

## 1. LATAR BELAKANG

Berdasarkan pengalaman penulis pada pembuatan film animasi 3D untuk mata kuliah *Hybrid Film Production*, *lighting* merupakan tahapan yang sangat penting untuk menciptakan suasana yang tepat dalam sebuah adegan. Walaupun model ataupun aset lain sudah sangat bagus, hasil *render* tetap akan buruk jika kondisi pencahayaannya tidak dieksekusi dengan baik. *Lighting* pada dasarnya membuat suatu *scene* menjadi terlihat hidup. Katatikarn dan Tanzillo (2017), menyebutkan bahwa pencahayaan yang dibuat pada animasi adalah seni yang halus. Elemen ini tidak terlihat jelas seperti layaknya objek 3D hasil dari *modeler*. Tetapi, pencahayaan dapat membantu pembangunan suasana dan secara tidak langsung dapat dirasakan oleh penonton. Brooker (2008) berpendapat bahwa tidak ada elemen lain yang mampu memperkuat suasana dan menciptakan hubungan emosional dengan penonton sekuat elemen *lighting*. Proses perancangan *lighting* ini cukup krusial karena *lighting* dapat digunakan untuk mengikuti momentum cerita.

*Rendering* juga penting dalam proses produksi karena tahapan ini mencetak hasil dari pembangunan dan pencahayaan *scene* yang sudah dibuat. Waktu produksi sangat dipengaruhi oleh tahapan *rendering* ini karena semakin panjang durasi film, semakin lama juga durasi yang dibutuhkan untuk melakukan *render*. Hal ini juga dikonfirmasi oleh Pharr, Jakob, dan Humphreys (2023) yang mengatakan bahwa sistem *rendering* seringkali menghabiskan banyak waktu dalam menghasilkan gambar. Proses *render* ini juga dipengaruhi oleh resolusi, *render engine* yang digunakan, dan masih banyak lagi. Salah satu *render engine* yang memiliki sistem *real-time rendering* yaitu Unreal Engine, menjadi sarana yang dipilih untuk melakukan proses *lighting* dan *rendering* pada proyek kali ini.

Bahan pembahasan kali ini yaitu elemen kesedihan, merupakan momen yang bergantung pada rancangan *lighting* untuk memperkuat suasana dan memberikan hubungan emosional ke penonton. Terdapat banyak variasi eksekusi yang dilakukan oleh para filmmaker untuk memvisualkan kesedihan. Hal ini dikarenakan emosi sedih merupakan elemen yang seringkali ditemukan pada film-film. Sehingga, *filmmaker* pun akhirnya mengeksplorasi dan mencoba berbagai cara

untuk membangun suasana dengan komposisi *lighting* yang tepat termasuk warna. Proyek animasi 3D “Abandoned Skies” yang juga menggunakan elemen emosi sedih ini dijadikan bahan oleh penulis untuk merancang *lighting* dan membangun suasana yang dapat dirasakan oleh penonton. Animasi “Abandoned Skies” sendiri berlatar belakang di sebuah pesawat kargo yang sedang berada di luar angkasa. Dengan latar belakang ini, penulis merancang skripsi untuk menyelesaikan proyek film animasi 3D ini dan hendak menunjukkan bagaimana cahaya dari luar maupun interior dapat memvisualkan kesedihan yang dialami oleh tokoh utama lewat proses *lighting* dan *rendering*.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah masalah untuk penelitian ini yaitu sebagai berikut: Bagaimana perancangan *lighting* dan *rendering* untuk memvisualkan kesedihan pada film animasi 3D “Abandoned Skies”?

Penelitian ini akan dibatasi pada *scene 2 shot 12* dan *scene 4 shot 3* yang merupakan adegan dengan emosi sedih untuk menunjukkan keadaan tokoh kepada penonton. Emosi sedih yang ingin ditunjukkan ini berkaitan dengan kesendirian dan kehilangan yang dialami dan diperlihatkan pada kedua adegan tersebut. Kemudian penelitian ini akan dibatasi juga pada arah cahaya, warna cahaya, dan pengaruhnya terhadap *render setting*.

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *lighting* dan *rendering* untuk memvisualkan kesedihan pada film animasi 3D “Abandoned Skies”. Kesedihan yang ingin disampaikan dari penelitian ini yaitu berhubungan dengan keadaan tokoh dalam kesendirian dan kehilangan yang dialaminya. Sehingga, harapannya *lighting* dan *rendering* dapat membantu penulis untuk membangun *mood* sedih pada adegan yang akan dibahas. Penulis berharap tulisan ini dapat menjadi gambaran dan acuan bagi mahasiswa ataupun orang lain dalam merancang *lighting* dan *rendering* khususnya untuk adegan dengan emosi sedih pada film yang akan mereka produksi kedepannya.