



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi merupakan ilusi pergerakan yang cepat sehingga membuat gambar terlihat bergerak seolah-olah hidup. Hal ini dibantu dengan adanya *software-software* grafis yang membantu. Contohnya *3Ds Max, Blender, Maya* dan lain-lainnya. Seperti film yang dibuat pada dasarnya, animasi memerlukan tokoh, *setting*, cerita, dan lainnya. Pencahayaan juga termasuk hal yang diperlukan dalam membuat animasi dan cahaya memiliki banyak kegunaan dalam animasi.

Pencahayaan dalam film animasi merupakan salah satu hal yang terpenting. Dalam film animasi, cahaya digunakan untuk memperlihatkan gerakan tokoh, emosi tokoh, benda penting, dan lain-lain. Cahaya dalam animasi tidak hanya bisa bersumber dari matahari, namun bisa juga dari benda-benda lain tergantung keperluan dari seorang animator. Cahaya dalam animasi juga bisa diatur lebih luas misalnya; intensitas cahaya, warna cahaya, jumlah cahaya, arah cahaya, hingga pengaturan bayangan. Selain itu, cahaya juga berguna untuk memvisualisasikan suasana dari adegan yang sedang dimainkan dalam film animasi.

Peran cahaya dalam film animasi sangatlah penting. Jika tidak ada cahaya, maka penonton tidak dapat melihat adegan secara jelas. Selain itu, tidak ada penekanan dimana penonton harus melihat. Cahaya bermanfaat dalam

menunjukkan tempat, waktu, cuaca, dan lain-lain. Dalam animasi, cahaya juga bisa menunjukkan suatu suasana sehingga penonton merasa terpengaruh dengan suasana tersebut.

Kemampuan lebih mengatur cahaya dalam animasi membuat penulis menjadi lebih tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang pencahayaan dalam film animasi. Judul ini dipilih karena penulis akan meneliti lebih dalam bagaimana cara mengatur atau merancang pencahayaan untuk membuat suatu suasana. Penulis juga ingin memperlihatkan bahwa cahaya dalam animasi tidak hanya sekedar memperlihatkan adegan, namun juga bisa untuk memvisualisasikan suasana tertekan. Kegunaan cahaya sangat banyak, tapi penulis menekankan pada kegunaannya sebagai memperlihatkan suasana, terutama suasana tertekan. Penulis memilih suasana tertekan karena suasana tertekan merupakan suasana dimana tokoh merasa tidak mampu, rasa sedih yang mendalam, atau rasa benci dan kesal. Dalam film animasi yang akan dibuat oleh penulis dan timnya akan ada adegan-adegan tertekan. Maka dari itu, penulis akan lebih fokus pada suasana tertekan.



1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang dibuat adalah Bagaimana cara merancang pencahayaan untuk memvisualisasikan suasana tertekan dalam film animasi 3D “*Little Hope*”?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka masalah yang dibatasi sebagai berikut:

1. Pengaturan intensitas pencahayaan sesuai dengan suasana tertekan.
2. Penempatan pencahayaan pada film animasi “*Little Hope*” agar suasana dalam adegan dapat terlihat jelas.
3. Penekanan pada temperatur warna dalam perancangan pencahayaan untuk memvisualisasikan suasana tertekan.
4. Perancangan pencahayaan tertekan terdapat pada *scene 10 shot 77* dimana tokoh baru tersadar dari pingsan, *shot 78* dimana tokoh antagonis mulai menceritakan niatnya, dan *shot 79* dimana tokoh protagonis mulai mencari cara untuk melarikan diri.

1.4. Tujuan Skripsi

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari skripsi ini adalah menjelaskan bagaimana merancang pencahayaan untuk memvisualisasikan suasana tertekan pada dalam film animasi 3D “*Little Hope*”

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi penulis:

Menambah wawasan bagi penulis tentang penggunaan cahaya dalam film animasi terutama dalam memvisualisasikan suasana.

2. Manfaat bagi orang lain:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi orang lain yang membacanya dalam merancang pencahayaan untuk suatu film animasi.

3. Manfaat bagi universitas:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan tentang animasi dan film terutama dalam pencahayaan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA