

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era zaman sekarang ini, Film animasi 3D Indonesia pada umumnya sudah berkembang dari beberapa tahun sebelumnya. Meskipun perkembangan dunia animasi Indonesia kurang berkembang pesat seperti negara lain. Namun Wahyu Aditya, Animator asal Indonesia yang merupakan Juri Festival Film Indonesia 2017 dan pendiri sekolah animasi Hello Motion Academy memiliki pandangan lain akan perkembangan film animasi Indonesia. Di mana beliau menjelaskan bahwa film animasi Indonesia mulai menuju ke arah positif pada segi kematangan. Terutama kematangan itu dapat terlihat dari pengembangan cerita animasi yang sederhana dan beragam. Juga dari segi eksekusi teknis sudah dianggap tak lagi mengecewakan. Beliau juga yakin bahwa para animator akan mempunyai ruang berkreasi yang lebih luas dan tak selalu untuk layar lebar atau televisi saja. (CNN Indonesia, 2017). Bahkan Aryanto Yuliawan, Sutradara *Battle of Surabaya* mengatakan bahwa perkembangan film di Indonesia sudah mulai masuk ke dalam dunia animasi. Meskipun film animasi Indonesia tidak banyak, Namun beliau juga percaya bahwa film animasi Indonesia memiliki potensi untuk bersaing.

Berdasarkan dari hasil wawancara Wissler dengan *look* dan *lighting* Director dari Walt Disney Animation Studio bernama Mohit Kallianpur di dalam buku “*Illuminated Pixels: The Why, What, and How of Digital Lighting* (2013).”. Beliau menjelaskan bahwa di dalam menyampaikan pendekatan *visual* melalui pencahayaan adalah perancangan *lighting* tersebut harus lebih “*believable*” dan hidup dibandingkan realistik. Beliau menjelaskan *lighting* itu dapat digunakan untuk mengarahkan mata penonton dan suasana penonton ke tempat yang diinginkan. Hal tersebut beliau lakukan untuk mendapatkan *lighting* yang *believable* didalam film animasi. (hlm. 473). Penulis melihat penerapan *lighting* yang *believable* ini sesuai dengan pendapat Wissler (2013) pernah menjelaskan bahwa kunci utama tujuan dari *lighting*, yaitu membantu dan mendukung dalam penceritaan di dalam suatu film.

Berdasarkan hal-hal di atas tersebut, penulis termotivasi untuk memperdalam penelitian tentang *lighting* agar dapat mengimplementasikannya ke dalam proyek tugas akhir ini. Penulis ingin menciptakan *lighting* yang *believable* agar dapat mendukung suasana di dalam film animasi 3D berjudul “*Sound of rain*”. Penulis membahas suasana *calm* dan *depressed* di dalam film berjudul “*Sound of rain*” agar dapat mempelajari lebih dalam cara untuk menghidupkan suasana melalui *lighting* dengan tujuan untuk mendukung penceritaan di dalam film ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah perancangan *lighting* pada suasana *calm* dan *depressed* di dalam film animasi 3D “*Sound of rain*” ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah yang akan dibahas merupakan perancangan *lighting* mendukung suasana *calm* dan *depressed* yang *believable* di dalam film animasi 3D “*Sound of rain*” pada shot berikut ini:

1. Suasana *calm* pada *scene 4 shot 1*. Pencahayaan berfokus kepada Mia dan Eza berada di taman perkotaan menuju kerumah Sandra.
2. Suasana *depressed* pada *scene 6 shot 12*. Pencahayaan berfokus kepada Sandra yang kembali mengalami depresi di belakang pintu.
3. Pembahasan *lighting* mendukung pada suasana *calm* dan *depressed* di dalam film animasi 3D “*Sound of rain*” akan berfokus pada *visual tension* dan *color and emotion*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulis membahas suasana *calm* dan *depressed* di dalam film berjudul “*Sound of rain*” agar dapat mempelajari lebih dalam cara untuk menghidupkan suasana melalui *lighting* dengan tujuan untuk membantu penceritaan.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi Penulis

Penulis dapat meneliti dan memahami hal yang lebih di dalam pada perancangan *lighting* mendukung suasana *calm* dan *depressed* di dalam film animasi 3D “*Sound of rain*”.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Pembaca dapat mengimplementasikan Ilmu di dalam pada Skripsi Perancangan *lighting* dalam mendukung suasana. Terutama pada suasana *calm* dan *depressed* di dalam film animasi 3D “*Sound of rain*”.

3. Manfaat bagi Universitas

Semoga skripsi ini dapat digunakan sebagai arahan bagi mahasiswa berikutnya yang tertarik mengambil topik berkaitan Tentang *lighting*. Juga segala kepentingan untuk meningkatkan Mutu Kualitas Film Universitas Multimedia Nusantara.