susantya, M. Si., sebagai dosen pembimbing penulisan.
8. Bapak Ilham Khalid Setiawan, S. Sn., sebagai dosen pembimbing karya.

9. Adriarisa El Fienda, sebagai *partner* tim Luckiest Production yang setia berjuang bersama dalam pembuatan Tugas Akhir.
10. Grup Jagoan Ivy, yang telah mendukung dalam proses pembuatan Tugas Akhir.
11. Teman-teman Prodi Animasi dan di luar Prodi Animasi, yang telah banyak membantu dalam teknikal maupun hal lain.
12. Ibu dan keluarga yang telah mendukung penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.

Adanya ketidaksempurnaan dalam pelaksanaan ataupun laporan yang penulis buat, maka dari itu penulis meminta maaf atas segala kekurangannya. Penulis mengharapkan adanya masukan berupa kritik atau saran yang berguna demi kemajuan penulis.

Jakarta, 20 Juli 2025

Penulis,



Nathania Evangelique Benita

NIM 21230100

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Animasi.....	7
1. Animasi 3D.....	7
2. Lighting.....	8
3. Jenis - Jenis Lighting dalam Animasi.....	9
4. Tahapan Teknik Three Point Lighting.....	11
B. Warna.....	16
C. Remaja.....	20
D. Dampak Buruk Kecanduan Gadget.....	21
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	22
A. Deskripsi Karya Film.....	22
B. Metode Penciptaan.....	25
C. Proses Pembuatan Animasi.....	30
D. Pembagian Jobdesk Tim.....	34
E. Timeline Pembuatan Animasi.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37

A. Hasil Respon Audiens Terhadap Film Animasi “BLANK!”	37
B. Hasil Efek Warna Lighting dalam Memperkuat Emosi Karakter.....	39
BAB V PENUTUP.....	53
A. Simpulan.....	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pembuatan Animasi Film Moana.....	8
Gambar 2 Color Wheel.....	11
Gambar 3 Color Wheel.....	11
Gambar 4 Color Wheel.....	12
Gambar 5 Color Wheel.....	12
Gambar 6 Penempatan Tiga Titik Lighting.....	13
Gambar 7 Pengaturan Exposure Key Light.....	13
Gambar 8 Pengaturan Exposure Key Light.....	14
Gambar 9 Pengaturan Exposure Key Light.....	14
Gambar 10 Color Wheel.....	15
Gambar 11 Konsep Desain Karakter Nyra.....	20
Gambar 12 Konsep Desain Karakter Ibu.....	21
Gambar 13 Teknik Three Point Lighting.....	21
Gambar 14 Karakter Nyra Melihat Hp.....	23
Gambar 15 Karakter Nyra Melihat Hp.....	23
Gambar 16 Karakter Nyra Menyontek Teman Sebelahnya MCU.....	24
Gambar 17 Karakter Nyra Menyontek Teman Sebelahnya ECU.....	24
Gambar 18 Pipeline Produksi Animasi.....	26
Gambar 19 Timeline Produksi Film Animasi “BLANK!”.....	30
Gambar 20 Salah satu file produksi yang sudah dianimasikan.....	39
Gambar 21 View kamera pada scene.....	40
Gambar 22 Proses memasukkan lighting pertama.....	40
Gambar 23 Pengaturan lighting dengan Three Point Lighting.....	41
Gambar 24 Letak penempatan Rim Light.....	41
Gambar 25 Letak penempatan Fill Light.....	42
Gambar 26 Pengaturan warna dan exposure key point lighting.....	42
Gambar 27 Tampilan renderview sebelum diberikan three point lighting.....	43
Gambar 28 Tampilan renderview sebelum diberikan three point lighting.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Makna Warna secara Psikologis Menurut Darmaprawira.....	19
Tabel 2 Makna Warna secara Psikologis Menurut Molly E. Holzschlag.....	21
Tabel 3 Pembagian Warna untuk Diimplementasikan ke dalam <i>Lighting</i>	30
Tabel 4 Pembagian Job Desk Luckiest Production.....	34
Tabel 5 Perbandingan antara shot sebelum dan sudah diberikan warna <i>lighting</i> ...	46
Tabel 6 Pendapat responden mengenai pengaruh warna <i>lighting</i> pada emosi karakter.....	47
Tabel 7 Emosi Karakter yang Dirasakan Responden Pada Shot Pertama yang Sudah diberi Warna <i>Lighting</i>	48
Tabel 8 Emosi Karakter yang Dirasakan Responden Pada Shot Kedua yang Sudah diberi Warna <i>Lighting</i>	49
Tabel 9 Emosi Karakter yang Dirasakan Responden Pada Shot Ketiga yang Sudah diberi Warna <i>Lighting</i>	49
Tabel 10 Jawaban Kuesioner dari Responden Mengenai Perbedaan Emosi yang Dirasakan Pada Shot Pertama.....	50
Tabel 11 Jawaban Kuesioner dari Responden Mengenai Emosi yang Dirasakan Pada Shot Kedua.....	51
Tabel 12 Jawaban Kuesioner dari Responden Mengenai Emosi yang Dirasakan Pada Shot Ketiga.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	59
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	61
Lampiran 3. Dokumen Pembuatan Tugas Akhir.....	63
Lampiran 4. Kuesioner Pertanyaan Terbuka kepada Audiens 10 - 14 tahun.....	65
Lampiran 5. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	69
Lampiran 6. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	70
Lampiran 7. Surat Kontrak PI.....	72
Lampiran 8. Sertifikat.....	74
Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan terkait Tugas Akhir.....	76