

LAPORAN TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI TEKNIK PENGATURAN *LUMINANCE*
PADA TAHAP *COMPOSITING* UNTUK MENENTUKAN
FOCAL POINT VISUAL* DALAM ANIMASI “*LANTERN OF
***ARCHIPELAGO*”**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Terapan**



Disusun Oleh:

MUHAMAD RONI

NIM : 2290345069

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Implementasi Teknik Pengaturan Luminance Pada Tahap Compositing Untuk Menentukan Focal Point Visual Dalam Animasi "Lantern Of Archipelago"

Penulis : Muhamad Roni

NIM : 2290345069

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 1 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



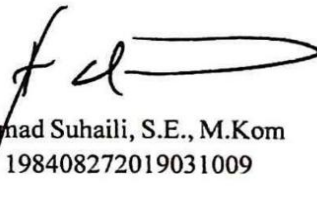
Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Anggota 1



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

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrahman, S.T., M.Msi.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Implementasi Teknik Pengaturan Luminance Pada Tahap Compositing Untuk Menentukan Focal Point Visual Dalam Animasi "Lantern Of Archipelago"

Penulis : Muhamad Roni

NIM : 2290345069

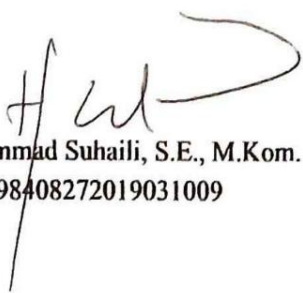
Program Studi : D4 Animasi

Jurusan : Desain

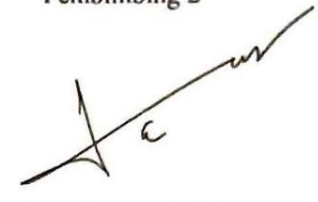
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 26 Juni 2026

Pembimbing 1

Pembimbing 2

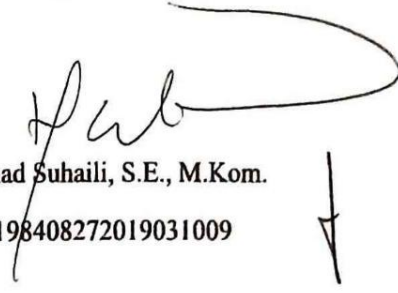


Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019031009



Dessy Wahyuni, S.Sn.
NIDN. 0903450012

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 : Muhamad Roni
NIM : 2290345069
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
IMPLEMENTASI TEKNIK PENGATURAN LUMINANCE PADA TAHAP
COMPOSITING UNTUK MENENTUKAN FOCAL POINT DALAM ANIMASI
"LANTERN OF ARCHIPELAGO" 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.

Depok, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Muhamad Roni
NIM : 2290345069

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhamad Roni
NIM : 2290345069
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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:

IMPLEMENTASI TEKNIK PENGATURAN LUMINANCE PADA TAHAP COMPOSITING UNTUK MENENTUKAN FOCAL POINT DALAM ANIMASI "LANTERN OF ARCHIPELAGO"

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

Depok, 12 Juni 2026



Muhamad Roni
NIM : 2290345069

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has changed the interaction patterns of the younger generation and has the potential to diminish attention to national cultural values. In the animation industry, the clarity of the visual focal point plays a crucial role in ensuring that the story's message is effectively delivered to the audience. Nevertheless, inaccuracies in its practical application are still frequently observed in certain scenes within animated films. This study aims to analyse and apply luminance settings during the compositing stage to determine the focal point in the animation "Lantern of Archipelago". The method used in this study is practice-based research with a descriptive qualitative approach through design, observation, and evaluation using grayscale analysis. The results show that appropriate luminance settings can enhance audience focus and strengthen the animation's visuals.

Keywords: *Luminance, focal point, compositing, animation, visual storytelling.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah pola interaksi generasi muda dan berpotensi menurunkan perhatian terhadap nilai budaya nasional. Dalam industri animasi, kejelasan *focal point visual* memiliki peran penting agar pesan cerita tersampaikan dengan baik kepada penontonnya. Namun, masih sering didapati ketidaktepatan penerapan dalam prakteknya dalam beberapa adegan di suatu film animasi. Penulisan ini bertujuan untuk menganalisis dan menerapkan pengaturan *luminance* pada tahap *compositing* untuk menentukan *vocal point* dalam animasi *Lantern of Archipelago*. Metode yang digunakan pada penulisan ini adalah *practice-based research* dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui perancangan, observasi, dan evaluasi menggunakan analisis *grayscale*. Hasil menunjukkan bahwa pengaturan *luminance* yang tepat mampu meningkatkan fokus penonton dan memperkuat *visual* animasi.

Kata Kunci: *Luminance, focal point, compositing, animasi, visual storytelling.*

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir dengan judul “Implementasi Teknik Pengaturan *Luminance* Pada Tahap *Compositing* untuk Menentukan *Focal point visual* Dalam Animasi Lantern of Archipelago” dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Animasi, Jurusan Desain, di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penulisan ini berfokus pada penerapan teknik *compositing* berbasis *luminance* sebagai elemen penting dalam penguatan komunikasi visual, khususnya dalam proses pasca produksi film animasi.

Penyusunan laporan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Pembimbing Penulisan Tugas Akhir.
8. Dessy Wahyuni, S.Sn., selaku Pembimbing Karya Tugas Akhir.
9. Seluruh dosen Program Studi Animasi yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.

10. Teman-teman mahasiswa yang turut memberikan dukungan dan motivasi.
11. Keluarga yang senantiasa memberikan doa dan semangat.
12. Raka Firdaus dan Siti Naila Zahira Thani selaku rekan satu kelompok Karya Tugas Akhir (PencilPen Artwork).

Karya ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Depok, 13 Mei 2026

Penulis,

Muhammad Roni

NIM : 2290345069

DAFTAR ISI

ABSTRAK	<i>ii</i>
PRAKATA.....	<i>iii</i>
DAFTAR ISI.....	<i>v</i>
DAFTAR TABEL	<i>vii</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>viii</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	<i>1</i>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Hasil Penulisan Terdahulu yang Relevan.....	14
BAB III METODE PENCIPTAAN	16
A. Jenis Kajian	16
B. Tahapan Metode Penciptaan Practice Based Research (PBR)	18
C. Langkah Pengerjaan.....	21
D. Metode Pengumpulan Data.....	35
E. Perangkat Penunjang Perancangan Karya.....	37
G. Timeline Produksi	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Gambaran Umum Karya	44
B. Proses Perancangan Visual.....	47
C. Implementasi Pengaturan <i>Luminance</i> pada Adegan	48
D. Hasil Penelitian.....	55
E. Hasil Wawancara	62
BAB V PENUTUP.....	67
A. Simpulan.....	67
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1. Hasil Penulisan terdahulu</i>	<i>15</i>
<i>Tabel 2. PBR Research</i>	<i>17</i>
<i>Tabel 3. Tahap Evaluasi Indikator</i>	<i>20</i>
<i>Tabel 4. Penetapan Objek Penulisan</i>	<i>22</i>
<i>Tabel 5. Perancangan Pengaturan Luminance</i>	<i>31</i>
<i>Tabel 6. Timeline Produksi</i>	<i>44</i>
<i>Tabel 7. Pengaturan Pada Tiap Shot di Scene 1</i>	<i>58</i>
<i>Tabel 8. Pengaturan Pada Tiap Shot di Scene 3</i>	<i>59</i>
<i>Tabel 9. Pengaturan Pada Tiap Shot di Scene 6</i>	<i>61</i>
<i>Tabel 10. Wawancara dengan Narasumber</i>	<i>63</i>
<i>Tabel 12. Wawancara dengan Narasumber</i>	<i>68</i>
<i>Tabel 13. Wawancara dengan Narasumber</i>	<i>70</i>

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. Poster “The Conjuring”</i>	<i>9</i>
<i>Gambar 2. Tangkapan Gambar Grayscale Animasi “Klaus” (atas) dan “Spiderman Into the Spider-Verse” (bawah)</i>	<i>11</i>
<i>Gambar 3. Tangkapan Gambar Grayscale Animasi “Klaus” (atas) dan “Spiderman Into the Spider-Verse” (bawah)</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 4. Prinsip Gestalt</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 5. Animasi “Klaus”</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 6. Rendering Animasi “Klaus”</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 7. Animasi “Spiderman Into the Spider Verse”</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 8. Animasi “Spiderman Into the Spider Verse”</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 9. Perancangan Pengaturan Luminance</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 10. Perancangan Pengaturan Luminance</i>	<i>32</i>
<i>Gambar 11. Contoh perwujudan Pengaturan Luminance</i>	<i>33</i>
<i>Gambar 12. Logo Blender</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 13. Logo Substance Painter</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 14. Logo Adobe Premiere</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 15. Logo Clip Studio Paint</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 16. Logo PureRef</i>	<i>41</i>
<i>Gambar 17. Logo Adobe After Effect</i>	<i>41</i>
<i>Gambar 18. Logo Blender</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 19. Logo DaVinci Resolve</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 20. Lantern of Archipelago</i>	<i>45</i>
<i>Gambar 21. Karakter Aidon</i>	<i>46</i>
<i>Gambar 22. Karakter Ayah</i>	<i>47</i>
<i>Gambar 23. Karakter Kakek</i>	<i>48</i>
<i>Gambar 24. Format Colorspace pada software compositing</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 25. Format Colorspace pada software rendering (Blender)</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 27. Pengaturan Node</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 28. Sebelum Pengaturan Depth Control (Contrast)</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 29. Setelah Pengaturan Depth Control (Contrast)</i>	<i>53</i>

<i>Gambar 30. Channel saat pengaturan.....</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 31. Brightness rata-rata shot 0.5 (sebelum di adjust)</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 32. Brightness shot 0.7 (sesudah di adjust)</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 33. Contoh Brightness yang salah (Brightness rata-rata > 1)</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 34. Contoh Brightness yang benar (Brightness rata-rata < 1)</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 35. Contoh Brightness yang salah (Brightness rata-rata > 1)</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 36. Contoh Brightness yang benar (Brightness rata-rata < 1)</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 37. Scene 1</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 38. Scene 3</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 39. Scene 6</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 40. Dokumentasi bersama Narasumber.....</i>	<i>63</i>