



### **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

Animasi merupakan salah satu industri yang menjanjikan, hal ini dapat dilihat melalui catatan hasil pendapatan film animasi 3D produksi Pixar seperti *Coco* (2017) di Rotten Tomatoes sebanyak 208 juta dollar AS. Chandra Endroputro, sutradara “Petualangan si Unyil” pada wawancaranya tahun 2016 di berita MetroTV mengatakan animasi Indonesia sudah berkembang sejak 10 tahun terakhir seiring perkembangan teknologi, namun masih belum mampu untuk menyaingi animasi produksi luar, hal ini dapat dilihat dari masih lebih banyak animasi luar yang mendominasi televisi Indonesia.

Dalam kesuksesannya sebuah animasi, banyak hal yang mempengaruhi seperti desain sebuah karakter dan *environment*, jalur cerita, musik, serta visual dalam sebuah animasi. Dalam animasi 3D seperti *Coco*, salah satu yang berpengaruh adalah teknik dalam memvisualisasikan animasinya, yaitu *lighting*. Untuk mengembangkan hasil animasi penulis ingin membahas lebih dalam mengenai *lighting* dan *color* serta pengaruhnya dalam penyampaian cerita serta penekanan emosi.

*Lighting* dalam animasi 3D sangatlah penting, layaknya dunia nyata untuk dapat melihat hasil pantulan objek cahaya sangat dibutuhkan. Namun, dalam tujuan pencahayaan dalam animasi 3D tidak hanya untuk menyamakannya dengan cahaya ilmiah. Danielle Feinberg, *Director of Photography for Lighting* di Pixar

yang mengaplikasikan teknik *lighting* yang memukau mata, mengatakan bahwa dalam mengaplikasikan *lighting* yang diperlukan bukanlah membuat seilmiah dan seperti di dunia asli, namun bagaimana caranya membuat sesuatu terlihat *believable*. *Believable* yang dimaksud adalah bagaimana membuat suatu visual yang tidak harus sama persis dengan dunia nyata, namun bagi penonton yang melihatnya tidak akan merasakan kejanggalan dan dapat menerima visual tersebut layaknya di dunia nyata. Pada contohnya adalah membuat *scene* cahaya matahari yang masuk melalui jendela, penonton akan tetap

Pencahayaan animasi 3D yang baik adalah ketika pencahayaan akan mendukung jalannya cerita, mengarahkan penonton, memperindah visual. Dengan tujuan demikian, penonton diharapkan untuk benar-benar merasakan dan menangkap apa yang animasi tersebut sampaikan serta turut merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh dalam film animasi tersebut. Animasi 3D *Coco* dengan cerita mengenai kekeluargaan, kehidupan dan kematian didukung oleh pencapaian visual yang indah menjadikannya cerita yang menyentuh hati penontonnya. Penulis terinspirasi ingin menciptakan karya yang juga mampu untuk menyalurkan emosi cerita kepada penonton dengan baik, serta mengembangkan lagi animasi karya bangsa.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dalam pembuatan Film Pendek Animasi 3D *Bombang*, muncul beberapa permasalahan bagi penulis, yaitu:

Bagaimana merancang *lighting* dan *color* untuk memvisualkan emosi senang dan sedih dalam film animasi 3D “Bombang”?

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan dengan rumusan-rumusan masalah yang telah dijabarkan, penulis akan mempersempit pembahasan masalah pada pembahasan:

1. Fokus *lighting* dan *color* kepada emosi senang ketika Egam bermain dengan Tukik (*shot* 25) dan emosi sedih pada scene ketika Egam duduk sendirian di depan rumah (*shot* 61).
2. Pembahasan akan difokuskan kepada tercapainya visual emosi tokoh sehingga penonton mengetahui emosi yang sedang dirasakan oleh tokoh.
3. Hasil akhir akan membahas ke *lighting* pada 3D.

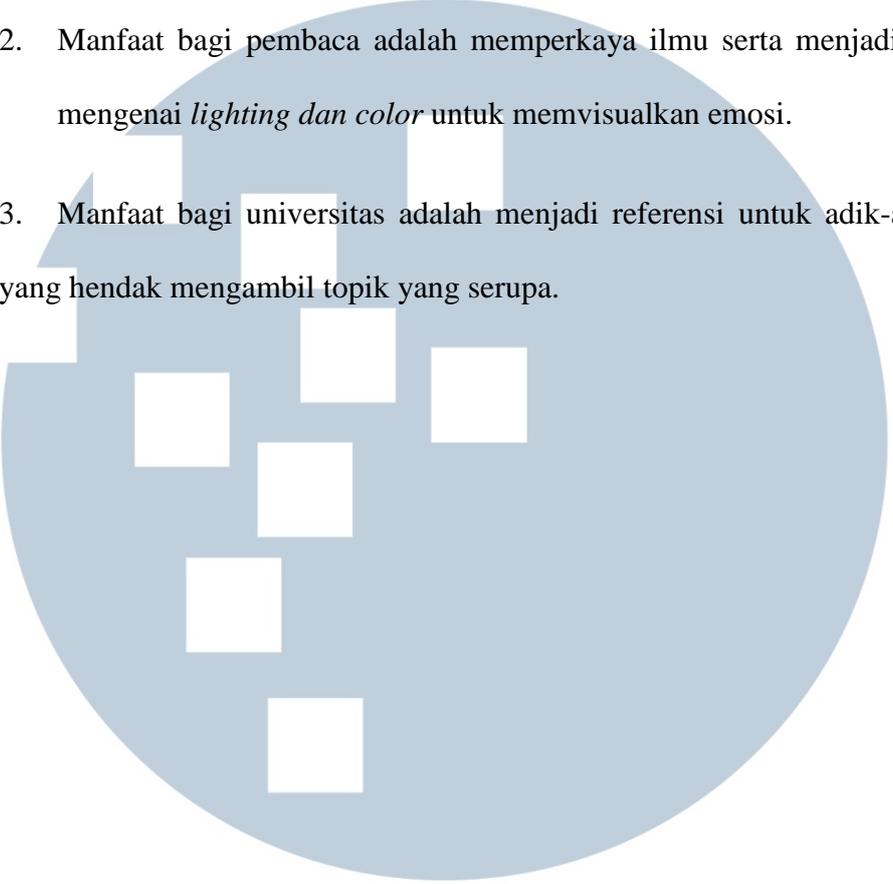
### 1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan pembuatan Tugas Akhir yang berbentuk Film Pendek Animasi 3D “Bombang” ini adalah untuk memperdalam ilmu mengenai *lighting* serta penggunaan warna pada *lighting* untuk memvisualkan emosi senang dan sedih.

### 1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi penulis adalah untuk mempelajari teknik *lighting* dalam produksi animasi 3D “Bombang” dalam memvisualkan emosi senang dan sedih.

2. Manfaat bagi pembaca adalah memperkaya ilmu serta menjadi referensi mengenai *lighting dan color* untuk memvisualkan emosi.
3. Manfaat bagi universitas adalah menjadi referensi untuk adik-adik kelas yang hendak mengambil topik yang serupa.



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA