



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

Di era modern ini manusia selalu disibukkan oleh tuntutan kerja berat, sehingga tidak mempunyai waktu untuk berlibur. Tuntutan kerja keras membuat tingkatan stres bertambah, oleh sebab itu dibutuhkan sebuah hiburan. Salah satunya adalah dengan menonton film yang bisa dilihat di bioskop ataupun di rumah. Dengan berbagai pilihan film yang ditayangkan mulai dari *live action* hingga film animasi, dan dengan berbagai *genre* mulai dari *romance* hingga film horor.

Seiring dengan berkembangnya industri film, animasi adalah film yang paling banyak ditonton baik animasi 2D ataupun 3D. Dari data statistik “Animation 1980-2014”. Animasi sendiri mempunyai berbagai macam gaya atau *style* yang dipakai seperti *realistic* atau *photorealistic*, semi realis, dan kartun atau *non-photorealstic*. Seperti yang diungkapkan Mamers (2009) seperti seorang pelukis yang melukis pada kanvas kosong sama halnya dengan seorang *filmmakers*, terdapat sebuah istilah “*painting with light*”. Cahaya dapat menggambarkan sebuah perasaan atau mood, dan menjadi objek komunikasi. Oleh sebab itu cahaya menjadi salah satu *key building* dalam *photographic image* dan untuk menguasai *lighting* dan *exposure* sangatlah sulit untuk semua kalangan (hlm. 252).

Pendapat Mamers (2009) diperkuat oleh Demers (2002) ada dua elemen penting dalam pembuatan sebuah animasi yaitu elemen tekstur dengan cahaya.

Untuk membuat animasi yang baik, salah satu yang perlu diperhatikan adalah tekstur dan cahaya. Tekstur dan cahaya mempunyai peran penting dalam *computer graphic*, karena kedua elemen tersebut dapat membuat animasi menjadi lebih hidup (hlm. 7).

Pentingnya untuk mengatur pencahayaan dalam sebuah film animasi menjadi pertimbangan penting untuk mendapatkan hasil yang ingin dicapai. Dengan alasan-alasan di atas penulis akan membuat Tugas Akhir yang menjelaskan perancang *lighting* dan *rendering* untuk film animasi berjudul “Mana Hamaung”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *lighting* dan *rendering* dengan nuansa rumah misterius untuk film animasi 3D yang berjudul “Mana Hamaung”?

1.3. Batasan Masalah

1. *Lighting* dan *rendering* bernuansa misterius dan dingin dalam film animasi 3D “Mana Hamaung”.
2. Berlokasi di Kalimantan, di hutan tropis, pada siang hingga sore hari.
3. *Lighting indoor* untuk *scene* dapur dan galeri.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang *lighting* dan *rendering* untuk film animasi “Mana Hamaung” dengan suasana misterius dan dingin.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Dalam penulisan Tugas Akhir ini dikemukakan beberapa manfaat, yaitu:

1. Memberikan informasi kepada pembaca mengenai bagaimana menggambarkan suasana misterius dan dingin dengan mengatur pencahayaan dan cara penerapannya dalam animasi 3D.
2. Menunjukkan bahwa perancangan *lighting* dan *rendering* dengan tepat untuk suasana yang dingin dan mendapatkan kesan misterius yang tepat.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data-data dengan melakukan studi pustaka tentang *digital lighting* dan *rendering*. Penulis juga melakukan dokumentasi proses, yang di mulai dengan mencari ide atau konsep, melakukan sketsa untuk arah datang cahaya, dan dilanjutkan dengan proses pengerjaan perancangan pencahayaan pada program 3D.

UMMN