

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN CAHAYA *LOW KEY* DALAM MENCIPTAKAN
KETEGANGAN VISUAL PADA PRODUKSI FILM ANIMASI
HOROR “KERIS PENGUNCI KEGELAPAN”
(3D Modeller, Texture Artist, Lighting Artist)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:
MUHAMMAD ATALLAH UGARA
NIM: 21230090

JURUSAN DESAIN
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Cahaya Low Key dalam Menciptakan Ketegangan Visual
pada Produksi Film Animasi Horor “Keris Pengunci Kegelapan”
Penulis : Muhammad Atallah Ugara
NIM : 21230090
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.
NIDN. 0413067003

Penguji 1



Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Penguji 2



Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT.
NIDN. 0903450002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

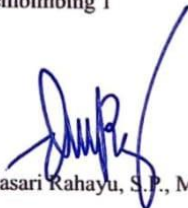
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Cahaya Low Key dalam Menciptakan Ketegangan Visual pada Produksi Film Animasi Horor “Keris Pengunci Kegelapan”
Penulis : Muhammad Atallah Ugara
NIM : 21230090
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 23 Juni 2025

Pembimbing 1



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP 198801052019032012

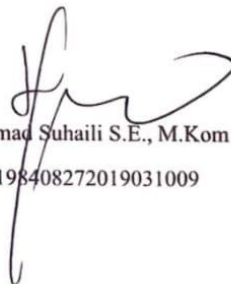
Pembimbing 2



Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT
NIP 0903450002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Atallah Ugara
NIM : 21230090
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Peran Cahaya Low Key dalam Menciptakan Ketegangan Visual pada Produksi Film Animasi Horor “Keris Pengunci Kegelapan”

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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan



Muhammad Atallah Ugara

21230090

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Atallah Ugara
NIM : 21230090
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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: Peran Cahaya Low Key dalam Menciptakan Ketegangan Visual pada Produksi Film Animasi Horor "Keris Pengunci Kegelapan" beserta perangkat yang ada

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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menyatakan



Muhammad Atallah Ugara

21230090

ABSTRAK

The short animated film Keris Pengunci Kegelapan is a final project that combines horror elements with local cultural values through a cinematic visual approach. The main focus of this research is the application of low key lighting techniques as a tool to build visual tension. The author took on the roles of 3D Modeller, Texture Artist, and Lighting Artist during the production process. Low key lighting was strategically used to create a dark and mysterious atmosphere through the use of high-contrast lighting and dominant shadows. The types of lighting applied include point light, area light, and low-intensity HDRI. This lighting approach aims to build an emotional atmosphere that supports the horror tone while maintaining visual clarity in each scene. The results show that low key lighting effectively enhances the tension in the short animated film Keris Pengunci Kegelapan.

Keywords: *low key lighting, visual tension, horror animation, keris, local culture, animation cinematography.*

Film animasi pendek Keris Pengunci Kegelapan merupakan karya tugas akhir yang menggabungkan unsur horor dengan nilai budaya lokal melalui pendekatan visual sinematik. Fokus utama dari penelitian ini adalah penerapan teknik pencahayaan *low key* sebagai alat untuk membangun ketegangan visual. Penulis mengambil peran sebagai *3D Modeller, Texture Artist, dan Lighting Artist* selama proses produksi. Teknik *low key lighting* digunakan secara strategis untuk menciptakan suasana gelap dan misterius melalui penggunaan pencahayaan berkontras tinggi. Jenis pencahayaan yang digunakan meliputi *point light, area light, dan HDRI* berintensitas rendah. Penerapan pencahayaan ini bertujuan untuk membangun atmosfer emosional yang mendukung nuansa horor serta mempertahankan keterbacaan visual dalam setiap adegan. Hasilnya menunjukkan bahwa pencahayaan *low key* mampu memperkuat suasana menegangkan dalam film pendek animasi “Keris Pengunci Kegelapan”.

Kata Kunci: *pencahayaan low key, ketegangan visual, animasi horor, keris, budaya lokal, sinematografi animasi.*

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, dan kekuatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Proposal ini disusun sebagai bagian dari persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi D4 Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis mengambil peran *3D Modeller, Texture Artist, Lighting dan Render Artist* dalam pembuatan film pendek animasi 3D yang berjudul “Keris Pengunci Kegelapan.” Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir dengan judul "Peran Cahaya *Low Key* dalam Menciptakan Ketegangan Visual Pada Produksi Film Animasi Horor" “Keris Pengunci Kegelapan.”

Dalam penulisan laporan ini tidak lepas dari kesulitan dan permasalahan yang penulis hadapi, namun karena bantuan dari beberapa pihak yang membuat laporan ini pun dapat terselesaikan dan karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., sebagai dosen pembimbing penulisan dan selalu memberikan arahan serta saran selama penulisan.
7. Moses Raisa Graceivan, M.MT . sebagai dosen pembimbing karya, yang selalu memberikan arahan terkait kendala yang dialami selama pembuatan karya Ta.

8. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh Pendidikan disini.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
10. Rekan satu tim, Achmad Daniel Fahijra dan Fikri Fajar Syahputra, atas kerja sama, dedikasi, dan semangat kolaboratif dalam Trident Studio.
11. Teman-teman angkatan 2021 yang ikut serta membantu penulis dalam memberikan saran untuk menjawab kesulitan dalam mengerjakan penulisan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Demikian penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima Kasih.

Jakarta, 07 Juli 2025

Penulis,



Muhammad Atallah Ugara

NIM 21230090

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN SUMBER	6
A. Definisi Animasi	6
B. Cahaya Pada Film Animasi Horor	9
C. Penggunaan 3 <i>Point Light</i> pada Film Animasi Horor	10
D. Cahaya <i>Low Key</i> dalam Menciptakan Ketegangan Visual.....	12
E. Reverensi Karya	13
F. Kerangka Berpikir.....	16
BAB III METODE PENCIPTAAN	17
A. Penjelasan Karya Gambar	17
B. Tim penyusun.....	18

C. Jenis Kajian	18
D. Subjek Penelitian.....	18
E. <i>Timeline Jobdesk</i>	19
F. Metode pengumpulan data	19
G. Proses pembuatan karya.....	21
H. Deskripsi Pekerjaan.....	24
I. Perangkat lunak.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penciptaan Karya	32
B. Hasil Pengumpulan Data.....	39
BAB V KESIMPULAN.....	43
A. Simpulan	43
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tim Penyusun.....	18
Tabel 3.2 <i>Time line</i>	19
Tabel 4.1 Data Hasil Kuesioner	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Anticipation</i>	7
Gambar 2.2 <i>Staging</i>	8
Gambar 2.3 <i>Timing</i>	8
Gambar 2.4 <i>Lighting</i>	10
Gambar 2.5 <i>Lighting</i>	12
Gambar 2.6 <i>Poster “Pengabdi Setan”</i>	13
Gambar 2.7 <i>Poster “Until Dawn”</i>	14
Gambar 2.8 <i>Poster “Monster House”</i>	15
Gambar 3.1 <i>Screenshot Poster Film Animasi</i>	17
Gambar 3.2 <i>Screenshot Karakter di Autodesk Maya</i>	24
Gambar 3.3 <i>Screenshot Environment di Autodesk Maya</i>	25
Gambar 3.4 <i>Screenshot Texture di Substance painter</i>	26
Gambar 3.5 <i>Screenshot Ligting di Blender</i>	27
Gambar 3.6 <i>Screenshot Render di Blender</i>	28
Gambar 3.7 <i>Screenshot Render di Blender</i>	29
Gambar 3.8 <i>Logo Autodesk Maya</i>	29
Gambar 3.9 <i>Logo Substance Painter</i>	30
Gambar 3.10 <i>Logo Blender</i>	31
Gambar 4.1 <i>Screenshot Scene 4 Shot 1</i>	34
Gambar 4.2 <i>Screenshot Scene 4 Shot 1</i>	34
Gambar 4.3 <i>Screenshot Scene 6 Shot 6</i>	35
Gambar 4.4 <i>Screenshot Scene 6 Shot 6</i>	35

Gambar 4.5 <i>Screenshot Scene 7 Shot 3</i>	36
Gambar 4.6 <i>Screenshot Scene 7 Shot 3</i>	37
Gambar 4.7 <i>Screenshot Scene 8 Shot 1</i>	38
Gambar 4.8 <i>Screenshot Scene 8 Shot 1</i>	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	48
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembibingan TA.....	49
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	51
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	61
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin)	62
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI	67
Lampiran 7. Dokumen HKI	68
Lampiran 8. Sertifikat Kompetensi	70

