

1. LATAR BELAKANG

Sebagai salah satu media hiburan tertua, film merupakan sebuah media audiovisual yang sangat berpengaruh terhadap gaya hidup, pola pikir, dan budaya dari masyarakat (Bordwell & Thompson, 2024). Selama beberapa dekade ini, film telah mengalami perkembangan yang cukup pesat. Bergan (2021) memaparkan bahwa perkembangan film dapat dilihat dari penemuan-penemuan serta kemajuan teknologi yang membuka potensi baru bagi media film.

Salah satu *genre* film yang sedang berkembang pada masa ini adalah media animasi. Katatikarn & Tanzillo (2017) menyebutkan bahwa animasi merupakan karya yang lahir atas pikiran imajinatif dan ambisius dari *filmmaker-filmmaker* yang ingin membuat dunia dengan kemungkinan tak terbatas. Perkembangan animasi sendiri telah dibuktikan dengan adanya penemuan beberapa teknik animasi baru, di antaranya seperti penggabungan antara media 3D dengan 2D, media *stop motion* yang dirancang dalam *software* 3D, dan masih banyak lagi. Inovasi-inovasi tersebut ditemukan oleh *filmmaker* seiring berjalannya waktu demi menemukan gaya maupun keunikan visual yang autentik untuk disajikan kepada penonton (Lukmanto, 2018).

Menyadari akan inovasi-inovasi teknis dalam animasi yang terus berkembang, Bubur Fight merupakan karya animasi yang mempunyai konsep untuk membuat sebuah *Fake Stopmotion* menggunakan media 3D. Inspirasi dan perancangan untuk proyek ini muncul dari keinginan untuk menciptakan karya visual yang tidak hanya menghibur tetapi juga berbeda secara autentik di mata penonton. Dalam proyek Bubur Fight, nuansa *Stopmotion* akan di eksplorasi melalui pergerakan-pergerakan bertarung dari kedua karakter melalui media 3D. Kesan autentik juga dieksplorasi melalui berbagai aspek seperti material 3D kayu yang digunakan, *environment* yang digunakan dalam karya animasi, dan penggunaan *colour* dan *lighting* yang mendukung alur penceritaan dalam karya animasi tersebut.

Beberapa aspek tersebut sangat memengaruhi terciptanya dunia imajinatif dalam animasi dengan kualitas baik. *Lighting* merupakan aspek yang mampu untuk memengaruhi emosi dan fokus dari penonton melalui berbagai perlakuan atau *treatment* yang berbeda dalam setiap *shot* (Katatikarn & Tanzillo, 2017). Oleh karena itu, perancangan *lighting* sangat berperan dalam menyampaikan suatu makna atau konotasi dalam sebuah *shot*. Aditya (2015) juga memaparkan bahwa kualitas visual suatu animasi sangat bergantung kepada aspek *lighting*.

Perancangan *lighting* dalam *software* 3D juga sangat berpengaruh terhadap teknis *render* yang diterapkan dalam sebuah *shot* 3D. Tahapan *render* merupakan tahapan yang akan menentukan bagaimana sebuah *shot* dalam film tersebut akan dihasilkan (Lanier, 2018). Oleh karena itu, proses dan teknis *render* dalam perancangan sebuah *shot* harus benar-benar diperhatikan oleh 3D *artist*. Proses *render* yang optimal akan menghasilkan gambar yang sesuai dengan keinginan 3D *artist* itu sendiri, yakni sesuai dengan apa yang 3D *artist* tersebut kerjakan sebelum memasuki tahapan *render*. Ketika memasuki proses *rendering*, umumnya 3D *artist* akan mencari kualitas yang semaksimal mungkin dengan waktu sesingkat mungkin. Oleh karena itu, penting bagi 3D *artist* untuk mengetahui sisi teknis yang tepat untuk mencapai keefektifan *rendering* pada sebuah *shot*. Hal tersebut melandasi penulis dalam meneliti sisi teknis *rendering* dan mengaplikasikan pengaturan *rendering* yang paling efektif pada film animasi *Bubur Fight*. Sisi efektif yang dimaksud oleh penulis terletak pada kualitas gambar yang baik dengan waktu *render* yang sesingkat mungkin.

Secara garis besar, perancangan *lighting* dan *rendering* yang akan dilakukan pada film animasi *Bubur Fight* akan dieksplorasi berdasarkan kebutuhan suatu *shot* dalam naratif film tersebut. Oleh karena itu, penulis akan membahas dan mengaplikasikan mengenai bagaimana perancangan *lighting* dan pengaturan *rendering* pada sebuah *shot* mampu menyampaikan sebuah makna ataupun kesan yang berperan dalam mendukung naratif film.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perancangan *lighting* dan *rendering* mampu mendukung naratif pada film animasi *Bubur Fight*.

1.2.BATASAN MASALAH

Topik pembahasan skripsi dibatasi pada bidang eksplorasi *lighting* dan pengaturan *rendering* yang diaplikasikan sesuai dengan peran *lighting* dan *rendering* untuk mendukung naratif film animasi *Bubur Fight*. Penelitian atas perancangan *lighting* dan *rendering* akan dibagi menjadi dua *shot* yang dipilih berdasarkan struktur dramatik film. Kedua bagian pembahasan tersebut berperan sebagai landasan atas berbagai eksplorasi teknis *lighting* dan *rendering* untuk mewujudkan kedua bagian struktur naratif yang berbeda.

Pembahasan perancangan *lighting* yang dilakukan pada *software* 3D akan berfokus untuk mendukung naratif dalam film animasi 3D *Bubur Fight*. Terdapat beberapa kriteria batasan masalah yang diterapkan dalam perancangan *lighting*:

1. Tipe *lighting* yang digunakan dalam *software* 3D.
2. Kategori dari tiap *lighting* yang digunakan dalam *three point lighting*.
3. Tingkat kontras antara cahaya dengan bayangan yang dihasilkan pada sebuah *scene*.

Pembahasan mengenai *rendering* akan difokuskan kepada efisiensi *rendering* yang mencakup kualitas gambar terbaik dengan waktu *render* sesingkat mungkin. Terdapat beberapa batasan masalah yang diterapkan dalam perancangan *rendering*:

1. Jumlah *sample* yang digunakan pada sebuah *shot*.
2. Jenis *render passes* yang diperlukan pada *shot* tertentu.
3. *Color management* yang diaplikasikan.

Pembahasan sebuah adegan dalam naratif *Bubur Fight* pada penelitian ini dibagikan berdasarkan piramida *Freytag* sebagai piramida yang membagikan struktur naratif dalam cerita ataupun sebagai piramida pemilah bagian-bagian

naratif. Berdasarkan piramida *Freytag*, penulis memilah dua *shot* sebagai studi dalam penelitian ini, yaitu:

1. *Scene 2 shot 8* sebagai *shot* yang menandakan struktur naratif pada bagian eksposisi yang menandakan masuknya tokoh Bambang sebagai sebuah *threat* atau ancaman dalam naratif.
2. *Scene 4 shot 5* sebagai *shot* yang menandakan struktur naratif pada bagian komplikasi yang mempertegas aksi tokoh Bambang yang hendak menyerang karakter Jaka.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Pembahasan perancangan *lighting* dan *rendering* dilakukan oleh penulis dengan tujuan untuk menemukan peranan *lighting* dengan pengaturan *rendering* yang paling tepat dalam mendukung naratif. Dengan berbagai eksplorasi *lighting* yang dilakukan, penulis berharap agar penelitian ini dapat menemukan teknik-teknik *lighting* yang dapat bermanfaat bagi pembaca, serta membuktikan kepada pembaca akan seberapa pentingnya aspek *lighting* sebagai aspek pendukung elemen penceritaan pada sebuah film. Eksplorasi atas pengaturan *rendering* juga dilakukan oleh penulis dengan tujuan untuk menemukan pengaturan *rendering* yang paling optimal dan dapat diaplikasikan pada film animasi *Bubur Fight*.

2. STUDI LITERATUR

Berikut merupakan beberapa teori yang digunakan sebagai dasar dari penelitian terhadap perancangan *lighting* dan *rendering* untuk mendukung penceritaan pada film animasi *Bubur Fight*.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini mencakup teori mengenai *lighting* menurut Katatikarn dan Tanzillo (2017) dan *rendering* menurut Beane (2012), Hamdani (2023), dan Katatikarn & Tanzillo (2017).