

1. LATAR BELAKANG

Sebagai sarana naratif, kemampuan film untuk menyampaikan pesan emosional kepada audiens sesuai dengan alur cerita merupakan hal yang sangat penting. Mengutip dari KBBI, renjana sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu “rasa hati yang kuat”, dapat berupa rasa gembira, sedih, atau emosi lainnya pada tingkat yang tinggi. Salah satu alat sineas yang paling ampuh dalam menerjemahkan renjana tersebut dalam sebuah adegan adalah melalui pencahayaan. Landau (2014) menyebutkan bahwa cahaya adalah bahasa emosi yang mampu memicu respons serupa pada audiens dan pencahayaan (*lighting*) merupakan seni dari memberi alasan terhadap peletakan cahaya. Namun berbeda dari pencahayaan pada film *live action*, *lighting* pada film animasi 3D perlu melewati tahap *rendering* untuk mengkalkulasi properti fisik dari cahaya dan menghasilkan tampilan akhir.

Melalui proses pengerjaan tugas akhir ini, penulis ingin mengeksplorasi konsep serta teori pencahayaan dan *rendering* dalam menyampaikan renjana naratif dalam produksi film animasi pendek *State of the Art*. Implementasi tersebut juga bertujuan sebagai pengujian dan perkembangan dari ilmu yang telah diperoleh selama program kerja magang serta masa pembelajaran akademis sebagai seorang mahasiswa animasi di Universitas Multimedia Nusantara.

Film *State of the Art* merupakan sebuah animasi 3D produksi Daedalus Creations sebagai proyek Tugas Akhir pembelajaran jurusan animasi Universitas Multimedia Nusantara. Intisari kisah yang ingin diceritakan berpusat pada suatu robot pembersih kaca yang memiliki hasrat menciptakan karya seni namun terhalang oleh bosnya yang tidak dapat menghargai nilai tersebut dan menganggapnya tidak mampu menciptakan seni sebagai sebuah robot. Melalui premis singkat tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat berbagai momen renjana yang perlu disampaikan kepada audiens. Maka dari itu, sangatlah besar peran dari penataan cahaya (*lighting*) serta penghasilan gambar (*rendering*) dalam memberi emphasis terhadap puncak ketegangan emosional pada adegan film.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Selaras dengan pembahasan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah yang diangkat berupaya untuk menjawab pertanyaan berikut:

Bagaimana perancangan *lighting* dan *rendering* dapat digunakan untuk menyampaikan renjana naratif pada produksi film animasi 3D berjudul *State of the Art* oleh Daedalus Creations?

1.2. BATASAN MASALAH

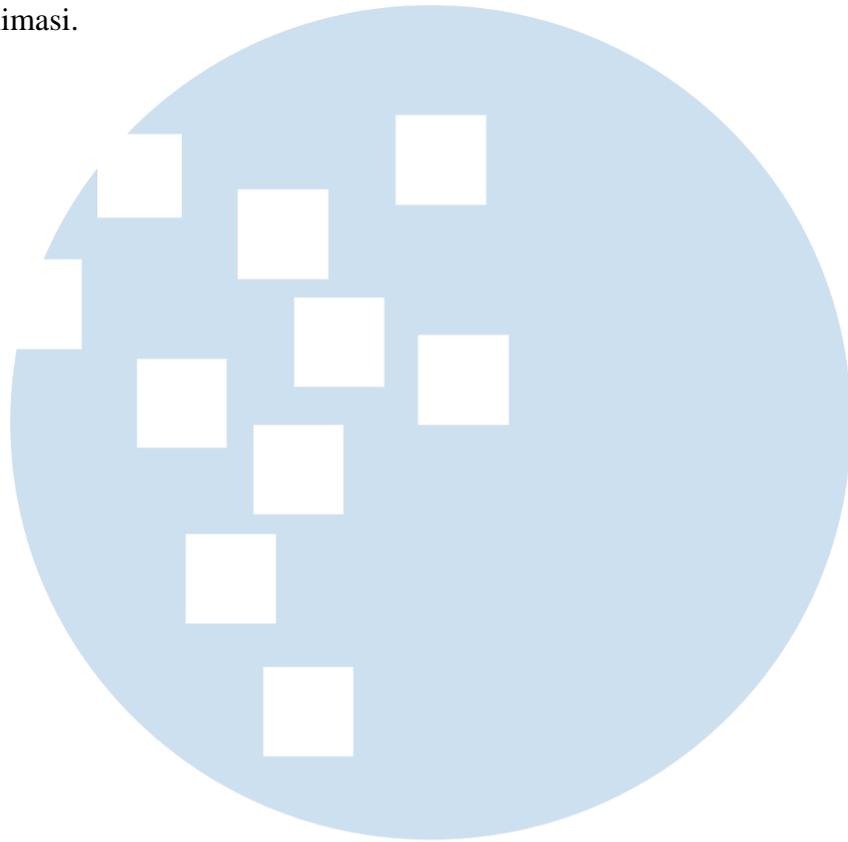
Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, pembahasan akan dibatasi beberapa faktor utama, yakni:

1. Topik penulisan membahas mengenai komposisi cahaya serta relasinya terhadap renjana naratif menggunakan konsep *contrast ratio* dan *three point lighting*.
2. Subjek penelitian terpusat pada tiga *shot* berbeda dalam film animasi *State of the Art* yang menggambarkan adegan gembira, sedih, dan tegang. Deskripsi singkat ketiga *shot* tersebut adalah sebagai berikut:
 - a) *Scene 3, Shot 3* (gembira)
Hazel tersenyum ramah kepada Dio
 - b) *Scene 3, Shot 8* (tegang)
Gunawan berjalan menuju Dio untuk menegurnya
 - c) *Scene 4, Shot 3* (sedih)
Dio mengembalikan cangkir setelah dipecat

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memberi gambaran dari perancangan bentuk cahaya yang dapat mendukung suasana renjana pada cerita, mempelajari teknik dan proses pencahayaan yang sesuai dengan konsep, serta memaksimalkan render untuk membuah hasil yang diinginkan. Dengan begitu, pembaca dapat menggunakan informasi ini untuk diterapkan pada produksi sebagai referensi ataupun untuk

memperluas wawasan dan pengetahuan akan implementasi pencahayaan pada suatu film animasi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA