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

Dibalik kesuksesan sebuah film 3D yang ada di pasaran film ini, proses pembuatan film 3D sebenarnya sangat panjang. Studio besar dan terkenal seperti Pixar saja membutuhkan waktu kurang lebih 1 – 2 tahun untuk membuat sebuah Film Animasi 3D yang berdurasi kurang lebih 90 menit. Mulai dari Pre-Produksi sampai dengan Post-Production. Dari panjang-nya pipeline pembuatan 3D Animasi ini, ada sebuah sub-pipeline di dalam bagian Produksi yang sangat penting, yakni Lighting.

Pipeline Lighting sendiri terdapat pada proses produksi, dimana seorang Lighting Artist, menggunakan berbagai tools pencahayaan yang ada di dalam software untuk memberikan cahaya pada sebuah scene. Keberadaan cahaya dalam sebuah scene sangatlah penting, karena mampu memberikan kesan atau mood untuk membangun sebuah suasana dalam scene. Tidak peduli seberapa bagus model yang ada di dalam scene, apabila kondisi pencahayaan-nya buruk, maka hasil render-nya pun juga akan buruk, ungkap Val Cameron dari Dreamlight Studios.

Di Indonesia sendiri keilmuan 3D masih dikenal sebagai sebuah ilmu tentang teknik komputer, dapat dilihat dari banyak-nya buku-buku tentang 3D yang hanya berisikan hal – hal teknis menyangkut penggunaan *software – software digital* dan pembuatan sebuah asset, berbeda dengan buku-buku 3D yang

Perancangan Lighting ..., Frederikus Verdi, FSD UMN, 2014

dapat kita jumpai di luar negri. Sejatinya keilmuan 3D tidak hanya menyangkut pada hal - hal yang bersifat teknis melainkan juga pada keilmuan yang bersifat artistik. Hal ini dapat kita lihat dari proses pengerjaan sebuah film animasi 3D.

Dengan adanya Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Lighting and Rendering Trailer Short Animated Movie "Harvester", pembaca dapat lebih mengenal Animasi 3D sebagai bentuk karya seni dimana pengaplikasian Lighting dan Rendering juga dapat mempengaruhi pembuatan sebuah film animasi.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam Proses pembuatan *Trailer Short Animated Movie*, muncul beberapa masalah yang dirasakan oleh penulis, yaitu:

- Bagaimana merancang pencahayaan yang tepat untuk sebuah Trailer Short Animated Movie Harvester ?
- Pencahayaan apa saja yang dibutuhkan dalam Trailer Short Animated Movie Harvester ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penulis mempersempit pembahasan masalahnya, yakni:

- Rendering menggunakan Mental Ray
- Perancangan cahaya tidak dibagi berdasarkan scene, namun dibagi berdasarkan scene Outdoor dan Indoor

Perancangan Lighting ..., Frederikus Verdi, FSD UMN, 2014

- Hal-hal yang mencakup Storyline, Character Design, Modeling, Texturing, Rigging dan Animation tidak akan dibahas dalam Tugas Akhir ini.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan penjelasan bahwa Pencahayaan tidak hanya bersifat teknis namun ada sisi Artistik-nya. Kondisi Lighting yang nanti penulis ciptakan diharapkan mampu menciptakan kondisi Lighting yang sesuai dengan *genre* dan *mood* cerita film ini, baik untuk scene *Outdoor* maupun *Indoor.*

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipakai untuk penelitian Lighting dan Rendering, pada proyek ini adalah metode observasi, dimana pada tahap pertama, penulis akan mengumpulkan berbagai sumber referensi berupa gambar dan video sebuah scene beberapa film animasi 3D yang penulis rasa dapat mewakili kondisi lighting pada scene-scene yang ada dalam trailer film animasi ini.

Referensi – referensi yang telah penulis kumpulkan akan diobservasi berdasarkan telaah literature yang terdapat pada Bab 2. Setelah mengumpulkan referensi, penulis akan membuat sebuah dummy untuk melakukan uji coba lighting dan rendering. Dummy yang penulis rancang sekiranya dapat mewakili scene – scene dalam proyek animasi 3D ini. Diharapkan dalam penelitian ini, penulis dapat menciptakan kondisi pencahayaan yang sesuai untuk trailer ini.

Perancangan Lighting ..., Frederikus Verdi, FSD UMN, 2014