



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

Cahaya menentukan aktivitas kita, mempengaruhi pola pikir kita dan mempengaruhi cara kita memandang segala sesuatu. Namun, kita begitu terbiasa dengan cahaya sehingga tidak banyak dari kita yang ingin memperdulikannya menurut Brooker (2008). Film animasi dapat dinikmati setelah melalui tahapan yang panjang, salah satunya yaitu tahapan pencahayaan dan *rendering*. Tahapan pencahayaan merupakan salah satu tahapan yang cukup penting dalam proses produksi, Sebuah *lighting* tidak hanya berperan sebagai ‘penerang’ objek dan *environment* dalam sebuah *scene*.

Film animasi dengan judul Sangkar ini adalah film gabungan teknik animasi 2D dan 3D yang memiliki genre *psychology - thriller* dengan keinginan suasana *environment* takut, yang mana Pencahayaan sangat dibutuhkan dengan baik agar memberikan kesan lebih kepada penonton. Oleh sebab itu penulis ingin membahas bagaimana perancangan tata cahaya suasana takut dalam film animasi *hybrid* 2D dan 3D berjudul “Sangkar”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tata cahaya yang memperlihatkan suasana takut pada 3D *environment* ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan diberikan dari rumusan masalah adalah:

Menempatkan letak tata cahaya dan memberikan pencahayaan untuk memperlihatkan suasana takut pada 3D *environment* :

1. *Scene 7 shot 29* adegan yohan terlihat takut ketika ia teringat masa lalunya.
2. *Scene 11 shot 53* adegan yohan terlihat sedang berusaha menghampiri asal suara adiknya dengan kondisi tubuh yang melemah.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang tata cahaya yang memperlihatkan suasana takut pada film animasi *hybrid* 2D dan 3D berjudul “Sangkar” Pada *scene 7 shot 29* dan *scene 11 shot 53*.

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat tugas akhir ini bagi penulis ialah ingin mengembangkan dan memperdalam kemampuan dalam merancang *lighting* sehingga menjadi sebuah film yang dapat dinikmati oleh penonton.
2. Manfaat tugas akhir ini bagi orang lain ialah menyampaikan perancangan dan pemakaian *lighting indoor* maupun *outdoor* yang benar dengan cara merancang *lighting* yang benar.
3. Manfaat tugas akhir ini bagi universitas ialah diharapkan dapat menjadi sebuah acuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang mencakup tentang perancangan *Lighting* bagi kampus Universitas Multimedia Nusantara.

