

## PENERAPAN HIGH KEY LIGHTING DALAM MENDUKUNG MOOD RINGAN ANIMASI 3D KOMEDI

Stefanus Feby Nauvalim<sup>1</sup>, Mahendradewa Suminto<sup>2</sup>, Troy<sup>3</sup>

Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

e-mail: stefanusfeby02@gmail.com<sup>1</sup>, mahendradewa@isi.ac.id<sup>2</sup>, troy@isi.ac.id<sup>3</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : December, 2025  
Accepted : January, 2026  
Publish online : March, 2026

---

### ABSTRACT

*High Key Lighting in cinematography is characterized by high light intensity and low shadow contrast, and it is frequently applied in both live-action and 3D animated films for the purposes of establishing mood or achieving aesthetic goals. Although this technique is often associated with a light and cheerful impression, there is a lack of in-depth studies formulating specific technical parameters for its application within the animated comedy genre. Therefore, this research aims to analyze, formulate, and test the visual impression generated by the High Key Lighting technique in the lighting design of animated comedy films. This exploration focuses on identifying the most effective combination of key light, fill light, and contrast ratio to emphasize a lighthearted and humorous impression. The results of this research are expected to provide technical guidelines for lighting designers in the production of animated comedy films.*

*Key words : High Key Lighting, Animation 3D, comedy*

---

### ABSTRAK

*High Key Lighting dalam pencahayaan sinematografi memiliki ciri khas intensitas cahaya tinggi dengan kontras bayangan rendah, dan sering diterapkan dalam film *live action* maupun animasi 3D, baik untuk keperluan *mood* film maupun estetika. Meskipun teknik ini sering diasosiasikan dengan kesan ringan dan ceria, belum banyak studi mendalam yang merumuskan parameter teknis spesifik penerapannya dalam genre komedi animasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, merumuskan, dan menguji kesan visual yang dihasilkan oleh teknik *High Key Lighting* pada tata pencahayaan film animasi komedi. Eksplorasi ini berfokus pada identifikasi kombinasi *key light*, *fill light*, dan rasio kontras yang paling efektif untuk menekankan kesan yang ringan dan humoris. Hasil riset ini diharapkan dapat memberikan panduan teknis bagi penata cahaya dalam produksi film animasi komedi*

*Key words : High Key Lighting, Animsi 3D, komedi*

## PENDAHULUAN

*High Key Lighting* merupakan metode teknik *lighting* sinematografi dalam film *live action* maupun animasi, merupakan teknik pencahayaan yang ditandai dengan dominasi cahaya terang, bayangan yang minim atau sangat lembut, serta kontras yang rendah (Giannetti 2014). Dengan teknik ini *High Key Lighting*. Teknik ini memberikan kesan visual yang ceria, ringan, dan positif—sebuah karakteristik yang sangat sesuai dengan tone yang ingin disampaikan dalam film-film komedi. Pencahayaan yang merata dan terang, penonton cenderung merasa nyaman dan terbuka terhadap humor yang disajikan.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi dan kemajuan industri film, praktik sinematografi mulai bergeser dan dibawa sepenuhnya ke ranah digital. Evolusi film animasi, yang bermula dari teknik tradisional animasi 2D, telah melompat maju berkat kemajuan teknologi komputer dan perangkat lunak yang semakin canggih, menuju animasi 3D berbasis komputer grafis (CG). Transisi ini tidak hanya mengubah cara karakter dan lingkungan dibuat, tetapi juga membuka peluang eksplorasi teknik dan gaya visual yang luas. Konsep sinematografi yang semula hanya dimiliki oleh film *live action*, kini sepenuhnya dapat diadaptasi dan diimplementasikan ke dalam medium animasi 3D. Adaptasi ini mencakup penggunaan komposisi kamera (seperti *rule of thirds*), pengaturan *focal length* untuk

mengontrol kedalaman bidang (*depth of field*), variasi *angle* (sudut) kamera, jenis *movement* (pergerakan) kamera, *staging* (penempatan) karakter, dan yang paling utama penataan cahaya sinematografi.

Fleksibilitas animasi 3D, di mana seluruh elemen visual diciptakan dari nol secara digital, memungkinkan para *Digital Cinematographers* atau *Lighting Artists* untuk memiliki kontrol atas setiap aspek pencahayaan, mulai dari intensitas, warna, arah, hingga kualitas bayangan. Hal inilah yang menjadikan *High Key Lighting* sebagai pendekatan visual yang sangat efektif dan strategis untuk menciptakan suasana yang hangat, menyenangkan, *wholesome*, dan *upbeat* dalam film animasi bergenre komedi.

Hal ini membuat *high key lighting* menjadi pendekatan yang efektif untuk menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan dalam film animasi komedi. Dalam konteks animasi 3D, di mana seluruh elemen visual diciptakan secara digital, pengaturan *lighting* memiliki fleksibilitas tinggi namun juga memerlukan pertimbangan artistik dan teknis yang matang. Pemilihan *lighting* yang tidak tepat dapat merusak keseluruhan nuansa film, bahkan menurunkan efektivitas penyampaian cerita dan emosi. Oleh karena itu, penerapan *lighting 1 high key* dalam film animasi komedi bukan hanya menjadi keputusan teknis, melainkan bagian integral dari desain visual dan sinematografi yang mendukung pengalaman menonton secara keseluruhan.

Riset ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan *High Key Lighting* dalam animasi 3D dapat digunakan untuk menekankan mood yang ringan dan ceria. Khususnya untuk memperkuat mood komedi dan mendukung estetika visual. Melalui pemahaman prinsip dan teknik *lighting high key*, diharapkan animator dan

sinematografer dapat menciptakan karya animasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga komunikatif secara emosional. Maka penerapannya akan menggunakan fundamental layaknya *lighting sinematografi* pada *film live action*, namun diterapkan dalam animasi 3D komedi.

## METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat terapan, karena hasilnya diharapkan dapat digunakan secara langsung dalam praktik produksi animasi 3D, khususnya dalam penerapan teknik *High Key Lighting* untuk menekankan kesan visual ringan hingga meningkatkan efektifitas visualnya setara. Pendekatan kualitatif digunakan karena fokus utama penelitian ini adalah pada analisis visual, mood, dan atmosphere yang dihasilkan melalui penerapan teknik tersebut. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memahami secara mendalam bagaimana *High Key Lighting* memberikan dampak mood ringan terhadap hasil akhir animasi 3D.

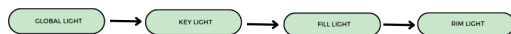
Populasi dalam penelitian ini mencakup berbagai karya animasi 3D yang menerapkan teknik *High Key Lighting* sebagai acuan perbandingan. Sementara itu, sampel penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan karya-karya animasi yang memiliki gaya visual dan karakteristik serupa dengan fokus penelitian. Selain mengamati referensi animasi profesional

seperti “The Wish Dragon” (2021) dan “Luca” (2021), peneliti sendiri juga akan membuat dua versi teknik *lighting* uji coba sebagai bahan studi perbandingan, satu menggunakan teknik *High Key Lighting* dan satu menggunakan *Low Key Lighting*. Tragedi dan melodrama biasanya disinari dengan kontras tinggi, dengan berkas-berkas cahaya yang tajam dan garis-garis dramatis kegelapan. Film-film misteri, *thriller*, dan gangster umumnya menggunakan *Low Key* (Gianneti 2014). Melalui proses ini, peneliti dapat menilai secara langsung apakah teknik *High Key Lighting* memiliki dampak signifikan terhadap mood yang akan dituju.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, yang berperan sebagai perancang, pembuat, sekaligus pengamat dalam proses produksi animasi. Peneliti akan menggunakan perangkat lunak animasi Blender 3D sebagai alat untuk menerapkan kedua teknik tersebut (*High Key* dan *Low Key*). Selain itu, referensi teori dan karya visual juga digunakan sebagai alat bantu analisis dalam menilai kesesuaian

hasil eksperimen dengan *mood* yang diinginkan.

Objek penelitian ini berupa membuat *scene* adegan di film dengan akting yang sama namun dengan teknik *lighting* yang berbeda. Maka dari sample di buat akan di cari peredaan dengan cara mengidentifikasi secara visual, kesan, dan *mood* yang di dapatkan setelah menerapkan kedua jenis teknik *lighting* yaitu *high key lighting* dan *low key lighting*. Penerapan ini di lakukan menggunakan 3D *software* Blender 5.0 dengan menggunakan *fundamental lighting* sinematografi.



Gambar 1. Langkah teknik *lighting* sinematografi Menggunakan 3d *software*.  
[sumber : Dokumentasi pribadi]

Tahap *Global light* adalah tahap awal untuk membentuk suasana *lighting* keseluruhan Tahap ini merupakan fondasi visual yang menentukan mood dan waktu dalam sebuah adegan. Tujuan utamanya adalah untuk menetapkan pencahayaan *ambient* (*ambient light*) atau keseluruhan intensitas cahaya yang ada dalam lingkungan. Hal ini secara langsung mengomunikasikan latar waktu (siang, malam, senja) dan suasana umum (cerah, suram, misterius) adegan tersebut.

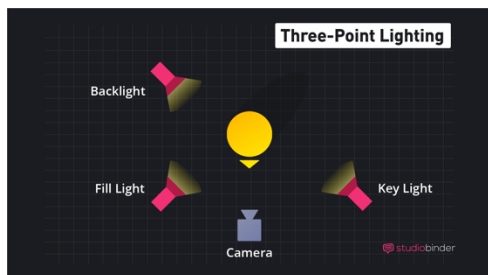
Tahap selanjut nya adalah memberi *key light* pada object/karakter yang akan menjadi

fokus utama. *Key Light* adalah sumber cahaya utama yang paling dominan dalam adegan dan menjadi penentu utama dari karakter bayangan. Tujuan utama untuk menyorot objek atau karakter fokus utama yang ingin ditunjukkan kepada penonton. Cahaya ini berfungsi sebagai sumber motivasi yang memberikan bentuk dan dimensi pada subjek. Posisi *Key Light* menentukan arah bayangan yang terbentuk, sehingga mempengaruhi tekstur visual subjek. Penempatan yang hati-hati sangat diperlukan agar perhatian penonton langsung tertuju pada subjek yang disinari.

Tahap selanjutnya adalah memberi *Fill Light* yang merupakan sumber cahaya sekunder yang diletakkan berlawanan atau pada sudut yang berbeda dari *Key Light*. Tujuan utamanya adalah untuk mengontrol dan melembutkan kontras yang tercipta dari *Key Light*. *Fill Light* mengisi area bayangan yang dibentuk oleh *Key Light* (disebut *shadow side*), mengurangi kedalaman bayangan tersebut, dan mengungkapkan detail yang mungkin tersembunyi. Karakteristik *Fill Light* harus memiliki intensitas yang lebih rendah dari *Key Light* agar tidak menghilangkan bentuk yang sudah dibentuk oleh *Key Light*.

*Rim Light*, atau sering disebut *Back Light*, adalah sumber cahaya yang diletakkan di belakang subjek yang mengarah ke kamera. Tujuan utamanya untuk menciptakan garis tepi cahaya di sekeliling kontur subjek. Ini memiliki fungsi vital untuk memisahkan subjek dari latar belakang (*separation*), memberikan ilusi kedalaman 3D, dan mencegah subjek "tenggelam" ke dalam

*background* yang gelap atau terlalu terang. Karakteristik cahaya ini efektif menambahkan dimensi dan kilau (*rim*) pada rambut, bahu, atau tepi objek, membuat karakter terlihat lebih menonjol dan kontras



Gambar 2. Teknik *three point lighting*  
[sumber :

<https://www.studiobinder.com/blog/three-point-lighting-setup/>]

Perbedaan teknik *Lighting High Key* dan *Low Key* berada pada nilai cahaya (*value*) yang akan diberikan, yang secara fundamental memengaruhi kontras (*contrast*), distribusi bayangan (*shadow detail*), dan nuansa emosional (*mood*) yang dihasilkan dalam sebuah adegan sinematik.

#### *High Key Lighting*

- Nilai Cahaya: *High Key* menggunakan nilai cahaya tinggi secara keseluruhan (*overall high exposure*). Ini dicapai dengan rasio antara cahaya utama (*key light*) dan cahaya pengisi (*fill light*) yang sangat dekat (biasanya 1:1 atau kurang).
- Bayangan: Karakteristik utamanya adalah bayangan yang minim atau sangat lembut (*soft*). Area gelap hampir tidak ada atau detailnya tetap terlihat jelas.
- Kontras: Menghasilkan kontras yang rendah (*low contrast*), dengan sedikit perbedaan antara *highlight* terterang dan *shadow* tergelap.

- Efek Sinematik: Menciptakan nuansa cerah, ringan, optimis, bahagia, dan tidak mengancam, Sangat ideal digunakan untuk genre komedi, musikal, atau iklan yang menargetkan suasana ceria.

#### *Low Key Lighting*

- Nilai Cahaya: *Low Key* didominasi oleh nilai cahaya rendah (*overall low exposure*). Teknik ini mengandalkan *key light* tunggal yang kuat dan meminimalkan atau menghilangkan penggunaan *fill light*.
- Bayangan: Menekankan pada bayangan yang dalam, gelap, dan keras (*hard shadows*). Area gelap mendominasi bingkai (*frame*), menyembunyikan detail dan fokus pada subjek yang diterangi.
- Kontras: Menghasilkan kontras yang tinggi (*high contrast*). Perbedaan tajam dan dramatis antara area terang dan gelap.
- Efek Sinematik: Menciptakan nuansa misterius, dramatis, tegang, gelap, dan penuh bahaya (*suspenseful*). Sangat efektif digunakan dalam genre *thriller*, *horror*, atau *film noir* untuk menyorot konflik dan emosi intens.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, studi pustaka dan observasi visual dilakukan dengan menelaah teori-teori sinematografi serta referensi film yang menggunakan pendekatan visual dan teknik serupa. Studi pustaka ini bertujuan untuk memahami bagaimana komposisi visual, pencahayaan, dan pergerakan kamera membangun makna naratif dalam film

(Bordwell & Thompson, 2013). Selain itu, analisis terhadap referensi film dilakukan untuk mengidentifikasi penerapan teknik visual secara kontekstual dalam mendukung suasana dan karakter cerita (Brown, 2016).

Tahap kedua dilakukan eksperimen langsung, yaitu dengan membuat 2 versi test adegan animasi 3D menggunakan teknik *High key dan Low key*, yang sepenuhnya dilakukan oleh peneliti sendiri untuk mendapatkan hasil yang objektif dan terukur. Ketiga, dilakukan analisis hasil visual dengan memperlihatkan hasil render yang menerapkan teknik lighting *High Key dan Low Key* lalu membandingkan dengan *komparasi antar mood yang di hasilkan High Key dan Low Key*.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode analisis visual dan komparatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk memahami makna visual secara mendalam melalui interpretasi terhadap elemen gambar, simbol, dan konteks naratif yang muncul dalam film (Creswell & Poth, 2018). Metode komparatif kemudian diterapkan dengan membandingkan temuan visual antar adegan atau referensi film untuk mengidentifikasi pola, karakteristik, dan perbedaan pendekatan visual yang digunakan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

Langkah-langkah analisis meliputi: Mengidentifikasi elemen-elemen visual dan pergerakan yang membedakan teknik *Lighting High key dan Low key*; menganalisis pengaruh *value dari masing masing lighting* teknik terhadap kontras bayangan yang dihasilkan;

serta membandingkan hasil dua versi adegan yang dibuat oleh peneliti untuk menilai efektivitas dalam menghasilkan *mood* yang diinginkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari analisis komparasi Visual yang di hasilkan dari render yang sudah uji coba dari *High key dan Lowkey*. dengan dua penggunaan teknik, yaitu *High key dan Low Key*, setiap *render* memiliki karakter, latar waktu, dan tempat yang sama. Analisis dilakukan berdasarkan aspek visual yang di hasilkan.

Secara umum, Teknik High Key Lighting adalah sebuah strategi pencahayaan yang dirancang untuk menghasilkan gambar dengan kontras yang minim melalui manipulasi intensitas berbagai sumber cahaya. Pendekatan ini secara spesifik berfokus pada pencerahan total adegan dengan memperkuat Global Illumination (GI), Key Light, dan Rim Light (*Back Light*), namun rahasia keberhasilannya terletak pada fungsi krusial dari Fill Light.

Elemen kunci yang benar-benar mendefinisikan estetika *High Key* adalah bagaimana Fill Light diperlakukan. Berbeda dengan teknik lain, Fill Light pada *High Key* dibuat jauh lebih terang dan lebih luas cakupannya; tujuannya adalah menerangi bagian *shadow* (bayangan) yang secara alami dihasilkan oleh *Key Light*. Operasi ini bertujuan tunggal untuk mengurangi kontras bayangan hingga ke tingkat minimal.

Dengan demikian, rasio pencahayaan antara *Key Light* dan *Fill Light* (*Key-to-Fill Ratio*) menjadi sangat rendah (mendekati 1:1).

Konfigurasi teknis ini menghasilkan gambaran di mana bayangan keras praktis dihilangkan, detail dalam bayangan dipertahankan, dan *midtones* didorong ke nilai yang lebih cerah. Akibatnya, ciri khas *High Key Lighting* sudah terlihat jelas, baik secara **teori sinematografi** (kontras rendah, *exposure* tinggi, rasio *key-to-fill* rendah) maupun secara **mood visual** yang diterjemahkannya: perasaan ceria, ringan, optimis, tidak mengancam, menjadikannya pilihan fundamental untuk komunikasi visual yang positif.

Sedangkan hasil dari *Low Key Lighting* memiliki kebalikan dari *High Key Lighting*, baik dari segi teknis maupun dampaknya terhadap *Mood*. *Low Key* beroperasi dengan sengaja membiarkan bayangan mendominasi dan meminimalkan intensitas *fill light*, menghasilkan kontras yang tinggi dan *exposure* yang rendah secara keseluruhan.

### High key



Gambar 3. Perbandingan mood menggunakan *High Key Lighting*.

[sumber : Dokumentasi pribadi]

### Low Key



Gambar 4. Perbandingan mood menggunakan *Low key Lighting*

[sumber : Dokumentasi pribadi]

Apabila kita mengambil adegan, karakter, tempat, dan latar waktu yang sama dan menerapkan *High Key dan Low Key Lighting*, hasilnya akan secara signifikan mengubah *mood* dari visual yang dihasilkan.

- *Dalam High Key: Environment* akan tampak bersih, cerah, terbuka, penuh energi, dan mengundang tawa.
- *Dalam Low Key: Environment* yang sama akan menjadi tempat yang misterius, penuh ketegangan, terisolasi, atau bahkan mengancam. Bayangan dalam yang dihasilkan oleh *key light* tunggal akan menutupi separuh wajah karakter, menyembunyikan emosi, dan menciptakan kesan rahasia atau bahaya.

KATEGORI	HIG KEY	LOW KEY
Emosi	Menyenangkan	Suram
Kontras	Rendah	Tinggi
Atmosphere	Ringan	Tegang

Perubahan dari terang benderang menjadi gelap dan penuh bayangan ini menunjukkan kekuatan

sinematografi dalam membentuk persepsi emosional penonton. Kontras visual yang tinggi pada *Low Key* menonjolkan tekstur, memberikan kedalaman yang berat, dan memfokuskan perhatian pada area-area kecil yang terang, meninggalkan sebagian besar *frame* dalam kegelapan yang disengaja. Karakter yang tadinya ceria di bawah *High Key*, bisa langsung terlihat tegang, tertekan, atau jahat di bawah *Low Key*, membuktikan bahwa pencahayaan adalah salah satu alat naratif paling kuat untuk mengkomunikasikan *genre* dan emosi tanpa perlu mengubah dialog atau tindakan karakter. Oleh karena itu, *Low Key Lighting* menjadi pilihan fundamental untuk *genre* seperti *thriller*, *horror*, dan drama serius yang membutuhkan suasana yang suram dan introspektif.

## SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan teknik *High key lighting* dapat membantu dan merupakan strategi teknikyng sangat efektif. Terbukti secara visual dapat memperkuat *mood* ringan, ceria, dan optimis yang sangat dibutuhkan pada genre animasi komedi. teridentifikasi sesuai teori Louis Giannetti, Blain Brown, dan praktisi sinematografer lainnya bahwa *High Key Lighting* dan *Low Key Lighting* memiliki ciri khas yang berbeda yaitu *high key lighting* memiliki *value global light, key lighth, fill light, dan rim light* yang tinggi, dengan *fill light* yang di buat lebih terang menyinari bayangan agar tercipta kontras anantara cahaya dan bayangan yang rendah dan di bandingkan dengan *low key lighting* yang memiliki ciri khas *lighting* memiliki

*value global light, key light, fill light, dan rim light* yang yang rendah, dengan *fill light* yang di buat lebih gelap /tidak ada *fill light* sama sekali agar bayangan lebih dominan memiliki kontrass tinggi menyinari bayangan agar tercipta kontras cahaya yang rendah, hal itu mempengaruhi *mood* yang di ditampilkan dari hasil *render* yang dicoba di *software* Blender 5.0 untuk pembuatan animasi 3D komedi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Brown, *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*, 3rd ed. New York, NY, USA: Routledge, 2016.
- [2] J. Birn, *Digital Lighting & Rendering*. Indianapolis, IN, USA: New Riders Press, 2000.
- [3] L. Giannetti, *Understanding Movies*, 13th ed. Boston, MA, USA: Pearson Education, 2014.
- [4] D. Bordwell and K. Thompson, *Film Art: An Introduction*, 10th ed. New York, NY, USA: McGraw-Hill Education, 2013.
- [5] J. W. Creswell and C. N. Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, 4th ed. Thousand Oaks, CA, USA: SAGE Publications, 2018.
- [6] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA, USA: SAGE Publications, 2014.