Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital seperti sekarang ini, semakin banyak alternatif dalam membuat animasi. Animasi 2d yang dahulu dibuat dengan menggunakan cel untuk memisahkan *background* dengan object sekarang bisa dengan mudah dipisahkan dengan menggunakan komputer. Makoto Shinkai, seorang animator Jepang dalam tested.com (2012: 23 September 2013) menuliskan bahwa saat ini, segalanya telah digital, kita bisa lebih canggih dalam mengolah cahaya dan skema warna. Sebagai contoh dia berfikir tentang bagaimana cahaya pantulan dan cahaya dari lingkungkungan akan diaplikasikan ke karakter, bagai mana unuk menyesuaikan cahaya dengan *background*, yang kemudian dibuat sebagai kesatuan gambar. Jika tokoh berada dalam hutan hijau yang di atasnya adalah langit biru, dia akan mengatur warna bayangan tokoh menjadi hijau atau biru.

Perkembangan teknologi ini juga berpengaruh pada waktu dan biaya pengerjaan. Film 3d yang dahulu membutuhkan waktu pengerjaan yang lama serta biaya yang mahal, sekarang mampu di kerjakan dengan waktu dan biaya yang lebih efisien. Seperti dalam digitalartsonline.co.uk (2004: 17 Agustus 2013) Melanie Tauchmann mengatakan bahwa kebanyakan orang masih berfikir bahwa animasi 3d memakan waktu yang lama dan mahal, memang benar dahulu seperti demikian. Tetapi, sekarang sudah sebaliknya, sekarang kita bisa membuat 3d animasi dengan lebih murah dan cepat.

Desain Pencahayaan..., Widya Pranajaya, FSD UMN, 2014

Kemajuan teknologi di bidang komputer grafis meningkatkan kualitas industri animasi. Dalam theaggie.org (2011: 25 September 2013), Tomov mengatakan bahwa pencahayaan komputer grafis membuat kita mampu membuat suasana yang nyata serta mampu menyatukan tokoh dengan lingkungan di dalam *scene*.

Dari hal inilah dibutuhkannya penelitian guna mengetahui cara untuk memanfaatkan penggunaan teknologi 3d dalam pembuatan animasi 2d, terutama untuk mendapatkan pencahayaan yang matang seperti dalam animasi 3d yang bisa diaplikasikan kedalam animasi 2d. Karena itu, diangkatlah judul "Desain Pencahayaan pada Film Animasi 2D 'Life' dengan Menggunakan Aset 3D" yang diharapkan dapat m enghasilkan sebuah alternatif baru dalam pembuatan animasi 2d yang lebih baik terutama di bagian pencahayaannya.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan media 3d dalam perancangan pencahayaan untuk animasi 2d?
2. Bagaimana mengkombinasikan teknologi 3d dalam pembuatan animasi 2d?

1.3. Batasan Masalah

1. Pencahayaan dalam animasi 2d Life
2. Proses pewarnaan dalam 2d Life
3. Pembahasaan aset 3d fokus pada tata cahaya

Desain Pencahayaan..., Widya Pranajaya, FSD UMN, 2014

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Mengaplikasikan desain cahaya pada film animasi 2d yang menggunakan aset 3d
2. Pembuatan animasi 2d yang lebih efisien

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Masyarakat

   Adanya sebuah metode pembuatan animasi yang lebih efisien sehingga diharapkan industri animasi di Indonesia dapat berkembang lebih maju.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

   Adanya sebuah penelitian mengenai pemanfaatan dua aset yang berbeda terutama dalam pencahayaannnya.

3. Bagi Penulis

   Meningkatkan kreatifitas dalam menghasilkan sebuah animasi yang menggunakan dua buah aset yang berbeda, serta sebagai *Portofolio* penulis sebelum memasuki dunia kerja.

Desain Pencahayaan..., Widya Pranajaya, FSD UMN, 2014