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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa dunia animasi 3-Dimensi (3D) berkembang pesat di berbagai macam negara. Berdasarkan berita yang penulis kutip dari *harian.analisadaily.com*, dikatakan bahwa "Dalam perkembangan zaman yang semakin modern dan canggih, otomatis perkembangan Seni Animasi pun ikut meningkat dan berkembang pesat." Seiring dengan berkembangnya dunia teknologi, pembuatan film animasi 3D menjadi lebih mudah, terutama di Indonesia. Animasi 3D di Indonesia saat ini sedang banyak diminati. Hampir semua media baik itu bersifat informatif atau pun komersial, pasti menggunakan animasi berbasis 3D. Sudah banyak animator-animator Indonesia yang berhasil membuat sebuah film animasi pendek yang dapat menarik para penontonnya baik dari segi cerita maupun dari segi visual. Banyak elemen-elemen penting yang dapat membuat sebuah film animasi 3D menjadi menarik untuk ditonton, seperti pencahayaan.

Menurut Brooker (2008) cahaya mempengaruhi berbagai macam aspek dalam kehidupan kita. Cahaya menentukan aktivitas keseharian kita dan mempengaruhi cara pandang kita pada sesuatu yang kita lihat. Manusia sudah terlalu terbiasa dengan adanya cahaya sehingga menjadi sesuatu yang kita pandang secara cuma-cuma, tetapi hal tersebut merupakan dasar pokok dari kehidupan manusia. Dalam sebuah perfilman, cahaya adalah hal yang sangat

Perancangan Lighting Dalam..., Gabrielle Azaria, FSD UMN, 2018

mendasar karena tanpa cahaya sebuah shot pun tidak akan terlihat. Cahaya memberi dimensi pada sebuah benda sehingga terlihat hidup. Posisi dari sebuah sumber cahaya mempengaruhi waktu dan tempat dari sebuah cerita dalam film tersebut. Intensitas cahaya juga mempengaruhi kontras dari sebuah film dimana secara tidak langsung mempengaruhi bagaimana penonton akan melihat dan merasakan cerita dari film tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis bersama dengan beberapa teman seangkatan bekerjasama untuk membuat sebuah animasi pendek berbasis 3D dengan judul "Topeng Monyet". Dalam animasi tersebut, penulis berperan sebagai perancang *lighting* dalam beberapa *environment*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan masalah seperti berikut:

Bagaimana perancangan *lighting* dalam film animasi 3D berjudul "Topeng Monyet"?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, penulis membatasi topik pembahasan sebagai berikut:

1. Perancangan *lighting* pada *environment* ruang rapat dalam film 3D animasi berjudul "Topeng Monyet", yaitu;

Perancangan Lighting Dalam..., Gabrielle Azaria, FSD UMN, 2018

a. Keadaan normal, dimana Presiden akan melakukan pidato. (scene 04 shot 01-06)

b. Keadaan berkelahi, dimana Openg dan Onyet melawan penjaga-penjaga Presiden. (scene 04 shot 07-53)

c. Keadaan klimaks, dimana Onyet tertembak mati oleh Presiden. Kemudian Openg berhasil membunuh Presiden. (scene 04 shot 54-63)

2. Pembahasan aspek dalam perancangan *lighting* terbatas pada suhu temperatur dari pencahayaan tersebut, jenis cahaya dan fungsi dari pencahayaan tersebut, dan posisi cahaya pada *environment* tersebut.

1.4. Tujuan Skripsi

Mengetahui proses perancangan *lighting* dalam film animasi 3D berjudul "Topeng Monyet" serta mengaplikasikan dan membuktikan teori-teori mengenai *lighting indoor* yang tepat dalam sebuah *environment* seperti ruang rapat.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dibagi menjadi tiga, yakni:

1.) Manfaat bagi penulis

Penulis dapat mempertajam pemahamannya mengenai teori dan teknik pencahayaan dalam animasi berbasis 3D serta mengaplikasikannya dalam sebuah

Perancangan Lighting Dalam..., Gabrielle Azaria, FSD UMN, 2018

film animasi untuk mendukung cerita dari film animasi tersebut. Selain itu, dapat menjadi *portfolio* bagi penulis.

2.) Manfaat bagi masyarakat

Untuk memperluas wawasan masyarakat mengenai perkembangan teknik pencahayaan dalam dunia perfilman, khususnya animasi berbasis 3D.

3.) Manfaat bagi Universitas

Sebagai bahan kajian dan referensi mengenai teknik pencahayaan dalam animasi berbasis 3D bagi mahasiswa lainnya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA