

## 1. LATAR BELAKANG

Semenjak abad ke 19 manusia sudah tidak asing dengan pengertian film, dan diterapkan menjadi sebuah budaya, film merupakan metode baru dalam menyampaikan sebuah pesan (alat komunikasi, seni, pendidikan dan hiburan). Film sendiri merupakan gambar-gambar dan suara yang ditangkap dari sebuah alat bernama kamera dari skenario tertentu yang kemudian disusun melalui teknik *editing* menjadi sebuah kesatuan.

Animasi merupakan ilusi gambar bergerak yang diciptakan dari teknik menyusun objek-objek secara khusus dalam waktu yang tepat, Animasi atau dalam Bahasa Inggris *Animation* memiliki arti memberi gerakan dan membawa kehidupan, akan tetapi awal mula kata animasi berasal dari kata *Anima* dalam bahasa Latin, memiliki arti jiwa (*soul*), Tercatat pada buku Film Art yang ditulis oleh David Bordwell, terdapat kata *Animate* yang berarti nafas kehidupan.

Di masa kini animasi tidak hanya dibuat dalam bentuk dua dimensi, tetapi juga tiga dimensi, dan segi tiga dimensi ini seringkali dipakai dalam banyak subjek seperti bisnis, arsitek, dan terutama film. Dalam produksi konten 3 dimensi ini terdapat banyak unsur seperti *lighting*, *texturing*, *rendering*, *UV wrapping*, dan lain-lain.

Cahaya merupakan hal yang penting dalam pengambilan foto dan film. Pencahayaan dirancang untuk menciptakan suasana hati dan efek tertentu. Area yang lebih terang dan gelap membantu menampilkan sebuah komposisi. Terdapat beberapa atribut penting dalam sebuah foto atau film yang ditampilkan cahaya, yaitu *soft light* dan *hard light*. Terdapat beberapa jenis pilihan cahaya yang dapat menciptakan sumber cahaya, dan tata cahaya.

Subjek yang dibahas dalam karya tulis ini merupakan hasil rekreasi 3 dimensi kamar tidur penulis dalam program visualisasi 3 dimensi “Maya”, yang diciptakan dengan tujuan sebagai bahan pembelajaran di dalam kelas *visual effect (VFX)*.

Tujuan pembahasan ini adalah untuk membahas sumber cahaya dan peralatan yang tersedia dalam perancangan pencahayaan natural dalam proyek visual 3 dimensi kamar tidur penulis berjudul “*comforting room*” sebagai bahan pembelajaran VFX, kemudian mengambil sebuah kesimpulan dan analisis akan hasil kerja serta mengidentifikasi kekurangan yang ada, untuk memberikan pencerahan kepada pembaca. Batasan masalah pada penulisan ini adalah menentukan tingkat intensitas cahaya, tata letak, dan jenis cahaya (*Directional Lights, Bounce Lights, Shadow, Color*) dalam produksi rekreasi 3 dimensi kamar tidur penulis berjudul “*Comforting Room*” sebagai bahan pembelajaran VFX, agar dapat mencapai hasil render yang realistik.

## 2. STUDI LITERATUR

### 3D Visualization & Film

*Cinematographie* merupakan kata awal dari film, yang terdiri dari (*tho*) gerak, (*tho / pthos*) cahaya, dan citra, gambar, tulisan (*graph* atau *graphie*). Melukiskan gerak dan cahaya menggunakan kamera dan peralatan khusus merupakan pengertian film.

Film merupakan karya seni yang diciptakan untuk memenuhi berbagai macam unsur dalam kebutuhan manusia, dan salah satunya adalah kebutuhan batin manusia. Terdapat beberapa unsur seni yang memiliki peran besar dalam film yaitu: fotografi, arsitektur, tari, musik, dan novel.

*Animare* merupakan kata awal dari animasi, dan dalam Bahasa Inggris (*Animation*) memiliki arti memberi kehidupan. Animasi merupakan objek-objek yang disusun dalam setiap hitungan waktu, detik, atau frame, untuk menciptakan ilusi gambar bergerak. Dalam animasi terdapat teknik yang bernama “Teknik Animasi Komputer”. Teknik 3 dimensi, disini terdapat kemudahan dalam industri film & animasi berkat bantuan dari kemajuan teknologi. Animasi 3 Dimensi merupakan animasi yang diproyeksikan dari titik X, Y, dan Z atau dapat digerakan dan diputar ke