



### **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

Pertumbuhan Industri animasi 3D di Indonesia semakin hari semakin berkembang, dapat dilihat dari munculnya berbagai konten - konten animasi dalam film dan iklan komersial dalam layar televisi atau layar lebar yang sehari - hari kita saksikan, ini menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap produk produk animasi semakin tinggi.

Sayangnya masih banyak konten - konten animasi yang bermunculan di televisi dan di layar lebar bukan merupakan hasil karya anak bangsa, masyarakat masih lebih memilih produk animasi luar negeri, hal ini bisa diketahui dari jumlah film animasi luar negeri yang lebih banyak disiarkan oleh stasiun stasiun televisi lokal di Indonesia, kita ambil contoh "Upin dan Ipin" serial animasi 3D produksi studio Les' Copaque dari Malaysia meraih sukses di Indonesia karena ditayangkannya dengan rutin di MNCTV.

Secara umum kelemahan dari produk animasi 3D lokal Indonesia ini bisa kita akui terdapat pada kurang berbobotnya cerita yang disajikan oleh produk animasi Indonesia, selain itu gerakan Animasi karakter yang masih jauh dari kesan hidup, karena kurang memperhatikan berbagai hukum animasi, juga kurangnya kualitas visual animasi yang diberikan kepada audiens karena kurangnya perhatian kepada *Lighting* dan *rendering* dalam produk animasi lokal. hal ini senada dengan perkataan Marlin Sugama, pendiri Main Studio pada koran

digital cekricek.co (2012), menurutnya kualitas animasi indonesia masih jauh tertinggal dan kalah saing dengan animasi luar.

Hal hal ini terjadi karena di Indonesia sendiri masih banyak yang beranggapan bahwa animasi lebih masuk kategori teknik komputer dibandingkan sebuah bentuk kesenian, sebagai bukti, dapat kita lihat apabila pergi ke toko buku, banyak buku buku yang menyangkut mengenai animasi 3D namun kontennya hanya masih membahas mengenai *software - software* tertentu, oleh karena itu banyak animator yang lebih mementingkan hal - hal teknis seperti spesifikasi komputer dan cara menjalankan *software - software* pendukung seperti Photoshop, 3Ds Max, Maya, Blender, Dll.

Oleh karena adanya kecendrungan bahwa animasi 3D adalah sebuah ilmu yang lebih berhubungan kepada teknik komputer dan bukan sebuah karya seni, maka dengan melakukan Tugas Akhir EFISIENSI *LIGHTING* DAN *RENDERING* DALAM PROYEK FILM ANIMASI 3D PENDEK "BEDTIME STORY", yang dapat mewakili klasifikasi *lighting CG* baik *indoor* maupun *outdoor*, diharapkan pembaca dapat lebih mengenal animasi 3D sebagai sebuah bentuk karya seni dan juga mendapat pengetahuan lebih mengenai bagaimana sebuah pemanfaatan *lighting* dan *rendering* yang berdasarkan dengan pengetahuan mendalam akan Cahaya dapat menghasilkan sebuah produk animasi yang dapat diterima lebih baik oleh masyarakat.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dalam pembuatan Film Pendek Animasi 3D Bedtime Story, muncul beberapa masalah bagi penulis yaitu :

1. Bagaimana Pengaplikasian *Lighting* dan *Rendering* dalam Film animasi Bedtime Story?
2. Bagaimana teknik *Lighting* dan *rendering* yang sesuai dengan cerita dan efisien dalam produksi animasi 3D Bedtime Story ?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan dengan rumusan - rumusan masalah yang telah dijabarkan, penulis akan mempersempit pembahasan masalah pada pembahasan :

1. Fundamental *Lighting* yang dipakai pada tahap produksi animasi 3D Bedtime Story
2. *Rendering* menggunakan Mental Ray pada tahap produksi animasi 3D Bedtime Story
3. Bagaimana Efisiensi *lighting* dan *rendering* pada animasi 3d Bedtime Story ini dapat mempengaruhi waktu produksi.

## 1.4. Tujuan tugas Akhir

Tujuan pembuatan Tugas Akhir berbentuk sebuah Film Pendek Animasi 3D "Bedtime Story" ini adalah untuk memperkaya keilmuan mengenai produksi animasi 3D khususnya dalam hal *lighting rendering* dan menjadi sebuah referensi bagi para insan kreatif Indonesia terutama di bidang Animasi 3D.

## **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Dengan pembahasan Tugas akhir ini, penulis ingin memperkenalkan sebuah teknik *lighting* dan *rendering* alternatif yang dapat membuat *pipeline* atau jalannya sistem produksi animasi 3D yang lebih efisien yang dapat dipakai oleh animator profesional maupun animator mahasiswa yang memiliki *budget* lebih terbatas dibandingkan dengan animator - animator profesional.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

### Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai apa yang melatarbelakangi alasan dibuatnya penelitian pada *lighting* dan *rendering* yang efisien pada produksi animasi 3D "Bedtime Story"

### Bab II Landasan Teori

Bab ini berisikan mengenai teori teori yang didapat dari berbagai sumber sumber teori seperti buku, video dan lainnya yang kiranya berhubungan dan mendukung proses penelitian *lighting* dan *rendering* efisien pada proyek film animasi 3D "Bedtime Story".

### Bab III Metodologi Tugas Akhir

Bab ini berisikan observasi yang dilakukan untuk mendukung pembuatan dan aplikasi *lighting* dan *rendering* efisien pada proyek "Bedtime Story"

### Bab IV Analisis

Bab ini berisikan analisa yang dilakukan mengenai bagaimana proses penyusunan *lighting* dan *rendering* efisien pada film "Bedtime Story".

## Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan yang didapat melalui proses penelitian dan berbagai teknik apa saja yang akan dipakai dalam proyek "Bedtime Story" juga saran bagi para pembaca.

