



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

Teknologi yang semakin berkembang seiring berjalannya waktu menimbulkan banyak perubahan di berbagai bidang, salah satunya di industri perfilman. Industri perfilman yang mulanya menggunakan efek-efek praktikal untuk mendukung visi sebuah film kemudian digantikan oleh *VFX* yang semakin canggih. *VFX* yang digunakan pada film tidak hanya sebagai penunjang aspek visual, namun berperan besar dalam elemen penceritaan. *VFX* memberikan *filmmaker* sebuah alat untuk memanipulasi realitas yang ada demi mencapai tujuan penceritaan tertentu (Prince, 2011). *VFX* pada film biasanya memungkinkan aspek-aspek yang tidak dapat dicapai apabila hanya menggunakan media *live-action*. Di Indonesia sendiri, sudah banyak film yang menggabungkan media *live-action* dengan *CGI* yang beberapa tahun terakhir ini semakin canggih seperti *Bumi Manusia* (Falcon Pictures, 2019), *Gundala* (Bumilangit Studios, 2019), dan *Ratu Ilmu Hitam* (Rapi Films, 2019). Bahkan, untuk menghargai karya-karya di bidang tersebut, penghargaan untuk efek visual telah diadakan oleh Festival Film Indonesia (FFI) sejak tahun 2013 hingga sekarang.

Penggunaan *VFX* dirancang untuk tetap mempertahankan realisme yang ingin divisualisasikan dalam bentuk *live-action*, namun menambah peran teknologi yang futuristik pada film. Penggunaan *VFX* juga diterapkan untuk mempermudah pekerjaan-pekerjaan yang semestinya dilakukan secara *live-action*, sehingga

produksi film menjadi lebih efektif dan efisien (Okun & Zwerman, 2010). Dalam hal penceritaan, penggunaan *VFX* sangat membantu dalam mendukung konsep dan visi yang ingin dituju oleh *filmmaker*. Beberapa penambahan properti, set, maupun tokoh dengan *VFX* dapat menyampaikan makna naratif yang beragam kepada penonton. Untuk membuat *VFX* yang *believable* dan mendukung pada sebuah film, dibutuhkan pengetahuan dan penguasaan aspek-aspek teknis *VFX* yang baik, salah satunya adalah *lighting*.

Lighting menjadi peran penting dalam sebuah proses produksi film yang menggunakan *VFX* di dalamnya (Brooker, 2008). *Lighting* pada *VFX* berfungsi untuk membuat tokoh atau benda *CGI* (*Computer-Generated Imagery*) menjadi *believable* dan menyatu pada film. Pengetahuan mengenai pencahayaan pada film *live-action* sangat penting untuk merancang pencahayaan pada dunia digital agar terlihat realistis saat digabungkan dengan *footage live-action*. Pertimbangan jenis atau tipe cahaya digital yang dapat ditambahkan pada *CGI* di sebuah adegan dapat membuatnya menarik secara visual dan menghasilkan makna naratif yang lebih kaya.

Film ini bercerita mengenai ketidakhadiran seorang anak pada suatu keluarga karena terlalu berfokus pada masa depan, yang perannya pada saat ini kemudian digantikan oleh otomatisasi berupa robot yang akan dirancang dengan *VFX*. Perancangan *lighting* pada objek *CGI* menjadi sangat penting untuk membuat *VFX* pada film ini terlihat *believable* sehingga mendukung konsep yang ingin divisualisasikan. Pembahasan mengenai *lighting* ini menjadi menarik karena medium utama film ini adalah *live-action*, sehingga perancangan *CG lighting*

tentunya akan berkolaborasi dengan kru film terutama penata kamera. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis memutuskan untuk melakukan pembahasan mengenai perancangan *CG lighting* untuk kepentingan *VFX* pada film “Another Day with Another Robot”.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis memilih rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *CG lighting* untuk kepentingan *VFX* pada film “Another Day with Another Robot”?

1.3.Batasan Masalah

Penulis akan membahas tentang perancangan *CG lighting* untuk kepentingan *VFX* pada film “Another Day with Another Robot” dengan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Pembahasan dalam film ini akan berfokus pada perancangan *CG lighting* pada tokoh robot untuk menyatukannya dengan *footage live-action*.
2. *Shot* yang akan dibahas adalah dua *shot* dengan dua gaya *lighting* yang berbeda yaitu *shot 7* yang menggunakan gaya *naturalistic lighting* dan *shot 8* yang menggunakan teknik *stylistic lighting*. Dari kedua *shot* tersebut, yang ingin dicapai adalah realisme/*blending* dengan *footage* asli.
3. Dari kedua gaya tersebut, aspek *lighting* yang dibahas adalah jenis, arah, dan teknik pengaplikasian cahaya
4. Teknik *rendering* tidak dibahas.

1.4. Tujuan Skripsi

Memperkaya pengetahuan penulis mengenai produksi *VFX* pada film melalui salah satu aspek yaitu *CG lighting*, yang bertujuan untuk menyatukan objek 3D dengan *footage live-action*. Pengetahuan tersebut akan penulis aplikasikan pada film “Another Day with Another Robot”.

1.5. Manfaat Skripsi

Skripsi mengenai perancangan *CG lighting* untuk kepentingan *VFX* pada film “Another Day with Another Robot” ini memiliki beberapa manfaat yang ingin dicapai yaitu:

1. Bagi penulis

Memperluas wawasan mengenai perancangan *CG lighting* pada *VFX* di sebuah film yang tidak hanya menunjukkan estetika, namun juga *believable* dan berhasil memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan.

2. Bagi orang lain

Memberi informasi kepada pembaca mengenai perancangan *CG lighting* pada *VFX* sebuah film. Diharapkan kedepannya pembaca dapat melihat *lighting* sebagai elemen yang potensial pada proses pembuatan *VFX* sebuah film dan mengimplementasikannya.

3. Bagi universitas

Sebagai bahan referensi dan acuan untuk riset selanjutnya, terutama bagi mahasiswa yang akan melaksanakan tugas akhir dengan topik *CG lighting* pada *VFX*.