



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

Lighting memiliki peran penting dalam sebuah film animasi. Brooker (2008) mengatakan, pengaturan *lighting* atau cahaya berperan penting dalam menghasilkan sebuah film. Sebuah objek dapat terlihat seperti dibuat dalam komputer dikarenakan kualitas cahaya yang buruk. Pentingnya mengatur pencahayaan menjadi pertimbangan penting dalam pembuatan film animasi. Ernest (2013) menambahkan bahwa sebuah gambar harus menunjukkan informasi-informasi seperti warna, kedalaman, bentuk, dan texture sehingga peran *lighting* dapat menentukan sebuah film dalam menarik perhatian penonton.

Lighting juga merupakan salah satu media untuk menyampaikan narasi di mana *lighting* akan mempengaruhi pesan yang akan di sampaikan seperti menjelaskan tentang waktu, dan memberikan *mood* dalam sebuah film. Menurut Katatikan dan Tanzillo (2016), *lighting* tidak berperan besar dalam membangun sebuah *scene* namun memiliki fungsi penting dalam menentukan *mood* pada sebuah *scene*. Seperti yang di katakana oleh Brown (2008) pada bukunya yang berjudul *Motion Picture and Video lighting* bahwa *lighting* dapat mengatur emosi, keseimbangan, kedalaman, dan bentuk dalam sebuah film.

Oleh karena itu penulis akan membuat tugas akhir yang menjelaskan tentang perancangan *lighting* untuk film yang berjudul "Apartment". Film berjudul

“Apartment” memiliki gaya visual semi realis sehingga penggunaan *lighting* tidak hanya bersifat natural tetapi juga dapat membangun *mood* dan membantu mengarahkan perhatian penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *lighting* pada film animasi berjudul “Apartment“?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, batasan penelitian yang akan di gunakan oleh peneliti adalah:

1. *Shot 4* yang menceritakan mengenai ruangan gedung apartemen yang tidak berpenghuni di pagi hari.
2. *Shot 7* yang menceritakan mengenai perbaikan ruang apartemen di siang hari.
3. *Shot 13* yang menceritakan mengenai aktivitas yang terjadi pada kamar di pagi hari.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang *lighting* yang dapat diaplikasikan pada film berjudul “Apartemen”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang di dapat diperoleh dari tugas akhir ini adalah: