

**TUGAS AKHIR**

**EKSPLORASI *MOTIVATED LIGHTING*  
UNTUK MENCIPTAKAN ATMOSFER EMOSIONAL  
PADA FILM ANIMASI 3D "UNSpoken TALES"**



**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA YOGYAKARTA**

**2025**

**EKSPLORASI *MOTIVATED LIGHTING*  
UNTUK MENCIPTAKAN ATMOSFER EMOSIONAL  
PADA FILM ANIMASI 3D "UNSPOKEN TALES"**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Terapan  
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh  
**Dzaky Muhammad Naufal**  
NIM: 2100372033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA YOGYAKARTA**

**2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

### EKSPLORASI *MOTIVATED LIGHTING* UNTUK MENCIPTAKAN ATMOSFER EMOSIONAL PADA FILM ANIMASI 3D “UNSPOKEN TALES”

Disusun oleh:

**Dzaky Muhammad Naufal**

2100372033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ... ~~19~~ **20** ~~Des~~ **Des** **2025** .....

Pembimbing I / Ketua Penguji

**Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.**

NIDN. 0022028702

Pembimbing II / Anggota Penguji

**Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng.**

NIDN. 0018048810

Penguji Ahli / Anggota Penguji

**Arif Sulistyono, M.Sn.**

NIDN. 0022047607

Koordinator Program Studi Animasi

**Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19880723 201903 2 009

Ketua Jurusan Televisi

**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**

NIP. 19801016 200501 1 001



**HALAMAN PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **DZAKY MUHAMMAD NAUFAL**  
No. Induk Mahasiswa : **2100372033**  
Judul Tugas Akhir : **EKSPLORASI *MOTIVATED LIGHTING*  
UNTUK MENCIPTAKAN ATMOSFER  
EMOSIONAL PADA FILM ANIMASI 3D  
"UNSPOKEN TALES"**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 12 Januari 2026

Yang menyatakan,



Dzaky Muhammad Naufal  
NIM. 2100372033



**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Dzaky Muhammad Naufal**  
No. Induk Mahasiswa : **2100372033**  
Program Studi : **D4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**EKSPLORASI *MOTIVATED LIGHTING*  
UNTUK MENCIPTAKAN ATMOSFER EMOSIONAL  
PADA FILM ANIMASI 3D "UNSPOKEN TALES"**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 17 Januari 2026

Yang menyatakan,



Dzaky Muhammad Naufal  
NIM. 2100372033

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan cinta kepada :

1. Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan karunianya yang telah diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Muqorrobin dan Ibu Eva selaku kedua orang tua saya, yang telah melahirkan serta merawat saya sejak kecil. Tidak lupa dengan kakak dan adik saya yang selalu memberikan dukungan penuh. Kehadiran dan kasih sayang yang diberikan oleh keluarga saya merupakan nikmat yang patut saya syukuri sebagai anugerah paling berharga dalam hidup. Dimana tanpa kehadiran mereka, saya tidak bisa sampai di titik ini.
3. Ibu Ika Yulianti, S.ST., M.Sn dan bapak Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bantuan dan arahnya terhadap pelaksanaan tugas akhir ini.
4. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang telah menjadikan karya ini menjadi lebih baik.
5. Akhmad Ugik Furhan dan Nur Imansyah teman dekat yang telah membantu memberi saran dan solusi selama proses produksi tugas akhir ini.
6. Teman dekat seperjuangan saya Zainadin Zakaria dan M. Insani Ilham Alfarih, Muhammad Hakim, Rianindra Nur Huda, Muhammad Raihan Arrafi, Muhammad Riyal Nur Riski, yang telah membantu saya di masa perkuliahan dan teman seperjuangan yang senantiasa memberikan semangat, bantuan, dan kenangan yang tak terlupakan selama masa kuliah.
7. Saya, yang telah bertahan sejauh ini meski banyak hambatan dan tantangan yang telah datang.

Semoga dengan dibuatnya karya film ini bisa menjadi langkah kecil dan batu loncatan menuju kesuksesan yang lebih besar.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunianya , sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Eksplorasi *Motivated Lighting* untuk menciptakan atmosfer emosional pada film animasi 3d “Unspoken Tales”” dengan baik. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. oleh karena itu, ucapan rasa terimakasih saya sampaikan kepada :

1. Bapak Muhammad Muqorrobin dan Ibu Eva Soffiya selaku kedua orang tua saya. Serta, yang bahu membahu untuk memberikan arahan dedikasi kepada saya. Dimana tanpa kehadiran mereka, saya tidak bisa sampai di titik ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan FSMR.
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi.
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I.
7. Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing II.
8. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli.
9. Teman-teman animasi dan seperjuangan yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Dalam Penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa mendatang selalu terbuka untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi banyak orang, khususnya bagi para *Lighting Artist* dan animasi 3D.

Yogyakarta, .....

**Dzaky Muhammad Naufal**



## DAFTAR ISI

|                                                |      |
|------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL.....                             | i    |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                        | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA .....    | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                      | v    |
| KATA PENGANTAR.....                            | vi   |
| DAFTAR ISI.....                                | vii  |
| ABSTRAK.....                                   | viii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                         | 7    |
| A. Latar Belakang.....                         | 8    |
| B. Rumusan Masalah.....                        | 10   |
| C. Tujuan & Manfaat.....                       | 12   |
| BAB II EKSPLORASI .....                        | 14   |
| A. Ide Karya.....                              | 16   |
| B. Tinjauan Karya.....                         | 18   |
| C. Tinjauan Pustaka.....                       | 20   |
| D. Landasan Teori.....                         | 22   |
| BAB III METODOLOGI.....                        | 26   |
| BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....                   | 31   |
| A. Perwujudan .....                            | 33   |
| 1. Pra Produksi.....                           | 35   |
| 2. Produksi.....                               | 41   |
| 3. Pascaproduksi.....                          | 47   |
| B. Pembahasan.....                             | 57   |
| BAB V PENUTUP.....                             | 85   |
| A. Kesimpulan.....                             | 88   |
| B. Saran .....                                 | 89   |
| DAFTAR PUSTAKA.....                            | 91   |
| LAMPIRAN.....                                  | 93   |



### Abstrak

Cahaya dalam animasi memiliki peran vital: ia membentuk nuansa dan memperdalam emosi di setiap adegan. Berangkat dari visi untuk memvisualisasikan rentang perasaan yang dinamis—mulai dari momen hangat, gejolak kekesalan, hingga isolasi kesepian yang berujung pada kembalinya harapan—perancangan ini menerapkan teknik *Motivated Lighting*. Ini adalah pendekatan di mana sumber cahaya logis diarahkan secara sinematik untuk bercerita. Melalui metode *Creative Thinking* Graham Wallas—yang mencakup observasi visual, studi literatur, serta eksperimen intensitas dan warna—proses ini bertujuan menghasilkan atmosfer emosional yang kuat, menjadikan cahaya sebagai pendukung narasi visual yang hidup.

**Kata Kunci:** *Motivated Lighting*, Animasi 3D, Atmosfer Emosional, *Visual Storytelling*, *Creative Thinking*.

### Abstract

Lighting plays a pivotal role in animation, shaping nuances and deepening the emotional resonance of every scene. Driven by the vision to visualize a dynamic range of emotions—spanning from moments of warmth and the turmoil of frustration to the isolation of loneliness that eventually leads to the return of hope—this project employs the *Motivated Lighting* technique. This approach involves directing logical light sources cinematically to serve the narrative. Utilizing Graham Wallas's *Creative Thinking* method—which encompasses visual observation, literature review, and experimentation with intensity and color—this process aims to construct a potent emotional atmosphere, establishing lighting as a vital instrument for vivid visual storytelling.

**Keywords:** *Motivated Lighting*, 3D Animation, Emotional Atmosphere, *Visual Storytelling*, *Creative Thinking*.

# THE ART OF UNSPOKEN TALES



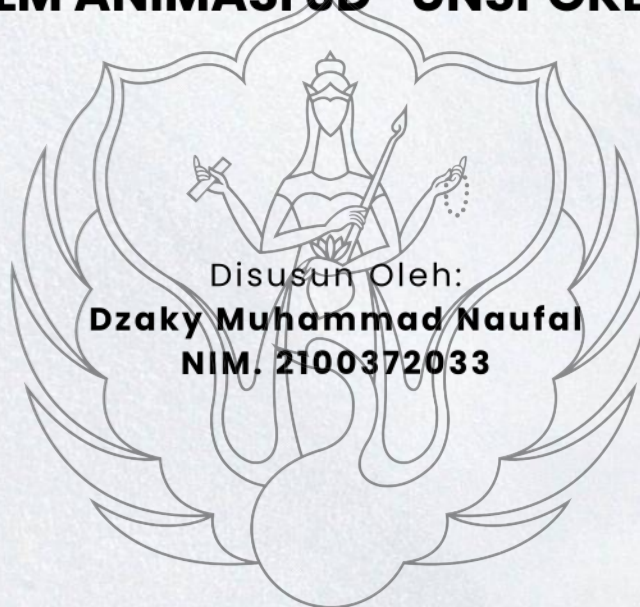
DZAKY MUHAMMAD NAUFAL







# **EKSPLORASI MOTIVATED LIGHTING UNTUK MENCIPTAKAN ATMOSFER EMOSIONAL PADA FILM ANIMASI 3D “UNSPOKEN TALES”**



Disusun Oleh:  
**Dzaky Muhammad Naufal**  
**NIM. 2100372033**

Dosen Pembimbing I  
**Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.**  
**NIP : 198702222019032016**

Dosen Pembimbing II  
**Rahmat Aditya Warman, S.P., M.Eng.**  
**NIP : 197505292000031002**



# DAFTAR ISI

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Abstrak.....                  | 5  |
| BAB I. PENDAHULUAN.....       | 7  |
| Latar Belakang.....           | 8  |
| Rumusan masalah.....          | 10 |
| Tujuan.....                   | 12 |
| Manfaat.....                  | 12 |
| BAB II. EKSPLORASI.....       | 14 |
| Ide dan Konsep Karya.....     | 16 |
| Tinjauan Karya.....           | 18 |
| Tinjauan Pustaka.....         | 20 |
| Landasan Teori.....           | 22 |
| BAB III. METODOLOGI.....      | 26 |
| BAB IV. PERWUJUDAN KARYA..... | 31 |
| Pra produksi.....             | 35 |
| Produksi.....                 | 41 |
| Pasca Produksi.....           | 47 |
| Pembahasan.....               | 57 |
| BAB V. PENUTUP.....           | 85 |
| Kesimpulan .....              | 88 |
| Saran.....                    | 89 |
| DAFTAR PUSTAKA.....           | 91 |
| LAMPIRAN.....                 | 93 |





# DAFTAR GAMBAR

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| gambar 2.1 Tari lengger (Facebook: Lengger Wonosobo).....             | 18 |
| gambar 2.2 Film <i>One Smal Step</i> (NBC new.com).....               | 19 |
| gambar 2.3 <i>Soul</i> (Pinterest).....                               | 20 |
| gambar 2.4 <i>Nussa The Movie</i> (Youtube).....                      | 21 |
| gambar 2.5 <i>Emotion of Color</i> (studiobinder.com).....            | 36 |
| gambar 4.2 Referensi Ruang Kerja Kakek (Pinterest).....               | 37 |
| gambar 4.3 Referensi Suasana Mendung (Pinterest).....                 | 38 |
| gambar 4.4 Referensi Momen Kesedihan (Pinterest).....                 | 39 |
| gambar 4.5 Referensi Pertunjukkan Akhir (Pinterest).....              | 40 |
| gambar 4.6 <i>Blocking</i> Kamera.....                                | 41 |
| gambar 4.7 Penataan lighting & World shader.....                      | 42 |
| gambar 4.8 Jenis <i>Lighting</i> .....                                | 43 |
| gambar 4.9 <i>Light Linking</i> .....                                 | 44 |
| gambar 4.10 Tanpa <i>Volumetric</i> .....                             | 46 |
| gambar 4.11 Dengan <i>Volumetric</i> .....                            | 46 |
| gambar 4.12 <i>Render Properties</i> .....                            | 47 |
| gambar 4.13 <i>Color Management</i> .....                             | 47 |
| gambar 4.14 <i>Node Compositor</i> .....                              | 49 |
| gambar 4.15 <i>Test Lighting 1</i> .....                              | 49 |
| gambar 4.16 <i>Test Lighting 2</i> .....                              | 50 |
| gambar 4.17 Hasil Render 1.....                                       | 51 |
| gambar 4.18 Hasil Render 2.....                                       | 52 |
| gambar 4.19 Hasil Render 3.....                                       | 53 |
| gambar 4.20 Hasil Render4.....                                        | 54 |
| gambar 4.21 <i>Motivated lighting</i> (studiobinder.com).....         | 55 |
| gambar 4.22 Scene 04.....                                             | 58 |
| gambar 4.23 Penempatan <i>Keylight</i> .....                          | 59 |
| gambar 4.24 Penempatan <i>Enhanced Light</i> .....                    | 62 |
| gambar 4.27 <i>World Shader Node &amp; Color Management</i> sc04..... | 66 |





|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| gambar 4.28 Scene 09.....                                             | 67 |
| gambar 4.29 SC09sh01 & <i>Light Data</i> Awal.....                    | 69 |
| gambar 4.30 SC09sh01 <i>Settingan World Shader</i> Awal.....          | 70 |
| gambar 4.31 SC09sh03 & <i>Light Data</i> Akhir.....                   | 71 |
| gambar 4.32 SC09sh03 <i>World Shader</i> Akhir.....                   | 72 |
| gambar 4.33 Scene 12.....                                             | 74 |
| gambar 4.34 Sc12sh01 .....                                            | 76 |
| gambar 4.35 Sc12sh02-03 .....                                         | 77 |
| gambar 4.36 Sc12sh01 <i>World Shader &amp; Color Management</i> ..... | 78 |
| gambar 4.37 Penataan Cahaya Utama.....                                | 81 |
| gambar 4.38 Penataan <i>Rim Light</i> .....                           | 82 |
| gambar 4.39 Penataan Cahaya Utama.....                                | 83 |
| gambar 4.40 <i>World shader &amp; Color management</i> .....          | 84 |





# ABSTRAK

Cahaya dalam animasi memiliki peran vital: ia membentuk nuansa dan memperdalam emosi di setiap adegan. Berangkat dari visi untuk memvisualisasikan rentang perasaan yang dinamis—mulai dari momen hangat, gejolak kekesalan, hingga isolasi kesepian yang berujung pada kembalinya harapan—penerapan ini menerapkan teknik *Motivated Lighting*.

Ini adalah pendekatan di mana sumber cahaya logis diarahkan secara sinematik untuk bercerita. Melalui metode *Creative Thinking* Graham Wallas—yang mencakup observasi visual, studi literatur, serta eksperimen intensitas dan warna—proses ini bertujuan menghasilkan atmosfer emosional yang kuat, menjadikan cahaya sebagai pendukung narasi visual yang hidup.



# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**







# LATAR BELAKANG

Di dalam film animasi, pencahayaan bukan hanya sekadar elemen teknis, tetapi bagian penting dalam membangun suasana dan menyampaikan emosi cerita. Setiap sumber cahaya, warna, dan arah bayangan mampu mengubah bagaimana penonton merasakan sebuah adegan. Karena itu, **pencahayaan perlu memiliki motivasi visual yang jelas serta mengikuti logika sumber cahaya di dalam ruang cerita.** *Motivated lighting* merupakan pencahayaan yang tampak berasal dari sumber cahaya yang terlihat atau tersirat dalam adegan, dan digunakan untuk membentuk drama serta mengarahkan perhatian penonton (Blain Brown, 2016)

Tantangan visual yang paling krusial dalam perancangan animasi 3D *Unspoken Tales* adalah memvisualisasikan fluktuasi emosi karakter—mulai dari kehangatan, ketenangan, kekesalan, kesedihan yang mendalam, hingga kembalinya harapan. Tanpa penataan cahaya yang tepat, dinamika emosional ini berisiko terasa datar dan gagal membangun kedalaman naratif bagi penonton. Oleh karena itu, manipulasi intensitas dan arah cahaya tidak sekadar berfungsi sebagai penerangan, melainkan harus dirancang secara strategis untuk memperkuat atmosfer cerita.



Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada **penerapan *motivated lighting***—pendekatan yang mengimitasi sumber cahaya logis dalam adegan, namun tetap diolah secara artistik untuk mendukung ekspresi emosional. Melalui integrasi prinsip sinematografi dan psikologi warna, penelitian ini bertujuan merumuskan bagaimana cahaya dapat membangun atmosfer yang imersif dan memperkuat penyampaian emosi secara efektif dalam animasi 3D *Unspoken Tales*.





# RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah penelitian ini berfokus pada penerapan *motivated lighting* untuk membangun atmosfer emosional yang mendukung narasi animasi 3D Unspoken Tales. Pendekatan ini dipilih karena mampu memadukan logika sumber cahaya dengan ekspresi artistik, sehingga efektif dalam memvisualisasikan dinamika emosi karakter. *Motivated lighting* sendiri didefinisikan sebagai pencahayaan berbasis sumber logis—baik tersurat maupun tersirat—yang berfungsi memperkuat drama dan mengarahkan fokus penonton.

## Pertanyaan Masalah

- **Bagaimana Penerapan *motivated lighting*** yang tepat untuk membangun atmosfer emosional yang mendukung alur cerita dalam animasi 3D Unspoken Tales.
- **Elemen atau prinsip visual** apa saja yang dapat membantu memvisualisasikan fluktuasi emosi karakter ke dalam penerapan *motivated lighting* pada animasi 3D Unspoken Tales.







# TUJUAN

1. **Menerapkan** **pencahayaannya** *motivated lighting* dalam membangun atmosfer emosional pada animasi 3D Unspoken Tales.



# MANFAAT

1. **Menambah pemahaman** mengenai prinsip *motivated lighting* dalam membangun atmosfer emosional pada animasi.
2. **Memberikan kontribusi dan literatur** yang memperkuat konsep teoretis mengenai keterkaitan antara prinsip *motivated lighting* dan psikologi warna dalam membangun atmosfer emosional yang terencana dalam medium animasi 3D