

## **TUGAS AKHIR**

### **Pengaruh *Low-Key Lighting* dalam Membangun *Ambience Scene* Perkotaan pada Film Pendek Animasi “Napas Kota”**

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



**Disusun Oleh:**

**MARSA DEVARA ISMAIL**

**NIM: 2290345064**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2026**

**TUGAS AKHIR**

**Pengaruh *Low-Key Lighting* dalam Membangun *Ambience Scene* Perkotaan  
pada Film Pendek Animasi “Napas Kota”**

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



**Disusun Oleh:**

**MARSA DEVARA ISMAIL**

**NIM: 2290345064**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2026**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengaruh Low-Key Lighting dalam Membangun Ambience Scene  
Perkotaan pada Film Pendek Animasi “Napas Kota”  
Penulis : Marsa Devara Ismail  
NIM : 2290345064  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus  
Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 08 Juli 2026

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



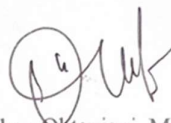
Dr. H. Zainul Hakim, M.Pd.I  
NIP : 198005072023211013

Anggota 1



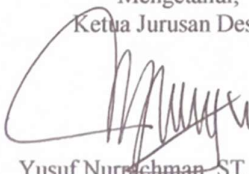
Afdal Anas, S. Ds. M. Sn  
NIP : 199506042025061003

Anggota 2



Niken Oktaviani, M.Pd  
NIP : 199610212024062001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrahman, ST., M.MSI.  
NIP : 197711132010121001

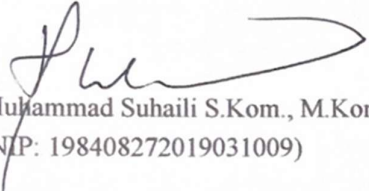
## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengaruh *Low-Key Lighting* dalam Membangun *Ambience Scene* Perkotaan pada Film Pendek Animasi “Napas Kota”  
Penulis : Marsa Devara Ismail  
NIM : 2290345064  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain

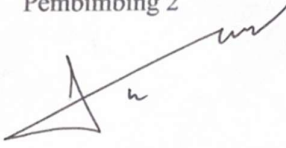
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 26 Juni 2026

Pembimbing 1

  
Muhammad Suhaili S.Kom., M.Kom  
(NIP: 198408272019031009)

Pembimbing 2

  
Dessy Wahyuni, S.Sn  
(NIDN: 0903450012)

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi

  
Muhammad Suhaili S.Kom., M.Kom  
(NIP: 198408272019031009)

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marsa Devara Ismail  
NIM : 2290345064  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Pengaruh *Low-Key Lighting* dalam Membangun *Ambience Scene* Perkotaan pada Film Pendek Animasi “Napas Kota”

**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, 1 Juli 2026

Materai 10.000

Tanda tangan



Marsa Devara Ismail  
2290345064

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Marsa Devara Ismail  
NIM : 2290345064  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2026

demikian 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:

Pengaruh *Low-Key Lighting* dalam Membangun *Ambience Scene* Perkotaan pada Film Pendek Animasi "Napas Kota".

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 1 Juli 2026

Materai 10.000

Tanda tangan



Marsa Devara Ismail  
2290345064

## **ABSTRACT**

*The development of urban areas has caused a reduction in green open spaces, affecting environmental quality and visual comfort. This issue became the foundation for the short animated film “Napas Kota”, which presents a contrast between dense urban areas and green open spaces. In animation, lighting plays an important role in creating ambience and strengthening visual storytelling. This study aims to determine the influence of low-key lighting implementation in building the urban scene ambience in the short animated film “Napas Kota”. This research uses a quantitative method with a survey approach through a Likert-scale questionnaire distributed to 46 respondents. The data were analyzed using descriptive analysis and simple linear regression. The results show that the low-key lighting variable achieved 76.6% in the good category, while the ambience scene variable achieved 89.89% in the very good category. These results indicate that low-key lighting contributes to creating a dark, dramatic, and visually supportive urban atmosphere in animated films.*

**Keywords:** *Low-Key Lighting, Lighting, Film Animasi, RTH, Napas Kota*

## **ABSTRAK**

Perkembangan wilayah perkotaan menyebabkan berkurangnya ruang terbuka hijau yang berdampak pada kualitas lingkungan dan kenyamanan visual. Permasalahan tersebut menjadi dasar pembuatan film pendek animasi “Napas Kota” yang menggambarkan kondisi kota padat dengan kontras antara lingkungan perkotaan dan ruang terbuka hijau. Dalam animasi, pencahayaan berperan penting dalam membangun suasana (ambience) serta memperkuat pesan visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *low-key lighting* dalam membangun ambience scene perkotaan pada film pendek animasi “Napas Kota”. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan survei melalui kuesioner skala Likert kepada 46 responden. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *low-key lighting* memperoleh nilai 76,6% dengan kategori baik, sedangkan ambience scene memperoleh nilai 89,89% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *low-key lighting* mampu membangun ambience scene perkotaan yang gelap, dramatis, dan mendukung penyampaian pesan dalam film animasi.

**Keywords:** *Low-Key Lighting, Lighting, Film Animasi, RTH, Napas Kota*

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 4/Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, ST, MMSI., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi dan Selaku Dosen Pembimbing I.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Koordinator Program Studi Animasi.
7. Dessy Wahyuni, S.Sn Selaku dosen pembimbing II dan dosen Animasi 3D.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
10. Fajar Ramadhan dan Nicolas Aryo selaku rekan satu tim dalam pembuatan karya Tugas Akhir berupa film pendek animasi berjudul “Napas Kota” dengan penuh perjuangan.
11. Raishya Aliifah selaku kekasih penulis yang selalu memberi bantuan dan dukungan berupa semangat untuk penulis.
12. Teman – teman Program Studi Animasi yang selalu saling membantu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 10 Januari 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop followed by a horizontal stroke and a small upward flick.

Marsa Devara Ismail

NIM 2290345064

## DAFTAR ISI

|                                                                            |             |
|----------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>                                 | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>                         | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS<br/>PLAGIARISME .....</b> | <b>iv</b>   |
| <b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>                             | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                                      | <b>vi</b>   |
| <b>PRAKATA.....</b>                                                        | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                     | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                  | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                  | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                               | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                              | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang .....                                                    | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                                              | 3           |
| C. Batasan Masalah .....                                                   | 3           |
| D. Rumusan Masalah .....                                                   | 4           |
| E. Tujuan Penelitian .....                                                 | 4           |
| F. Manfaat Penelitian.....                                                 | 5           |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>                                         | <b>6</b>    |
| A. Landasan Teori .....                                                    | 6           |
| 1. Pengertian Animasi 3D .....                                             | 6           |
| 2. Animasi sebagai Media Komunikasi Visual .....                           | 7           |
| 3. Konsep <i>Lighting</i> dalam Film dan Animasi .....                     | 8           |
| 4. Pengertian <i>Low-Key Lighting</i> .....                                | 9           |
| 5. Jenis-Jenis <i>Lighting</i> .....                                       | 11          |
| B. Hasil Penelitian yang Relevan.....                                      | 12          |
| C. Kerangka Berpikir .....                                                 | 13          |
| <b>BAB III METODE KAJIAN.....</b>                                          | <b>15</b>   |
| A. Jenis atau Desain Kajian.....                                           | 15          |
| B. Teknik Pengumpulan Data.....                                            | 15          |
| 1. Identifikasi Subjek Penelitian .....                                    | 15          |
| 2. <i>Scene</i> yang Akan Diteliti.....                                    | 16          |
| 3. Prosedur Kuesioner.....                                                 | 17          |

|                                                                                                 |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| C. Analisis Data .....                                                                          | 21        |
| 1. Penjelasan Indikator.....                                                                    | 21        |
| 2. <i>Pipeline</i> Implementasi Environment 3d menggunakan Teknik <i>Low-Key Lighting</i> ..... | 23        |
| D. Tempat dan Waktu Penelitian .....                                                            | 25        |
| E. <i>Timeline</i> .....                                                                        | 26        |
| F. Software yang Digunakan .....                                                                | 26        |
| 1. Blender.....                                                                                 | 27        |
| 2. Adobe After Effect.....                                                                      | 27        |
| 3. Capcut .....                                                                                 | 28        |
| 4. Google Drive .....                                                                           | 28        |
| <b>BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>                                                 | <b>30</b> |
| A. Hasil Kajian.....                                                                            | 30        |
| 1. Gambaran Umum Responden dan Proses Penilaian.....                                            | 31        |
| 2. Hasil Variabel <i>Low-Key Lighting</i> (X) .....                                             | 34        |
| 3. Hasil Variabel <i>Ambience Scene</i> (Y).....                                                | 36        |
| B. Pembahasan .....                                                                             | 37        |
| C. Keterbatasan Penelitian .....                                                                | 39        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                                                      | <b>41</b> |
| A. Kesimpulan .....                                                                             | 41        |
| B. Implikasi.....                                                                               | 42        |
| C. Saran .....                                                                                  | 43        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                                      | <b>45</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Pengaruh <i>Lighting</i> .....                               | 8  |
| Gambar 2 Contoh <i>Low-Key Lighting</i> .....                         | 9  |
| Gambar 3 3 Point <i>Lighting</i> .....                                | 11 |
| Gambar 4 Storyboard “Napas Kota” <i>Scene</i> Perkotan .....          | 16 |
| Gambar 5 Storyboard “Napas Kota” <i>Scene</i> Taman.....              | 17 |
| Gambar 6 Pipeline Pembuatan Envi 3d dan <i>Low-Key Lighting</i> ..... | 23 |
| Gambar 7 Timeline Pengerjaan Karya .....                              | 26 |
| Gambar 8 Logo Blender.....                                            | 27 |
| Gambar 9 Logo After Effect .....                                      | 27 |
| Gambar 10 Logo Capcut .....                                           | 28 |
| Gambar 11 Logo Google Drive.....                                      | 28 |
| Gambar 12 Visual <i>Scene</i> Perkotaan .....                         | 30 |
| Gambar 13 Visual <i>Scene</i> Taman.....                              | 31 |

## DAFTAR TABEL

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Tabel 1 Indikator Pertanyaan ..... | 18 |
| Tabel 2 Hasil Kuisisioner.....     | 32 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Biodata Penulis

Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbing TA

Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA

Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA

Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme

Lampiran 6 Lembar Tanda Terima PI

Lampiran 7 Sertifikat TOEFL