



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

Menurut Birn (2013), perkembangan desain tata cahaya sudah ada berabad-abad sebelum munculnya seni teater, seni lukis, fotografi dan cinematografi. Birn mengatakan bahwa sepatutnya para *3D artist* mempelajari suatu yang mendasar dari pencahayaan. Pengenalan cahaya yang baik tentunya akan dapat mempermudah pekerjaan.

Birn (2013) mengatakan, *“you probably wouldn’t begin to animate a character without knowing what the character was doing or trying to do, and you probably wouldn’t paint a texture map without knowing what material you were trying to create. Yet many people add lights to their scenes in just this sort of random manner, without thinking about what kind of light they are trying to depict or why it might be there”* (hlm. 1).

Birn menyadari kecenderungan *3D artist* untuk tidak mempelajari lebih lanjut mengenai pencahayaan. Kebanyakan dari mereka tidak mengetahui fungsi cahaya tersebut dan hanya meletakkan cahaya tersebut sekedar memperlengkap proyek mereka. Penulis juga mendapati permasalahan yang sama seperti yang disampaikan oleh Birn. Penulis cenderung untuk mengacuhkan permasalahan pencahayaan pada animasi. Namun, penulis merasa ini merupakan kesempatan

untuk merubah perspektif orang banyak menjadi menganggap penting sebuah tata pencahayaan.

Penulis akan membahas tentang perancangan lighting dalam menyiasati perbedaan tingkat cahaya pada *background 2D* dan *render* karakter 3D. Penelitian ini akan berpusat pada perancangan yang melibatkan karakter 3D dan *environment 2D*. Penulis memakai penggabungan ini untuk mengurangi pembuatan *asset 3D* dan digantikan dengan pembuatan *asset environment 2D*. Untuk itu penting bagi penulis untuk merancang tata cahaya yang baik agar *asset 3D* dapat padu dengan *environment* yang telah dibuat oleh salah satu anggota kelompok.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana perancangan *lighting* dalam pada film animasi pendek *hybrid* “ARA”.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tugas akhir ini akan membahas mengenai proses perancangan *lighting* dalam menyiasati perbedaan antara *background 2D* dan *render* karakter 3D pada film animasi pendek *hybrid* “ARA”.
2. Tugas akhir ini akan penulis fokuskan pada 3 *scene* pada film animasi pendek “ARA” yaitu *scene 2 shot 1 (outdoor, pagi hari)*, *scene 5 shot 2 (outdoor, siang*

hari), dan *scene 7 shot 53 (outdoor, senja)*. Lokasi berada pada hutan hujan tropis di Kalimantan.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan dari rumusan masalah dan batasan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh proses perancangan *lighting* dalam menyiasati perbedaan antara *background 2D* dan *render* karakter 3D pada film animasi pendek *hybrid* “ARA”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat proyek tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis

Pertama, tugas akhir ini memiliki manfaat bagi penulis yaitu menambah pengetahuan penulis mengenai *lighting* dan penerapannya di dalam film animasi Ara. Kedua, mengenalkan penulis merancang suatu karya atau proyek dengan proses desain yang baik. Ketiga, sebagai syarat kelulusan S1 Fakultas Seni dan Desain, jurusan animasi, Universitas Multimedia Nusantara.

2. Manfaat bagi orang lain

Manfaat tugas akhir ini bagi orang lain adalah sebagai informasi bagi orang banyak mengenai sebuah perancangan *lighting* terutama dalam sebuah animasi *hybrid 2D* dan *3D*.

3. Manfaat bagi Universitas

Menjadi referensi atau acuan untuk riset penelitian selanjutnya, terutama pada *lighting*.

