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

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan animasi yang mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan cara memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi seperti yang dikatakan Suheri (2006) dalam jurnalnya. Beliau mengatakan animasi 2D maupun 3D dapat menjelaskan sesuatu hal yang rumit hanya dengan gambar dan menurut pendapatnya film animasi tidak hanya terdiri dari gambar bergerak namun ada hal-hal yang mendukung. Dalam animasi terdapat komponen pendukung seperti *music scoring* dan pencahayaan.

Cahaya adalah salah satu bagian penting dari pengalaman manusia, cahaya memungkinkan kita melihat, mengkomunikasikan informasi tentang lingkungan sekitar, mengubah suasana, dan cahaya memiliki sifat dasar yang dapat di terapkan pada seni (Lanier, 2018). Menurut Lainer (2018) Pencahayaan adalah proses menempatkan dan menyesuaikan lampu, baik itu lampu nyata seperti di panggung atau film, maupun virtual seperti dalam pencahayaan 3D. Menurut Beane (2012) Pencahayaan dalam animasi 3D berbasis pada pencahayaan dalam dunia nyata baik dalam film *live action* maupun *photography*. Menurutnya pencahayaan merupakan salah satu elemen yang cukup berpengaruh dalam film animasi. Wissler (2013) juga mengatakan pencahayaan mampu memberikan dan mengatur tingkat emosional dalam suatu adegan, sama seperti musik yang mampu membangun reaksi yang

Perancangan Pencahayaan Untuk..., Anita Fernanda, FSD UMN, 2018

tidak disadari. Untuk membuat pencahayaan menjadi lebih terasa dan mampu mempengaruhi emosi dalam satu adegan adanya tata warna yang diperlukan untuk mencapainya.

Menurut Yudha, Ardhiyanta, Haris, dan Widiarti (2016) dalam jurnalnya menuliskan warna merupakan komponen yang sangat utama dan umum dipergunakan untuk memperindah suatu karya seni. Karya seni yang berupa film juga membutuhkan tata warna untuk menambah nilai estetika dalam film. Menurut Adams (2017) setiap warna mempunyai maknanya masing-masing. Pencahayaaan dalam film animasi mengandung warna yang dimana masing-masing warna mempunyai maknanya tersendiri dan berpengaruh untuk menambah tingkat emosional dalam suatu adegan. Namun, makna warna yang digunakan tidak secara gamblang ditampilkan tetapi dapat dirasakan oleh audiens. Seperti dalam film *The Little Prince* (2015) yang mampu memberikan suasana dengan pesan yang tersirat di balik warna pencahayaan.

Banyak film animasi di Indonesia yang mengangkat cerita rakyat. Menurut Setyawan (2013) dalam jurnalnya menuliskan cerita rakyat adalah kesenian masyarakat Indonesia yang berpotensi untuk dijadikan ide pembuatan film animasi dan berpeluang kuat sebagai produk unggulan dalam persaingan nasional maupun internasional. Beliau menuliskan dalam jurnalnya bahwa film animasi lokal telah ada dan sudah tersebar di masyarakat Indonesia, seperti Petualangan Si Kancil, Prambanan, Malin Kundang, Bawang Merah dan Bawang Putih, dsb. Cerita rakyat indonesia cukup menarik dan berpeluang besar untuk diangkat kedalam film

Perancangan Pencahayaan Untuk..., Anita Fernanda, FSD UMN, 2018

animasi 3D. Dalam hal ini cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih menjadi pilihan untuk diangkat menjadi karya tugas akhir ini yang berjudul *Bandhawa*.

Dalam film *Bandhawa* akan membahas mengenai rancangan pencahayaan untuk memvisualkan perubahan suasana dalam adegan rindu dan menegangkan. Adegan dimana Bawang Merah merasa rindu dan Bawang Putih dalam bahaya. Dengan pencahayaaan sebagai komponen pendukung dalam film *Bandhawa*, pencahayaan dan tata warna harus dibuat sesuai dengan dunia nyata yang berlatar tempat di sawah terasering. Dengan latar tempat sawah terasering khas indonesia pembahasan mengenai pencahayaan akan dibuat bukan hanya sekedar memperindah film namun untuk menampilkan perubahan suasana yang secara tidak langsung memberikan interaksi antara audiens dengan adegan tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan pencahayaan untuk memvisualkan perubahan suasana dalam film animasi 3D *Bandhawa*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam topik ini adalah:

1. Proses penelitian memfokuskan pada perancangan *lighting* untuk memvisualkan perubahan suasana antara *2 scene*, yang akan dibahas terdiri dari shot 45,48,50 (suasana rindu) dan 53,56,63 (suasana menegangkan).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2. Pada penelitian ini mempunyai batasan yang mengacu pada *look development*, *color script*, dengan rasio *key to fill*, intensitas, peletakan cahaya, dan *visual tension*.

3. Hasil penelitian akan diterapkan menggunakan *render layer*.

1.4. Tujuan Skripsi

Menerapkan rancangan pencahayaan untuk memvisualisasikan perubahan suasana dalam film animasi 3D *Bandhawa.*

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari penulisan Skripsi Tugas akhir ini yaitu:

1. Menambah ilmu pengetahuan mengenai tata cahaya kedalam film animasi 3D.

2. Menambah daftar film animasi 3D yang diangkat dari cerita rakyat indonesia.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam proses penelitian dalam perancangan ini, metode pengumpulan data berupa data kualitatif yang dilakukan dengan melakukan observasi, studi literatur, dan studi eksisting.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA