

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekarang zaman sudah berubah menjadi era digital. Selain informasi menjadi mudah didapatkan, penyampaian informasi lewat sarana digital juga dibuat untuk memanjakan mata orang yang melihat. Karena seperti menurut Lister (2009), media baru memiliki beberapa karakteristik yaitu digital, interaktif, virtual, hipertekstual, simulasi, dan jaringan. Contohnya seperti iklan-iklan dalam bentuk video yang terdapat di tempat dan saran transportasi umum. Tidak heran, sekarang penyampaian informasi lewat video mulai banyak digunakan. Salah satu jenis video yang sering digunakan yaitu dalam bentuk animasi.

Animasi dibagi menjadi dua yaitu 2D dan 3D, masing-masing memiliki keunikannya sendiri. Animasi cenderung memberikan hal imajinatif yang tidak dapat diperoleh di dunia nyata sehingga mampu menarik perhatian audiens. Banyak aspek-aspek penting yang terdapat dalam sebuah animasi untuk menjadi sesuatu menarik, salah satunya adalah aspek *lighting*. Menurut Birn (2014), *lighting* atau pencahayaan merupakan elemen dalam animasi yang membuat audiens dapat melihat isi keseluruhan sebuah animasi dan membuat sebuah animasi yang *believable*. *Lighting* juga memperjelas penggambaran latar waktu seperti siang-malam, musim, dan cuaca. Meskipun demikian, dalam sebuah film animasi, kebanyakan audiens yang menonton tidak akan secara sadar melihat aspek *lighting* pada film animasi tersebut tetapi “merasakan”-nya. Maka itu *lighting* yang mampu

membantu audiens merasakan emosi saat menonton sebuah film animasi merupakan tujuan akhir dari perancangan *lighting* sinematik (Birn, 2014).

Pada karya tugas akhir akan dilakukan eksperimen dengan *lighting* dan gaya render *cell hybrid rendering* yaitu semua objek-objek 3D namun memiliki visual yang sedikit menyerupai animasi 2D. Pada perancangan ini, *lighting* akan dirancang dengan beberapa aspek pendukung yaitu awan, tata cahaya, waktu, dan warna. *Lighting* yang akan diperoleh adalah untuk memvisualkan cuaca pada animasi karya tugas akhir penulis.

Animasi penulis menceritakan tentang karakter yang hidup di lingkungan perkotaan di Indonesia. Oleh sebab itu, latar tempat yang digunakan penulis dalam animasi berdasarkan kota Jakarta dan Tangerang.

Berdasarkan hal-hal di atas, dirasa perlu untuk merancang *lighting* untuk memvisualkan cuaca dan waktu pada animasi 3D “Trashure”. *Lighting* untuk visual cuaca dan waktu ini dirancang sebagai elemen penting dalam jalannya cerita pada animasi karya tugas akhir penulis. Perancangan *lighting* ini juga dilakukan untuk memberikan informasi cuaca dan keadaan yang ada pada animasi “Trashure”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *lighting* untuk memvisualkan keadaan cuaca dan waktu pada animasi 3D “Trashure”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Awan, tata cahaya, waktu, dan warna sebagai aspek yang mempengaruhi cuaca.
- b. Awan yang masuk di dalam penelitian adalah awan rendah (altostratus) dan awan vertikal (cumulus dan cumulonimbus).
- c. Perancangan tata cahaya difokuskan pada *scene* 1 (pagi hari), 5 (siang mendung), dan 8 (sore hari).
- d. Teknik render dan compositing tidak dibahas.

1.4. Tujuan Skripsi

Merancang *lighting* untuk memvisualkan keadaan cuaca dan waktu pada animasi 3D “Trashure” dengan memperhatikan aspek awan, tata cahaya, waktu, dan warna yang difokuskan pada waktu pagi hari, siang yang mendung, dan sore hari.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk Penulis

Melalui karya ini, penulis dapat mengasah kemampuan *lighting* pada animasi 3D. Penulis juga mampu mengeksplorasi hal lain dalam hal *lighting* baik secara teori maupun teknis.

2. Untuk Mahasiswa Lain

Karya ini dapat menjadi pengenalan bagi mahasiswa lain dalam pengaplikasian *lighting* dan referensi bagi mahasiswa lain untuk menciptakan karya atau penelitian yang baru.

3. Untuk Universitas

Mempublikasikan metode *lighting* yang dirancang untuk memvisualkan cuaca dan waktu pada animasi 3D.