



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.

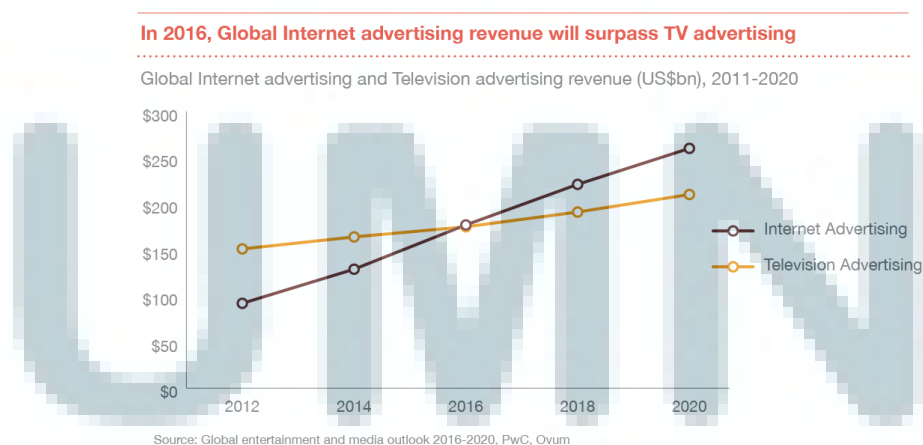
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan industri media iklan menunjukkan kemajuan yang cukup pesat dari tahun ke tahun. Tak dapat dipungkiri, sebuah iklan mengambil andil yang cukup besar dalam penjualan suatu produk maupun jasa. Dengan iklan yang baik, maka semakin banyak yang mengingat produk/jasa tersebut dan semakin banyak pula yang tertarik untuk menggunakannya.

Seiring berjalannya teknologi, berkembanglah dunia periklanan dengan media *online* atau berbasis internet. Dikutip dari pwc.com, pendapatan iklan internet bertambah pesat 11,1 % setiap tahunnya, dan diperkirakan pada tahun 2016 dan seterusnya, iklan internet akan memiliki pendapatan lebih besar dibandingkan iklan televisi.



Gambar 1.1. Perkembangan Internet Advertising
(<http://www.pwc.com/.../internet-advertising.html>)

Animasi sebagai industri kreatif yang terus berkembang juga turut mempengaruhi industri periklanan. Beberapa iklan saat ini telah menggunakan teknik animasi, sinematografi, maupun gabungan antar keduanya. Iklan animasi dipandang sebagai salah satu teknik yang dapat dipakai untuk mengatasi beberapa kekurangan yang tidak dapat dicapai dengan teknik sinematografi. Salah satu keunggulan teknik animasi adalah pembuatan yang tidak harus dipraktekkan, tidak mengeluarkan tambahan waktu dan biaya yang signifikan dibandingkan dengan teknik sinematografi. Selain itu dalam industri periklanan, animasi dipandang dapat memberikan kesan *exaggerate* secara lebih natural, sehingga orang akan tertarik untuk membeli produk atau jasa yang ditawarkan.

Iklan animasi yang terus berkembang tersebut memiliki beberapa kategori yang membagi jenis iklan berdasarkan produk yang diiklankan. Misalnya iklan elektronik, iklan kesehatan, iklan partai politik, dan lainnya. Berbeda dengan iklan produk lainnya, iklan makanan dan minuman merupakan suatu kajian yang menarik karena berusaha menampilkan 'aroma' dan 'rasa' sebuah produk lewat audio dan visual. Munculah sebuah tantangan bagaimana membuat iklan yang sedemikian rupa sehingga orang langsung tertarik untuk membeli produk makanan atau minuman tersebut.

Dalam pembuatan visual yang menarik, tentunya unsur cahaya menjadi poin penting yang menentukan keseluruhan iklan. Cahaya dalam sebuah visualisasi makanan, menjadi kunci utama dalam visual sebuah iklan. Beragam variasi yang dapat kita buat dengan mengubah parameter cahaya dalam suatu *computer graphic lighting*. Sebagai contoh, kita dapat menggunakan cahaya *standard lights*, *omni*

lights, spots, direct lights, skylights, dan lainnya. Selain pemilihan tipe cahaya, kita juga dapat memodifikasi cahaya tersebut dengan intensitas cahaya, warna, parameter, bias, dan lainnya. Kombinasi dari semuanya akan menghasilkan suatu tampilan visual yang tidak hanya menarik, namun juga memberikan sugesti kepada penonton untuk membeli produk tersebut.

Berangkat dari banyaknya variasi tersebut, adanya kemungkinan untuk menggali lebih dalam bagaimana memilih tata pencahayaan yang tepat untuk bidang kuliner. Bagaimana mengatur pencahayaan yang tepat dalam animasi, sehingga orang terpesona dan tertarik dengan produk makanan, hingga menjadikan penonton tergugah selernya (*mouthwatering*).

Penggunaan cahaya yang efisien dalam segi waktu juga turut diperhitungkan dalam pembuatan tugas akhir ini juga menjadi salah satu acuan dalam pembuatan *lighting* yang menarik. Bagaimana membuat perancangan tata cahaya yang efisien namun tetap menarik perhatian bagi penonton, dan memberikan unsur rasa dan aroma.

Objek berupa roti perancis dianggap sebagai suatu tantangan menarik karena memiliki *color palette* yang senada, dimana secara keseluruhan memiliki warna yang berdekatan, yakni coklat, kuning, dan oranye. Selain itu adanya sebuah *cycle* yang memberikan gambaran tentang proses pembuatan roti itu sendiri, yaitu proses *proffing* sebuah adonan roti, proses pembakaran di panggangan, serta *finishing touch* sebuah roti agar terlihat menggugah selera.

Judul yang dipilih berupa “Perancangan *Lighting* dalam Iklan Animasi Berjudul ‘*Need for Food*’” dengan harapan agar tulisan ini dapat berguna bagi seseorang dalam membuat suatu karya yang tidak hanya menarik secara visual, namun dapat menggugah selera dan tersugesti untuk membeli produk, sebagai tujuan utama dari iklan tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan tersebut, disatukanlah sebuah rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana pengaturan tata cahaya yang baik dalam pembuatan animasi iklan dengan objek roti khususnya pada shot makanan?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah dibatasi dengan memilih objek penelitian berupa iklan animasi dengan secara spesifik pada shot roti dalam iklan tersebut.

Tugas akhir ini juga dibatasi dengan pemilihan *lighting* shot makanan dalam iklan tersebut yang terbagi dalam 3 kategori:

1. *Lighting for Food Display with Natural Light Source*
2. *Lighting for Food Display with Artificial Light Source*
3. *Lighting for Food in Low-Light Environment*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tugas akhir ini dibuat berdasarkan rumusan masalah yang ada, sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu: Memahami sistem tata cahaya yang baik dalam pembuatan animasi iklan makanan secara spesifik dalam *shot* roti dengan 3Ds Max 2015.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Hasil tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat untuk universitas, orang lain, maupun untuk penulis sendiri. Sesuai dengan tujuan tugas akhir, diharapkan agar dapat lebih memahami penggunaan tata cahaya yang baik untuk sebuah visual makanan, dan memperkaya pengetahuan di bidang penggunaan tata cahaya dalam aplikasi 3Ds Max 2015.

Untuk Universitas Multimedia Nusantara, diharapkan karya tugas akhir ini dapat menjadi karya yang dapat diunggulkan untuk event-event universitas dan juga membawa nama baik universitas kepada khalayak.

Untuk pembaca dan orang lain, karya tugas akhir ini dapat menjadi suatu bahan bacaan yang dapat digunakan sebagai panduan, pedoman, maupun referensi dalam membuat sebuah animasi dengan memperhatikan sisi tata cahaya dengan objek visual berupa makanan, yang dimana memiliki *color palette* yang senada.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data kualitatif yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.6.1. Studi Pustaka

Studi dokumen melalui media buku, internet, *e-book*, karya ilmiah, dan artikel untuk mendapatkan informasi dan teori yang dapat membantu pengerjaan makalah ilmiah ini.

1.6.2. Observasi

Metode observasi diperlukan untuk mengetahui karakteristik iklan makanan, secara khusus pada tata cahaya yang digunakan.

1.7. Metode Perancangan

Pembahasan yang difokuskan adalah sistem tata cahaya dalam aplikasi 3Ds Max 2015. Maka dari itu, rancangan tugas akhir ini dimulai dengan terlebih dahulu memahami penggunaan cahaya atau *lighting* dalam 3ds Max 2015.

Setelah itu, akan diadakan riset dan pengumpulan data mengenai *food photography* dengan mementingkan aspek pencahayaan yang baik untuk sebuah shot makanan.

1.8. Timeline

1.7.1. Tahap Praproduksi

a) *Research*

- c) *Storyboard*
- d) *Visual Development*
- e) *Character & Environment Design*

1.7.2. Tahap Produksi

- a) *Modelling*
- b) *Texturing*
- c) *Rigging*
- d) *Lighting*
- e) *Animation*

1.7.3. Tahap Pascaproduksi

- a) *Rendering*
- b) *Sound Effect*
- c) *Final Compositing*

Tabel 1.1. Timeline Agustus 2016 – Oktober 2016

Aktivitas	Agustus 2016			September					Oktober				
			1 29-Aug-16	2 5-Sep-16	3 12-Sep-16	4 19-Sep-16	5 26-Sep-16	6 3-Oct-16	7 10-Oct-16	UTS 17-Oct-16	UTS 24-Oct-16	8 31-Oct-16	
Pre Production													
<i>Sinopsis & Script</i>													
<i>Storyboard</i>													
<i>Visual Development</i>													
<i>Character Design</i>													
<i>Environment Design</i>													
Production													
<i>Modelling Asset</i>													
<i>Modelling Character</i>													
<i>Modelling Environment</i>													
<i>Texturing</i>													
<i>Rigging</i>													
<i>Lighting</i>													
<i>Animation</i>													
Post-Production													
<i>Rendering</i>													
<i>Visual Effect</i>													
<i>Sound Effect</i>													
<i>Final Compositing</i>													
Laporan Tugas Akhir													
Bab I													
Bab II													
Bab III													
Bab IV													
Bab V													
Lampiran													
Daftar Pustaka													
Printing													

Tabel 1.2. *Timeline* November 2016 – Januari 2017

Aktivitas	November				Desember			Januari 2017	
	9	10	11	12	13	14		UAS	UAS
	7-Nov-16	14-Nov-16	21-Nov-16	28-Nov-16	5-Dec-16	12-Dec-16	19-Dec-16		9-Jan-17
							Sidang Kelayakan TA		Sidang Akhir
Pre Production									
<i>Sinopsis & Script</i>									
<i>Storyboard</i>									
<i>Visual Development</i>									
<i>Character Design</i>									
<i>Environment Design</i>									
Production									
<i>Modelling Asset</i>									
<i>Modelling Character</i>									
<i>Modelling Environment</i>									
<i>Texturing</i>									
<i>Rigging</i>									
<i>Lighting</i>									
<i>Animation</i>									
Post-Production									
<i>Rendering</i>									
<i>Visual Effect</i>									
<i>Sound Effect</i>									
<i>Final Compositing</i>									
Laporan Tugas Akhir									
Bab I									
Bab II									
Bab III									
Bab IV									
Bab V									
Lampiran									
Daftar Pustaka									
Printing									

1.9. Skematika Perancangan

Makalah ilmiah ini tersusun atas 5 bab. Bab I berisi Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Tugas Akhir, Metode Pengumpulan Data, Metode Perancangan, Timeline, dan Sistematika Perancangan. Kemudian, Bab II berisi Landasan Teori dari penelitian yang didasarkan pada studi pustaka. Berikutnya, Bab III berisi Metodologi Penelitian. Selanjutnya, Bab IV berisi Analisis dan Hasil Penelitian. Terakhir, Bab V berisi Saran dan Simpulan.