



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

Pimenta & Poovaiah (2010) mendefinisikan *Visual Narrative* atau *Visual Storytelling* sebagai sebuah visual yang pada esensi dan eksplisitnya menceritakan suatu cerita. *Visual storytelling* merupakan fenomena yang familiar di semua kelompok manusia (Hlm.25). Sejarah dari awal dimulainya *visual storytelling* tak diketahui secara spesifik (Hlm.32), namun terdapat beberapa fakta yang bisa menyimpulkan *visual storytelling* sudah lama dilakukan oleh manusia. Sebuah gua di Lascaux, Prancis menyimpan sebuah lukisan gua yang berasal dari jaman Paleolitikum, yang menggambarkan perburuan (Streans, Adas, Schwartz, & Gilbert, 2010).

Visual storytelling sudah dilakukan sejak dulu dan terus dilakukan di sekeliling dunia (Pimenta & Poovaiah, 2010:33), dimana hal itu dilakukan melalui beragam rupa dan berbagai jenis media, contohnya seperti lukisan, buku bergambar, pahatan, animasi, film *live action*.

Pemahaman secara singkat mengenai *visual storytelling* menyadarkan kita bahwa esensi dari berbagai media yang sering kita lihat, baik komik, ilustrasi, film *live-action* ataupun animasi adalah *storytelling*. Namun hal tersebut menimbulkan pertanyaan baru, bagaimanakah menciptakan suatu karya visual yang dapat bercerita, dimana hal tersebut merupakan inti dari *visual storytelling*.

Marcos Mateu-Mestre (2010) dalam bukunya yang membahas *visual storytelling*, menyinggung mengenai *lighting* sebagai hal yang dapat mengubah

persepsi audiens secara drastis. Brown (2011) membahas *lighting* sebagai elemen penting dalam sinematografi atau ilmu yang mempelajari mengenai pembuatan film. Penggunaan *lighting* merupakan salah satu aspek penting dari perancangan dari suatu visual dan juga memainkan peran penting dalam *storytelling*.

Berdasarkan hal-hal di atas, dapat disimpulkan bahwa media-media visual yang sering kita lihat sebenarnya merupakan salah satu bentuk dari *visual storytelling*. Terdapat beberapa hal yang dapat mendukung proses dari *visual storytelling* ini, salah satunya *lighting*, dimana *lighting* berpengaruh besar terhadap visual yang tercipta dan dapat memberikan persepsi khusus kepada audiensnya, yang juga menjadi bagian penting dalam aspek sinematografi. Hal tersebut menarik perhatian dari penulis untuk meneliti, bagaimanakah suatu *lighting*, dapat memberikan pengaruh kepada proses *visual storytelling* dari berbagai media.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis mengajukan rumusan masalah yang ada, yakni :

Bagaimana perancangan *lighting* untuk mendukung komunikasi cerita dari film pendek *Train of Thought* ?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dalam

1. Studi pengaruh *lighting* dan warna terhadap cerita pada film *The Blue Umbrella* dan screenshot dari film *Monster University* dan *Toy Story*

2. Perancangan *colorscript* berdasarkan struktur cerita.
3. Perancangan *lighting* berdasarkan *colorscript*.
4. Penelitian ini tidak membahas mengenai proses *lighting* ataupun *rendering* dalam konteks komputer grafis.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari pembuatan laporan tugas akhir ini adalah :

1. Menciptakan warna yang dapat membantu pengkomunikasian cerita dalam film pendek *Train of Thought*.
2. Menghasilkan *lighting* yang dapat membantu mengarahkan mata penonton pada film pendek *Train of Thought*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Penulis berharap jika penulisan laporan ini dapat memberikan wawasan mengenai penggunaan *lighting* dalam media visual dan memanfaatkannya untuk kepentingan *storytelling*.

U
M
M
N