

1. LATAR BELAKANG

Menurut Hellik (2020) film animasi 3D merupakan salah satu bentuk animasi yang dibuat menggunakan teknologi komputer untuk menciptakan tokoh dan lingkungan dalam ruang tiga dimensi. Berbeda dengan animasi 2D yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, animasi 3D menambahkan dimensi kedalaman, sehingga memberikan kesan lebih realistis dan imersif. Proses pembuatannya melibatkan berbagai tahap, termasuk pemodelan, rigging, animasi, rendering, dan compositing, yang memungkinkan penciptaan gerakan dan pencahayaan yang lebih kompleks. Dengan perkembangan teknologi, animasi 3D semakin banyak digunakan dalam industri film, gim, dan media digital karena kemampuannya dalam menghasilkan visual yang lebih dinamis dan mendetail (Hellik, 2020).

Dalam proses pembuatan film, cahaya merupakan elemen utama yang digunakan untuk menciptakan gambar. menurut Federico Fellini dalam Bordwell (2020) Cahaya tidak hanya untuk menerangi objek. Cahaya digunakan untuk mengekspresikan berbagai hal seperti ideologi, emosi, warna, kedalaman, dan gaya seni. Menurutnya, cahaya dalam film dapat digunakan seperti kuas dalam lukisan. Cahaya memiliki kemampuan untuk menghilangkan detail yang diinginkan dan juga memfokuskan elemen yang menjadi pusat dari gambar. Penggunaan cahaya juga dapat digunakan untuk mengendalikan suasana suatu adegan, cahaya yang lembut dapat menciptakan suasana yang tenang dan penuh cinta sementara cahaya yang tajam dan menciptakan suasana yang tegang dan menyeramkan. Dengan pencahayaan yang tepat, seseorang dengan penampilan seburuk apapun dapat terlihat menawan dan adegan yang menyeramkan dapat terlihat menyenangkan.

Warna memiliki pengaruh emosional yang besar terhadap suasana suatu ruangan, karena dapat menenangkan atau membuat teriritasi, membangkitkan

semangat atau malah membuat seseorang merasa tertekan, serta bisa mempesona atau membosankan (Lakshmi, 2023). Salah satu hal penting yang harus dipahami oleh seorang desainer adalah bagaimana memanfaatkan warna untuk menciptakan efek emosional yang diinginkan. Setiap warna dapat membangkitkan reaksi emosional yang berbeda, dan setiap orang memiliki tingkat sensitivitas yang berbeda terhadap pengaruh tersebut.

Suasana senang adalah kondisi emosional positif yang ditandai dengan perasaan bahagia, puas, dan antusias, sementara suasana sedih merupakan emosi negatif yang ditandai dengan murung, kehilangan, dan kekecewaan akibat berbagai faktor (Dotulong et al., 2024). Suasana nostalgia dapat diartikan sebagai “kerinduan sentimental terhadap masa lalu” yang sering kali disertai perasaan hangat, haru, atau bahkan melankolis (Sedikides et al., 2008).

Perancangan cahaya dan warna yang akan dilakukan pada film animasi *The Boy Who Dared to Fly* akan dieksplorasi berdasarkan kebutuhan suatu shot dalam adegan dalam film tersebut. Melihat pentingnya peran cahaya dan warna dalam sebuah adegan, penelitian ini akan berfokus kepada perancangan cahaya dan warna dalam menggambarkan suasana ceria dan sedih dalam film animasi pendek *The Boy Who Dared to Fly*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditentukan rumusan masalah, yaitu :

Bagaimana perancangan cahaya dan warna untuk menciptakan suasana ceria pada film animasi 3D "The Boy Who Dared to Fly" ?

1.2. BATASAN MASALAH

Penulis menetapkan beberapa parameter batasan masalah untuk dapat lebih memusatkan perhatian pada topik yang dibahas dalam penulisan ini. Berikut beberapa batasan masalah tersebut :

1. *Mood* yang dibahas dalam laporan tugas akhir ini diambil dari 2 adegan yang berbeda dengan nuansa yang berbeda, diantaranya yaitu :
 - 1) *Scene 1 Shot 21* yang menggambarkan perasaan kebahagiaan pada saat Henry melihat ayahnya berhasil menerbangkan pesawat.
 - 2) *Scene 7 Shot 42* yang menggambarkan perasaan sedih pada saat Henry melihat bayangan ayahnya.
 - 3) Pembahasan difokuskan pada hue warna dan arah cahaya.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang terurai di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang warna dan cahaya dalam sebuah adegan untuk menggambarkan suasana ceria dan sedih dalam film animasi pendek 3D “The Boy Who Dared to Fly”

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI 3D

Menurut Andy Beane (2012) animasi 3D adalah teknik animasi yang memanfaatkan teknologi komputer untuk menciptakan objek dan lingkungan tiga dimensi yang realistis. Proses ini melibatkan beberapa tahapan, antara lain pemodelan (pembuatan bentuk dasar objek), rigging (pemberian kerangka pada model untuk memungkinkan pergerakan), animasi (pengaturan gerakan), rendering (proses menghasilkan gambar akhir), dan compositing (penggabungan elemen-elemen visual). Animasi 3D banyak digunakan dalam berbagai industri, seperti film, iklan, permainan video, dan pendidikan, karena kemampuannya