

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi multimedia telah mengalami kemajuan yang sangat pesat di berbagai macam negara. Salah satu perkembangan teknologi multimedia yang sering dijumpai yaitu teknologi digital dalam dunia seni animasi 3d. Kemunculan 3D animasi membuat dampak yang besar dalam dunia animasi karena membawa berbagai keunggulan dan metode - metode baru. 3D sendiri sudah terbukti dapat digunakan untuk menganimasi elemen kompleks yang sulit dicapai menggunakan 2D terutama berhubungan dengan perspektif (O'Hailey, 2013). Penggunaan *visual effect* juga lebih dipermudah dalam menggunakan 3D dibandingkan 2D untuk mencapai visual yang realistis.

Menurut Calahan (1996), *lighting* juga berperan dalam mengalihkan perhatian penonton, menciptakan kedalaman, menentukan waktu, membentuk komposisi, menunjukkan *personality* karakter dan situasi, serta membangun *mood* atmosfer dan drama bertujuan untuk menunjukkan identitas dari *scene* yang akan kita tampilkan.

Cahaya memberi dimensi pada sebuah objek sehingga terlihat hidup. Posisi dari sebuah sumber cahaya mempengaruhi waktu dan tempat dari sebuah cerita dalam film tersebut. Intensitas cahaya juga mempengaruhi kontras dari sebuah film dimana secara tidak langsung mempengaruhi bagaimana penonton akan melihat dan merasakan cerita dari film tersebut.

Berdasarkan laporan di atas penulis mengetahui pentingnya dalam perancangan *color* dan *lighting* pada film animasi, menjadi salah satu pertimbangan agar dapat menghasilkan *mood* dan atmosfer yang baik. Demikian penulis membuat sebuah animasi Tugas akhir mengenai perancangan *color* dan *lighting* dalam film pendek horor animasi 3D berjudul “*Package Arrival*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah penulis seperti berikut:

Bagaimana perancangan *color* dan *lighting* dalam film pendek horor animasi 3d berjudul “*Package Arrival*”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan topik yang terlalu luas, penulis membatasi topik dengan membuat batasan pada masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Pembahasan *color* dan *lighting* antara lain, aspek tata letak *lighting*, jenis *lightin* dan *color temperature*.
2. Pembahasan *color* dan *lighting* pada *scene 2 shot 10* ketika pintu lift terbuka dan *scene 4 shot 11* ketika Rudi tiba di depan jendela ujung lorong lantai 6.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulis pada penelitian ini adalah untuk mengetahui proses perancangan *color* dan *lighting* dalam film pendek horor animasi 3D berjudul “*Package Arrival*” serta untuk memvisualkan *shot indoor* di malam hari dengan *mood* dingin berdasarkan acuan referensi film.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini dibagi menjadi tiga, yakni:

1. Manfaat bagi penulis: Menerapkan ilmu yang telah dipelajari atau diperoleh selama perkuliahan dan melatih untuk menganalisa serta mencari penyelesaiannya.
2. Manfaat bagi pembaca: Memberikan informasi atau pengetahuan serta sebagai perbandingan dan sumber acuan untuk penyelesaian skripsi.
3. Manfaat bagi Universitas: Menjadi sumber referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara atau mahasiswa lainnya yang akan mengambil topik tugas akhir yang serupa.