



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

Saat ini, dunia industri perfilman animasi di Indonesia mulai berkembang pesat. Terbukti dengan munculnya beberapa film animasi pendek yang tidak kalah bagus dan dapat bersaing dengan film animasi luar negeri. Beberapa contohnya adalah klip video animasi pendek *Lakon Pada Suatu Ketika* yang diproduksi oleh Lakon Animasi serta film pendek animasi *superhero* asal Tasikmalaya, *Hebring*. Perkembangan pesat film animasi di Indonesia ini juga sudah diakui oleh Rini Sugianto, animator asal Indonesia yang bekerja untuk WETA Digital (KOMPAS.Com, 2011) serta Marlin Sugama, pendiri Main Studios (C&R Digital, 2012). Selain klip video produksi Lakon Animasi dan *Hebring*, serial sinetron animasi *Si Entong* yang tayang di MNC TV (Pikiran Rakyat Online, 2013) kini juga ikut melengkapi daftar film animasi buatan Indonesia.



Gambar 1.1. *Screenshot* Lakon Pada Suatu Ketika
(Lakon Studio, 2011)



Gambar 1.2. Si Entong
(MNC TV, 2013)

Rini Sugianto (KOMPAS.Com, 2011) juga mengungkapkan lebih jauh bahwa sebuah film animasi adalah sebuah proses produksi. Sebuah proses produksi yang dimaksud tentunya adalah kesatuan proses *pre-production*, *production*, dan *post-production*, yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pokok seperti pembentukan ide, penulisan cerita, pembentukan karakter, *modeling*, *rigging*, animasi, hingga *lighting* dan *rendering*. Namun dalam pengaplikasiannya, dapat kita temui bahwa beberapa film animasi Indonesia masih memiliki kualitas yang kurang mumpuni, baik dari segi cerita yang kurang berbobot, gerakan animasi yang kurang natural, atau *lighting* dan *rendering* yang kurang baik.

Berangkat dari sinilah, penulis berharap dengan membuat Tugas Akhir ini, pembaca dapat mengetahui *lighting* dan *rendering* yang dibuat dengan teknik yang baik dan tepat dapat menjadikan kualitas visual sebuah film animasi menjadi lebih baik.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam pembuatan film pendek animasi 3D *The Gift*, muncul beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaplikasian *lighting* dan *rendering* dalam film *The Gift*.
2. Bagaimana teknik *lighting* dan *rendering* yang baik dan sesuai dengan cerita dalam film *The Gift*.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan-rumusan masalah yang sudah diuraikan, pembahasan masalah akan dipersempit pada pembahasan:

1. *Lighting* yang dipakai pada interior ruangan pagi hingga siang hari pada tahap produksi film pendek animasi 3D *The Gift*.
2. *Rendering* menggunakan *Mental Ray Renderer* pada *The Gift* beserta komponen di dalamnya.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun kesan semi realis dan *believable* sesuai referensi & konsep yang direncanakan dengan merancang *lighting* pada film animasi *The Gift*.
2. Mengombinasikan teknik *lighting* dan *rendering* *Mental Ray* untuk memperoleh hasil yang efektif dan efisien tanpa mengurangi kualitas gambar.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Perancangan yang dibuat membutuhkan beberapa metode pengumpulan data. Metode ini dipakai untuk mempermudah dalam mengumpulkan beberapa sumber yang diperlukan dan menganalisa permasalahan yang ada serta memecahkan permasalahan tersebut. Berikut beberapa metode pengumpulan data yang akan digunakan.

1. Observasi

Metode observasi ini dimaksudkan untuk mengamati perilaku atau opini tiap orang terhadap suatu karya, khususnya terhadap kondisi *lighting* dan *rendering* dari berbagai film animasi. Melalui metode ini, maka dapat disimpulkan dengan lebih jelas tentang respons perilaku, preferensi mayoritas, dan harapan penonton. Hasil-hasil tersebut akan digunakan juga sebagai acuan perancangan dan pengaplikasian *lighting* dan *rendering* selanjutnya.

2. Eksperimen

Metode eksperimen dilakukan dengan cara mencoba berbagai teknik *lighting* dan *rendering* hingga sesuai dengan hasil yang diinginkan. Metode ini dilakukan untuk bahan tambahan setelah melakukan metode observasi serta sebagai acuan perancangan *lighting* dan *rendering* selanjutnya.