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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada proses pembuatannya, animasi secara umum dibagi menjadi 3 tahapan besar yakni pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Tahapan pra-produksi mencangkup segala hal yang berkaitan dengan persiapan proses produksi diantaranya adalah pembuatan *color script*. Seperti yang dikatakan oleh Amidi (2011) pada buku *The Art of Pixar: The 25th Anniv*, c*olor script* sendiri memiliki beberapa fungsi dan dikarenakan proses produksi animasi dengan komputer grafik memiliki *pipeline* yang tidak linear maka direktur membutuhkan gambaran seperti apa sebuah *scene* tersebut nantinya. Penerapan *color script* sendiri tidak hanya bisa dilakukan pada warna objek secara langsung namun bisa diterapkan dengan menggunakan *lighting* yang terdapat pada proses produksi.

Lighting merupakan salah satu media *storytelling* dimana *lighting* akan mempengaruhi pesan yang ingin disampaikan, *lighting* juga memberi petunjuk waktu serta emosi kepada penonton. Selain itu *lighting* juga memberi kesan hidup dan *believeable* lewat warna, kedalaman, tekstur pada *scene* yang diteranginya. Pengaplikasian *lighting* yang baik akan memberi keseimbangan secara menyeluruh pada film baik pada segi komposisi maupun kontras.

Seperti yang ditekankan oleh Brown pada bukunya *Motion Picture and Video Lighting* bahwa *lighting* dapat memunculkan emosi, mengontrol warna dan keseimbangannya, kedalaman dan dimensi, bentuk objek, tekstur dan sebagainya

(Brown, 2008, hlm. 36). Selain itu seperti yang diungkapkan Box pada bukunya *Set Lighting Technician's Handbook, lighting* juga dapat menentukan waktu pada sebuah *scene* yang membuat *scene* tersebut menjadi semakin meyakinkan (Box, 2010, hlm. 91). Dengan tugas akhir pembahasan PERANCANGAN *LIGHTING* PADA ANIMASI 3D *"*ASIH DAN ANTA*"*, penulis berharap dapat memberikan pengetahuan tentang bagaimana sebuah *lighting* pada komputer grafik dapat menjadi unsur penerapan *color script* dan mendukung *visual storytelling* pada sebuah animasi.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang *lighting* yang hasilnya sesuai dengan *color script* pada animasi "Asih dan Anta" ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan penelitian yang peneliti gunakan adalah :

1. *Lighting* yang dirancang dan diterapkan berdasarkan dari *color script*.
2. Pada laporan tugas akhir ini, penulis hanya akan membahas topik tentang *lighting* dan tidak melakukan pembahasan mengenai hal-hal di luar *lighting* seperti warna atau kompositing.
3. Penulis membatasi *shot* yang akan dibahas menjadi *shot* 50, 53 dan 93.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

Mengetahui bagaimana merancang *lighting* yang sesuai dengan *color script*.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Pada perancangan ini, metode yang akan digunakan penulis untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

- Studi pustaka

  Penulis akan mengumpukan data dari literatur, artikel, jurnal atau media sejenis sebagai pedoman dan pendukung proses perancangan.

- Studi referensi

  Penulis akan melakukan observasi pada animasi sebagai referensi pembelajaran dan pengamatan *lighting*.