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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern saat ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut berpengaruh juga pada kemajuan di industri animasi. Animasi di Indonesia juga sedang mengalami perkembangan dimana dapat kita jumpai banyaknya tempat tempat pendidikan baik sekolah, maupun universitas yang dapat mengajarkan proses proses dalam pembuatan animasi, hal tersebut didukung dengan pernyataan Marlin Sugama, pendiri Main Studio melalui situs C&R Digital oleh Ayu Utami (2012) yang menyatakan bahwa "Perkembangan animasi di Indonesia jauh lebih berkembang dibandingkan 5 tahun yang lalu. Kalau dari segi talent sudah banyak anak muda yang tertarik dengan animasi, bahkan sudah banyak sekolah yang membuka ekstrakulikuler animasi. Dibeberapa universitas juga sudah ada yang membuka jurusan animasi".

Namun dalam proses berkembangnya animasi di Indonesia, terdapat beberapa kekurangan yang dialami yakni gerakan animasi yang masih terkesan kaku atau kurang natural, juga kualitas visualnya yang kurang baik, terutama pada perancangan lighting yang apabila perancangannya dilakukan dengan baik, lighting akan dapat menunjang emosi atau *mood* yang ingin diwujudkan dalam sebuah adegan. Hal tersebut mengakibatkan beberapa animasi di indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan animasi luar yang rata rata kualitas visualnya

sudah sangat baik. Seperti yang dikatakan Marlin Sugama (2012) "Animasi Indonesia masih jauh tertinggal dan kalah saing dengan animasi luar, Indonesia masih dalam tahapan belajar untuk mengembangkan animasi lokal, dan masih terus berusaha menjajaki pasar lokal terlebih dahulu.".

Karena kurangnya perhatian pada lighting yang mengakibatkan kualitas visual dalam animasi yang dihasilkan menjadi kurang baik. Sehingga emosi atau*mood* yang ingin diwujudkan menjadi kurang tersampaikan kepada penonton atau penikmat tayangan animasi, maka penulis memutuskan untuk membuat atau melakukan tugas akhir dengan mengangkat topik PERANCANGAN LIGHTING PADA FILM PENDEK ANIMASI 3D BERJUDUL "ALIVE" yang diharapkan dapat membantu pembaca memahami bahwa *lighting* yang dirancang dengan teknik yang baik dan tepat dapat sangat berpengaruh dalam menunjang emosi atau *mood*yang ingin diwujudkan sehingga dapat menghasilkan kualitas visual animasi yang baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang,muncul rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan *lighting* dalam film pendek animasi 3d *ALIVE*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, pembahasan masalah akan dipersempit pada pembahasan :

1. *Lighting* dirancang berdasarkan emosi marah, sedih, senang, dan takut, serta *mood* yang mendukung emosi tersebut.
2. *Lighting* dirancang berdasarkan *sceneindoor* dengan macam macam suasana.
3. Penelitian ini tidak membahas hal hal diluar proses *lighting* dan tidak membahas proses *lighting* dalam konteks komputer grafis.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan ini adalah untuk merancang *lighting* pada film pendek animasi 3d *ALIVE*.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis untuk penelitian mengenai *lighting* ini adalah studi pustaka dan referensi, dimana penulis mengumpulkan berbagai sumber referensi berupa gambar atau foto dari beberapa film maupun game yang dijadikan acuan seperti film *Transcendence,Total Recall,Alien, Tron*danfilm

animasi *Chicken Little& Wreck It Ralph*, juga game *HALO 4*yang dirasa sesuai dengan konsep *lighting* yang akan diwujudkan untuk animasi *ALIVE*.

UMN