



### **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 3 Dimensi (3D) kini telah banyak mengalami perkembangan. Animasi 3D juga telah dipakai untuk berbagai media. Perannya tidak hanya ada di film tetapi animasi 3D juga berada di periklanan. Genre animasi 3D juga telah banyak mengalami pencampuran, mulai dari genre *action horror* hingga adanya genre *romance comedy*.

Andibachtiar Yusuf (liputan6.com) mengungkapkan bahwa “sinema animasi modern telah berubah, bagi para pembuatnya animasi hanyalah cara untuk menyampaikan gagasan besar yang dimiliki”. Cara animator untuk menyampaikan gagasannya dalam animasi dengan menata *shot*, *angle* kamera, ekspresi dari sang tokoh. Tetapi semua itu tidak akan berarti jika tidak ada pencahayaan (*lighting*). *Lighting* merupakan hal penting dalam animasi 3D maupun sinematografi, karena jika tidak ada *lighting* maka *scene* yang ada dalam film akan terlihat lebih gelap.

Gallardo (2001) menegaskan bahwa aplikasi dan definisi paling dasar dari pencahayaan adalah bagaimana pencahayaan tersebut dapat bermanfaat. Pada saat kita ingin melihat atau menyelidiki sesuatu kita perlu memanipulasi cahaya yang ada seperti memantulkan cahaya tersebut ke sebuah *object* yang mengkilap. Ketika tidak ada sumber cahaya alami maka kita akan mampu membuat sumber

cahaya buatan. Gallardo juga menambahkan bahwa natural *sunlight* yang biasanya terjadi selalu bergerak dan berlalu, tetapi tetap memiliki kualitas yang sama.

Hal ini menjadi acuan penulis untuk membuat penataan *lighting* sedemikian rupa untuk menciptakan natural *lighting*.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Pada pembuatan animasi 3D *Kind of Love* terdapat masalah yaitu bagaimana penataan *lighting* dalam animasi yang berjudul *Kind of Love*

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian maka permasalahan yang akan dibahas dibatasi pada,

1. *Scene 2 shot 7 indoor*, yang beradegan tokoh utama hampir terbentur laci.
2. *Scene 5 shot 33 outdoor*, yang beradegan tokoh utama terjatuh kedalam lubang.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Untuk merancang *natural lighting* pada shot *indoor* dan *outdoor* dalam animasi “*Kind of Love*”.

### **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Manfaat bagi penulis untuk menambah wawasan dan konsep mengenai pencahayaan pada animasi.

2. Bagi pembaca sebagai informasi dalam penataan cahaya pada animasi.
3. Bagi universitas sebagai tambahan acuan atau referensi yang dapat digunakan sebagai contoh penulisan mengenai penataan *lighting* dalam animasi.

