



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

Dalam tahapan membuat animasi 3D yang ada seperti sekarang, ada tahapan-tahapan yang harus dilalui seperti tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Salah satu yang ada pada tahap produksi yaitu *lighting* dan *rendering*. *Lighting* dan *rendering* merupakan proses menempatkan cahaya dan menghasilkan gambar yang sesuai dengan konsep yang diinginkan.

Beane (2012) dalam bukunya yang berjudul *3D Animation Essentials* mengatakan *lighting* sangat penting untuk dalam animasi 3 dimensi (3D), karena *lighting* tidak hanya menyampaikan narasi dan suasana hati dari sebuah adegan, tetapi juga secara visual menggambarkan lokasi, cuaca, dan bahkan waktu secara meyakinkan.

Seorang *lighting artist* butuh pemahaman jenis *lighting*, sehingga dapat memvisualkan hasil gambar yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. Pengetahuan tentang bagaimana cahaya di dunia nyata bekerja sangat penting untuk mengaplikasikan cahaya di dunia digital. Animasi dalam film 3D berjudul “*Light Up*” berlatar kota tua Jakarta Pusat, yang sudah hancur akibat perang, maka penulis akan membahas tentang perancangan *lighting* dan *rendering* yang menyesuaikan dengan kondisi sehabis perang dalam animasi 3D berjudul “*Light Up*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *lighting* dan *rendering* pada *scene* sore dalam animasi 3D berjudul “*Light Up*”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi penelitian pada *scene* sore sebagai berikut :

1. Perancangan *lighting* dan *rendering* hanya memfokuskan pada *scene* sore (*shot 41*).
2. Perancangan *lighting* dan *rendering* tidak membahas *shader*.
3. Perancangan *lighting* dan *rendering* memfokuskan pada *key to fill ratio*, *render pass*, arah cahaya, dan warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulis pada penelitian ini sebagai berikut :

Merancang *lighting* dan *rendering* yang membantu memvisualkan *scene* dengan latar waktu sore di kota tua Jakarta pada animasi 3D berjudul “*Light Up*”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari skripsi ini adalah:

1. Bagi penulis.

Penulis dapat memperbanyak ilmu dalam merancang *lighting* dan *rendering*.

2. Bagi pembaca.

Penulis berharap pembaca skripsi ini dapat mengetahui cara menerapkan *lighting* dan *rendering* pada *scene* sore sesuai latar tempat yang berpolusi dalam film animasi 3D berjudul "*Light Up*".

