

1. LATAR BELAKANG

Lighting merupakan salah satu tahap pada produksi animasi 3D. *Lighting* dan aspek animasi 3D yang menentukan penggambaran akhir visual yang ingin disampaikan. Tahap ini menjadi pemicu bagaimana final look yang ingin dicapai bisa direalisasikan. Pada dasarnya, *Lighting* merupakan teknis hal sendiri, *Lighting* mempengaruhi bagaimana suatu scene mendapatkan detail dan kesan yang ingin disampaikan melalui fokus dan detail yang didapatkan melalui tata cahaya (Naghdi, 2020). Penggunaan *Lighting* bisa mempengaruhi bagaimana suatu scene menentukan kesannya. Misal, jika ada tokoh yang mendapatkan kontras cahaya dari samping maka bisa membuat penonton lebih pada sisi yang menyala. Contoh lain nya jika pada suatu scene tokoh hanya mendapatkan cahaya kuat dari atas, maka tokoh tersebut mendapatkan kesan misterius. Fleksibilitas *lighting* ini menunjukkan betapa pentingnya tahapan *lighting* dalam suatu produksi animasi. Aditya (2015) menjelaskan bahwa intensitas dari sumber cahaya mengatur cahaya yang dihasilkan

Selain *lighting*, ada juga penggunaan *shader* dalam suatu produksi animasi 3D. *Shaders* merupakan bentuk program atau elemen yang mempengaruhi bagaimana suatu objek 3D terlihat. *Shaders* membantu menunjukkan pantulan, refleksi, refraksi, warna, kedalaman dan juga *scatter* dalam suatu objek 3D. Penggunaan *shaders* dapat membantu mencapai visual yang diinginkan dari yang fotorealistis hingga yang bergaya. Selain itu, *shaders* juga dibagi menjadi 2 tipe, yaitu *vertex shaders* dan *pixel shaders* (Rousset, 2020)

Animasi “Take Away” merupakan proyek animasi yang penulis kerjakan sebagai bentuk tugas akhir. Penulis mengambil peran *lighting* dan *render artist*. Pendekatan gaya *render* Alberto Mielgo ini memerlukan pembahasan teknis yang berbeda daripada umumnya teknis *rendering*. Jika dilihat melalui visual Alberto Mielgo, ia banyak menggunakan *hand drawn lines* dan *painted texture* sebagai final look. Gaya *render* ini mencampurkan *lighting* yang realistis sehingga memberikan kesan yang unik. Penulis akan menggunakan pendekatan *Realistic*

lighting dengan pencampuran *Hand Drawn textures* agar bisa mencapai gaya visual yang diinginkan.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Dari dasar latar belakang diatas, dapat ditemukan rumusan masalahnya, yaitu:

Bagaimana perancangan cahaya realistis dan gaya render stylized dapat mendukung penceritaan pada animasi *Take Away*.

1.2. BATASAN MASALAH

Penulis akan menerapkan beberapa batasan masalah agar pembahasan masalah menjadi terfokus dan tidak menyimpang ke bahasan lain, yaitu:

1. Pembahasan akan dibatasi pada perancangan cahaya realistis pada 2 Scenes *Exterior Mid Upper District* dan *Interior* Kedai Makanan.
2. Penerapan shader bergaya stylized dengan penggunaan *hand-painted textures* pada 2 *scenes* diatas.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari skripsi penciptaan ini adalah melalui batasan yang telah diterapkan, penulis bisa merancang dan mengatur tata cahaya realistis dan *shaders* yang dapat mendukung penceritaan pada film animasi "Take Away"

2. STUDI LITERATUR

2.1. LIGHTING

Lighting merupakan bagian yang penting dalam sebuah animasi. *Lighting* sendiri merupakan unsur yang dirasakan oleh penonton dalam tingkat psikologi dengan menentukan mood yang diterima oleh penonton dengan jenis *lighting* yang digunakan. Tugas pertama *lighting* secara umum mengarahkan pandangan audiens ke bagian yang ingin fokuskan pada suatu adegan. Hal ini dicapai dengan penggunaan warna, kontras, dan pencahayaan. Tugas kedua *lighting* adalah membuat *point of interest* pada suatu adegan dengan cara mendefinisikan *shaping* pada objek objek. Tugas ketiga sebuah *lighting* adalah menunjukkan *mood* dan