

ABSTRAK

Grace Swarnapati (01023210035)

PERANCANGAN CAHAYA DAN WARNA *TRAILER* ANIMASI TIGA DIMENSI “GIAN: BATIK QUEST”

(xiv + 58 halaman: 42 gambar; 3 tabel; 3 lampiran)

Generasi Alpha merupakan generasi yang tumbuh di era digital. Salah satu tantangan yang dihadapi Generasi Alpha adalah kecanduan gawai pada usia dini. Bermain di luar ruangan menjadi salah satu kegiatan yang dapat mengurangi waktu bermain dengan gawai. Proyek *trailer* animasi “Gian: Batik Quest” menggabungkan elemen visual batik dan fantasi mengenai bermain di luar ruangan yang dapat mengedukasi mengenai budaya Indonesia serta mengajak anak untuk bermain di luar. Perancangan cahaya dan warna dilakukan untuk dapat mendukung penyampaian narasi secara visual dan merepresentasikan budaya Indonesia, Batik Pekalongan Pagi Sore untuk anak umur 8-10 tahun. Metode perancangan ini meliputi pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Analisis hasil wawancara dan observasi membantu pemilihan Batik Pekalongan yang memiliki warna cerah dan variatif. Tahap pra produksi meliputi *mind map* dan pemilihan kata kunci untuk penyusunan *moodboard*. Kata kunci dan *moodboard* menjadi dasar dalam penyusunan *color script* yang membantu pencahayaan tiga dimensi di tahap produksi. Pada tahapan pasca produksi dilakukan *color grading* untuk menyesuaikan hasil *render* tiga dimensi. Penelitian ini menghasilkan penataan cahaya dan warna untuk animasi *trailer* yang memanfaatkan teori cahaya dan warna. Pencahayaan dan warna dibagi menjadi empat sesuai dengan latar yang ada dalam *trailer* ini.

Referensi: 32 (2011-2025)

Kata kunci: Cahaya dan Warna, Generasi Alpha, Budaya Indonesia

ABSTRACT

Grace Swarnapati (01023210035)

LIGHT AND COLOR DESIGN OF THREE DIMENSIONAL ANIMATION TRAILER “GIAN: BATIK QUEST”

(xiv + 58 pages: 42 figures; 3 table; 3 appendices)

Generation Alpha is a generation that grew up in the digital era. One of the challenges faced by Generation Alpha is gadget addiction at an early age. One of the activities that can reduce the time spent playing with gadgets is playing outdoors. The animated trailer project “Gian: Batik Quest” combines visual elements of batik and fantasy about playing outdoors that can educate about Indonesian culture and invite children to play outside. The design of light and color was carried out to support the delivery of the visual narrative and represent Indonesian culture, Batik Pekalongan Pagi Sore, for children aged 8-10 years. This design method includes data collection through interviews and observations, pre-production, production, and post-production stages. Analysis of the results of interviews and observations helps in the selection of Batik Pekalongan which has vibrant and varied colors. The pre-production stage includes mind maps and keyword selection to determine moodboards. Keywords and moodboards act as the foundation for color scripts that help three-dimensional lighting in the production stage. In the post-production stage, color grading is carried out to adjust the three-dimensional rendering results. This research produces lighting and color arrangements for trailer animation that utilizes light and color theory. The lighting and colors are divided into four according to the environment in this trailer.

Reference: 32 (2011-2025)

Key words: Lighting and Color, Generation Alpha, Indonesian Culture