



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Menurut Mascelli (seperti dikutip dalam Smeriglio, 2016) aspek-aspek terpenting dalam film adalah Five C's of Cinematography, yang terdiri dari *Camera Angles* (sudut kamera), *Continuity* (kontinuitas), *Cutting* (memotong), *Close-ups* (jarak dekat), dan *Composition* (komposisi). Semua aspek memiliki kepentingan dan kelebihanannya sendiri, namun dalam hal mendukung *mood* dalam film, permainan komposisi adalah elemen terpenting. Hal ini karena aspek komposisi dalam film antara lain mengandung elemen *lighting* (pencahayaan), yang meninggalkan sebuah impresi pada penonton (Smeriglio, 2016).

Pencahayaan dalam animasi merupakan aspek yang sangat penting, karena dengan adanya pencahayaan maka penonton dapat melihat orang dan benda-benda yang terdapat dalam adegan (Katatikarn & Tanzillo, 2016). Dibanding “melihat” pencahayaan, penonton cenderung “merasakan” pencahayaan, dalam arti bahwa emosi dan suasana yang ada dalam sebuah adegan banyak dipengaruhi oleh pencahayaan. Menurut Brown (2009, hlm. 36), banyak cara bagi pembuat film untuk memainkan pencahayaan; bisa dimulai dari kejelasan bentuk sebuah benda, membuat adanya *depth* (kedalaman) dalam suatu adegan (*foreground*, *midground*, *background*), hingga menimbulkan suatu emosi dalam diri penonton. Dengan permainan cahaya saja, sebuah adegan dapat terlihat menyenangkan ataupun menyeramkan.

Film HELP sendiri adalah film animasi pendek 2 dimensi (2D) yang bercerita mengenai seorang sukarelawan TAGANA bernama Youngki yang datang ke Anyer untuk membantu upaya penanggulangan tsunami. Di sana, Youngki bertemu Sugyono, seorang anak kecil yang putus asa karena ia terpisah dari ayahnya dan tertinggal sendirian sejak bencana terjadi. Youngki kemudian menjadi akrab dengan Sugyono, dan Sugyono perlahan-lahan kembali menemukan harapan dan kebahagiaan.

Mengingat bahwa film animasi pendek HELP dibuat dengan maksud menimbulkan emosi-emosi tertentu dalam diri penonton, maka tentunya pencahayaan, yang memegang peran penting dalam mendukung penceritaan dalam film, akan banyak dipakai. Pencahayaan dalam film HELP akan dirancang sedemikian rupa dengan harapan penonton akan menangkap cerita sebagaimana penulis ingin mereka tangkap.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana cara merancang pencahayaan yang mendukung penceritaan dalam film animasi pendek HELP?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan bahasan mengenai pencahayaan, maka penulis membatasi aspek yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Pembahasan pertama difokuskan pada Scene 3 Shot 2 dari film animasi pendek HELP yang menggambarkan kesedihan dan rasa kesepian Sugyono setelah kehilangan ayahnya.
2. Pembahasan kedua difokuskan pada Scene 10 Shot 9 film HELP yang menggambarkan perasaan rindu dan bahagia Sugyono ketika dipertemukan kembali dengan ayahnya.
3. Aspek cahaya yang akan dibahas adalah tipe pencahayaan, intensitas cahaya, bayangan, warna pada adegan.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang pencahayaan pada film animasi pendek HELP yang mendukung penceritaan, terutama dengan memerhatikan tipe-tipe cahaya dan warna, serta memperhitungkan intensitas cahaya dan bayangan pada masing-masing adegan.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis adalah agar penulis mengetahui cara merancang pencahayaan yang mendukung penceritaan pada film animasi pendek HELP.
2. Bagi para pembaca, karya ini dapat memperluas pengetahuan para pembaca, terutama mengenai pencahayaan.
3. Terakhir, bagi universitas, karya ini dapat diarsip di perpustakaan agar dapat digunakan sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.