



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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Penelitian ini dibuat penulis menggunakan tinjauan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal *online*, dan *e-book* yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Selain hal tersebut, animasi 3D dengan tema yang sama juga menjadi acuan penulis untuk melakukan penelitian ini. Dalam beberapa animasi 3D tersebut penulis akan meneliti aspek cahaya yang berkaitan dengan topik penelitian. Aspek cahaya yang dimaksud penulis meliputi tata peletakan cahaya sehingga menciptakan *natural lighting*.

3.1.1. Sinopsis

Karya animasi 3D “Kind Of Love” bersinopsis seperti dibawah ini :

Pada siang hari seorang pria remaja bernama Chang sedang mencoba untuk mengajak wanita yang ia taksir bernama Nikky untuk kencan di taman rekreasi. Tegang menunggu jawaban Nikky, akhirnya Nikky menerima ajakan Chang. Chang girang dan lompat dari ranjang, tiba – tiba ia menginjak pensil dan terpeleset lalu kepalanya terbentur meja dan pingsan. Pagi harinya ia telat dan mencoba untuk memanggil bajaj, tetapi ketika ia melihat jalanan yang macet ia memutuskan untuk berlari ke tempat yang sudah dijanjikan dengan Nikky

Chang melihat jam tangannya, dan menyadari ia sudah telat. Ia berlari menuju tempat ketemuan dengan Nikky, Chang langsung berlari lagi, tiba - tiba

tersandung batu Chang-pun tergelinding, dan tiba – tiba dua orang pekerja bangunan muncul dan membawa kaca berukuran cukup besar. Chang langsung reflek untuk melompat keatas kaca tersebut, tetapi karena Chang memiliki perut buncit. Perutnya tidak dapat melewati kaca tersebut saat melompat, kedua pekerja tersebut kaget dan reflek untuk menurutkan kaca, dan membuat Chang berhasil melompati kaca tersebut.

Tetapi setelah ia lompat dan hampir mendarat ke lubang. Chang berusaha menahan dirinya untuk tidak jatuh kedalam lubang, tetapi akhirnya ia jatuh kedalam lubang. Setelah bangun dari lubang akhirnya Chang ingin menyebrang, tetapi timer lampu merah penyebrangan berhenti, dan ia sudah sangat telat. Akhirnya ia memberanikan diri untuk menyebrang. Saat menyebrang tiba – tiba ada mobil cepat dan melindas kaki Chang, ia pun terlompat – lompat kesakitan saat kesakitan, kaki lainnya terlindas lagi. Chang berhasil menyebrang, tiba – tiba ada suara sesuatu terjatuh dari belakang Chang, Chang-pun menengok dan ternyata ada seorang kakek penjual balon yang sedang kesusahan Karena tabung balonnya terjatuh. Chang yang sedang tergesah – gesah akhirnya memutuskan untuk menolong kakek tersebut.

Kakek tersebut memberikan sebuah balon istimewa sebagai tanda terima kasihnya. Chang kembali berlari ketempat tujuannya, sesampainya ia ditempat janji. Nikky terlihat marah, dan akhirnya langsung kesal dan marah dengan Chang karena ia sangat telat. Chang-pun merasa sedih dan tidak bisa menjelaskan apa yang terjadi, dan akhirnya memutuskan untuk meninggalkan tempat itu. Chang sedih dan pergi meninggalkan Nikky. Nikky melihat kearah balon yang di

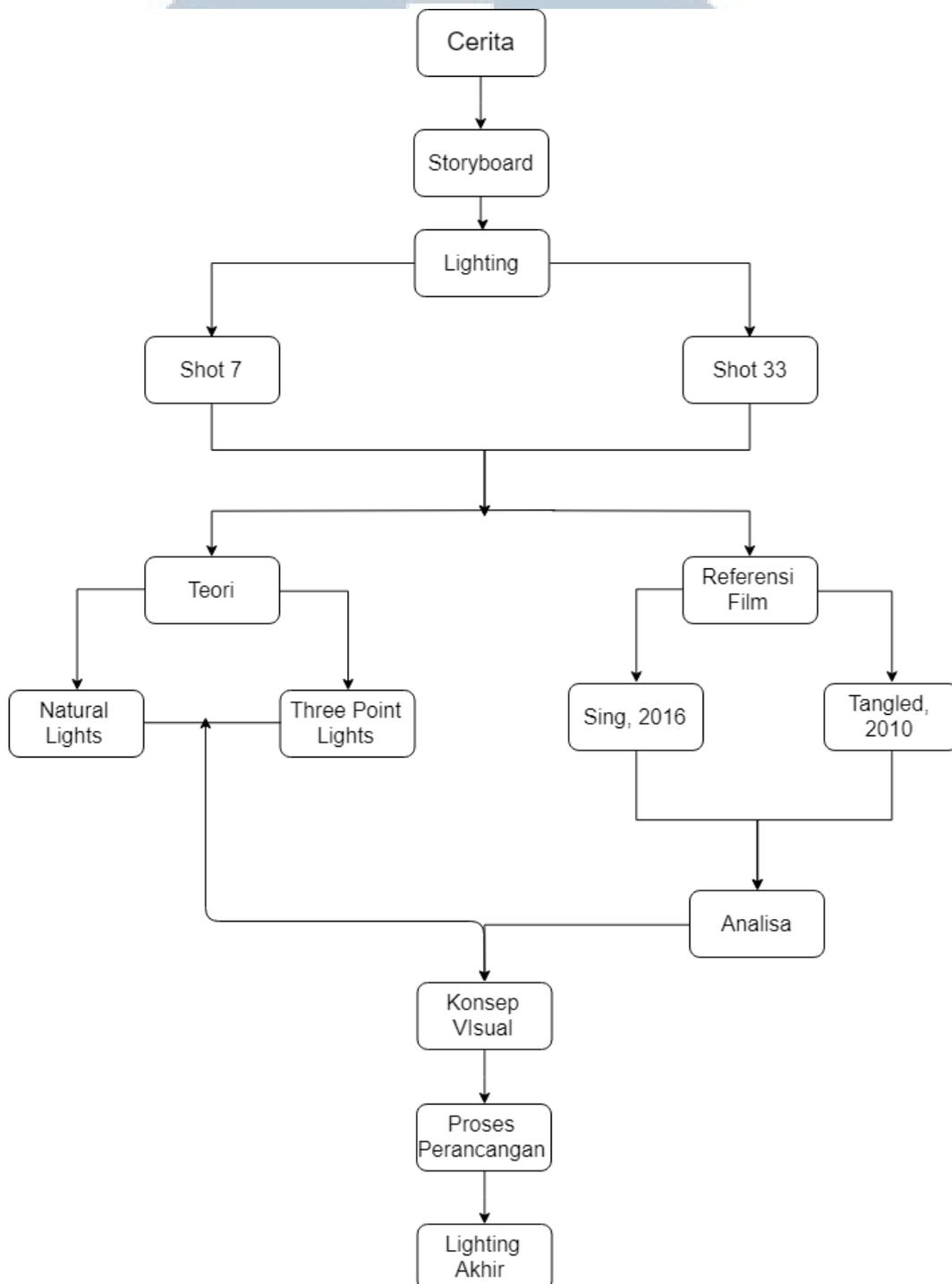
pegang Chang, Nikky teringat kemarin ia menolong seorang kakek penjual balon dan menolong kakek tersebut. Kakek itu memberikan balon spesial itu kepadanya, balon itu tidak pernah dijual oleh kakek tersebut dan hanya diberikan kepada orang yang membantunya. Nikky menyadari Chang telah menolong kakek tersebut dan mungkin telat Karena itu. Akhirnya Nikky berlari menuju Chang, Chang yang lesu akhirnya melepas balon tersebut. Tetapi Nikky menangkap balon tersebut dan memaafkan Chang. akhirnya mereka berdua baikan dan berciuman diatas jembatan dimana mereka berdiri.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan animasi ini, penulis bertugas dibagian *production* dan *post production*. Penulis ditempatkan dibagian pembuatan kamar tidur tokoh utama, dan penataan *lighting* di dalam maupun di luar ruangan.



3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Tahapan kerja

(Dokumen Pribadi)

3.3. Acuan

Penulis mengambil animasi 3D yang berjudul *Tangled* (Disney, 2010) dan *Sing* (Disney, 2016), sebagai acuan dalam perancangan *lighting*. Penulis tidak hanya mengambil animasi 3D sebagai acuan, tetapi penulis juga mengambil dari teori yang ada dalam penjelasan bab II.

3.3.1. Sing

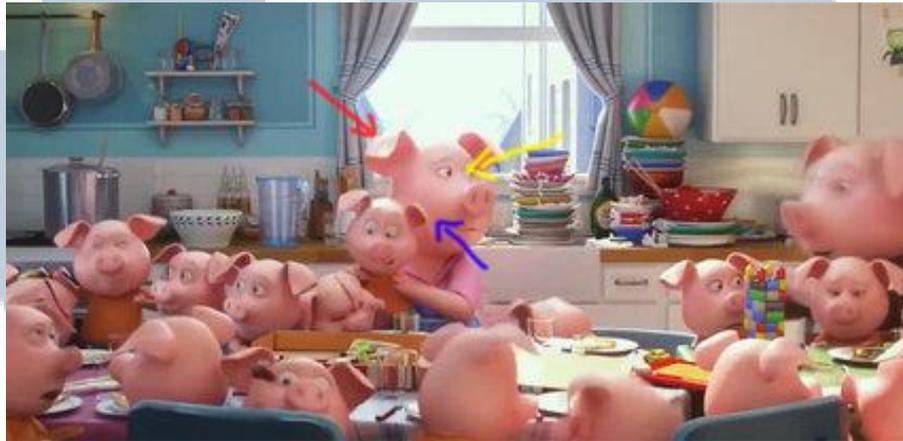
Animasi 3D *Sing* adalah animasi yang bergenre *musical* dan *comedy*. *Sing* menceritakan tentang seekor koala (Moon) yang ingin mempertahankan teater peninggalan ayahnya, dengan cara membuka audisi bernanyi dengan hadiah 1000 dollar. Tetapi suatu *tragedy* terjadi, disaat ingin mencetak poster audisi tersebut sekretaris yang bernama Mrs Crawly melakukan kesalahan. Dia tidak sengaja menambahkan dua buah angka nol kedalam poster yang akan dikirim. Dari kejadian inilah petualangan Moon dimulai.

Penulis memakai animasi *Sing* sebagai acuan karena salah satu *shot* dari animasi *Sing* ini memiliki kesamaan dengan *shot* yang dibuat penulis.



Gambar 3.2. *Indoor*
(*Sing*, 2016)

Dalam penataan cahaya didalam kamar, penulis memakai film Sing sebagai acuan dalam perancangan *lighting* dalam *shot indoor*. Dalam salah satu *shot* yang diperlihatkan oleh Sing ini memiliki cahaya dengan tingkat *intensity* tinggi. *Shot* ini juga memperlihatkan *natural light*



Gambar 3.3. *Three Point Lighting*
(Sing, 2016)

Penulis menggunakan panah berwarna kuning untuk menandakan *key light*, seperti yang dijelaskan Birn (2006) pencahayaan *key light* juga ditentukan oleh peletakkannya. Dalam Beane (2012) dijelaskan bahwa yang berperan sebagai *key light* adalah cahaya matahari yang menembus jendela.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4. *Key light*
(Sing, 2016)

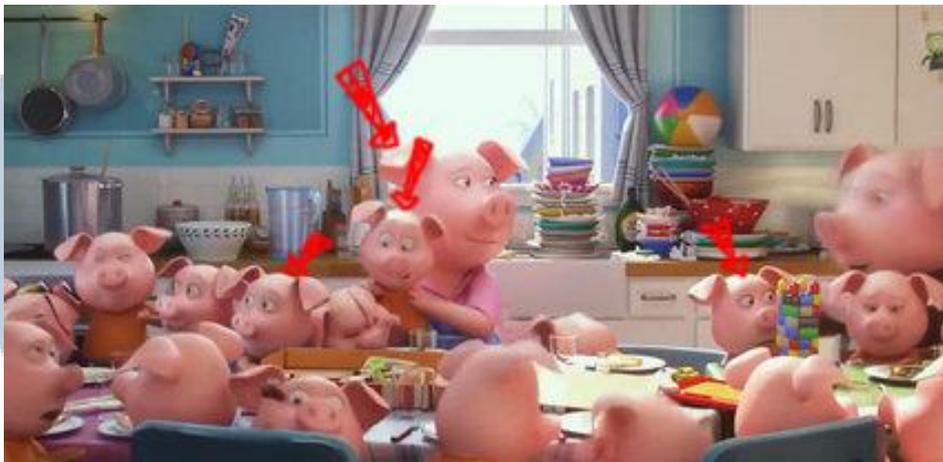
Hasil bayangan yang diciptakan *key light* akan tidak terlihat *flat* jika diletakkan jauh dari *object*. Dapat dilihat pada panah yang berwarna abu-abu, bayangan yang dihasilkan *key light* tidak terlalu keras dan tidak terlalu *flat*. Selain jarak yang membuat jatuh bayangan *key light* tidak terlalu keras, tetapi *fill light* juga membantu dalam menghasilkan bayangan yang lembut, Brooker (2006). Penulis menggunakan panah warna biru untuk menandakan *fill light* yang terdapat pada gambar.



Gambar 3.5. *Fill light*
(Sing, 2016)

Fill light pada *shot* ini mencegah bayangan yang dihasilkan oleh *key light* agar tidak terlalu keras. *Fill light* yang terdapat pada *shot* memiliki bayangan lembut. Posisi yang dimiliki *fill light* pada *shot* tersebut berada lebih rendah dari wajah sang tokoh, hal ini agar *fill light* dapat mengisi *area object* yang tidak dapat dijangkau oleh *key light*, Birn (2006). Birn juga menambahkan bahwa cahaya matahari akan menerangi apapun yang berada disekitarnya. *Shot* ini hanya memiliki satu sumber cahaya, dan sumber cahaya tersebut menghasilkan pantulan pada benda yang berada di dalam ruangan tersebut.

Shot ini juga menggunakan *back light*, penulis menggunakan panah berwarna merah sebagai penandanya. Tujuan adanya *back light* adalah untuk membuat garis terang cahaya pada tokoh dan juga sebagai pemisah antara *subject* dengan *foreground*.



Gambar 3.6. *Back Lights*

(Sing, 2016)

Berbeda dengan di dalam ruangan, animasi sing hanya memakai *key lights* dan *fill lights* dalam *shot* luar ruangan.



Gambar 3.7. *Outdoor*
(Sing, 2016)

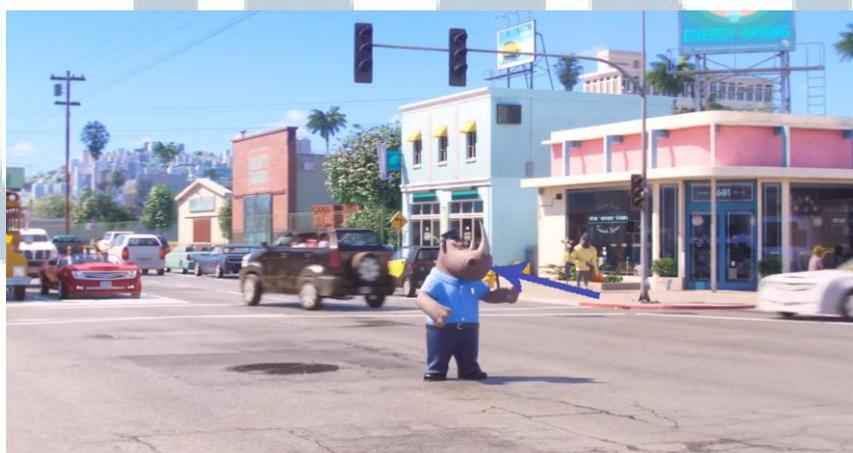
Dalam animasi Sing, menggunakan dua *point light*, yaitu *key light* dan *fill light*. Seperti yang telah dijelaskan pada bab dua, bahwa *key light* merupakan jenis *light* paling terang dibanding jenis *light* yang lain. *Key light* yang berada diluar ruangan ternyata memiliki fungsi yang sama seperti didalam ruangan. Fungsi *key light* menurut Brooker (2008) bahwa *key light* memiliki pengaruh yang lebih kuat dibanding dua *lighting* yang lain. *Key light* dapat menciptakan pencahayaan yang nyata, begitu juga dengan bayangan, sudut, *density*, dan *softness*, selain itu *key light* dapat memperlihatkan dari mana asal sumber cahaya yang dihasilkan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 8. *Key lights*
(Sing, 2016)

Dalam *shot* ini *fill light* berperan agar bayangan yang dihasilkan oleh *key light* tidak terlalu gelap. *Bounce lights* pada *shot* ini berasal dari cahaya matahari yang memantul dari tanah ke bangunan-bangunan dan benda sekitar, hal ini membuat *shot* ini terlihat lebih natural dan *realistic*.



Gambar 3.9. *Fill lights*
(Sing, 2016)

Posisi *fill light* pada *shot* ini terlihat lebih rendah dibanding dengan *key light*.

3.3.2. Tangled

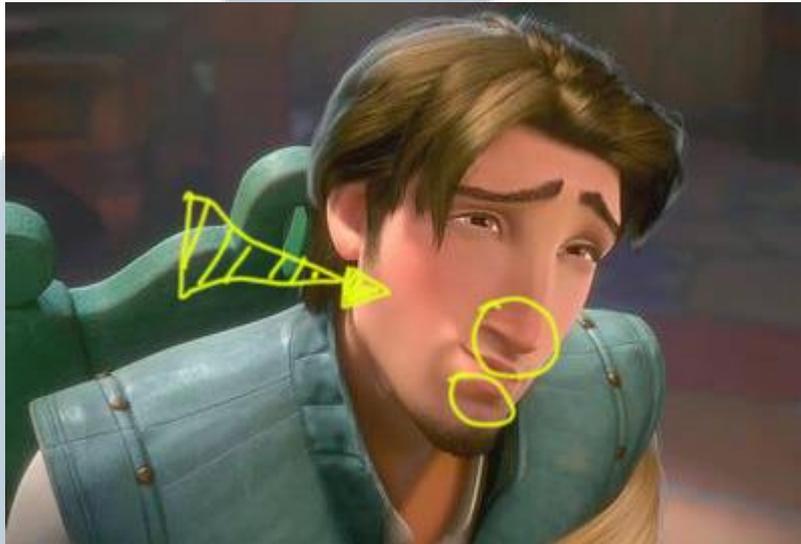
Tangled adalah sebuah animasi 3D yang menceritakan seorang putri kerajaan (Rapunzel) yang diculik oleh seorang penyihir. Putri melihat beberapa lentera yang selalu berterbangan pada hari ulang tahunnya. Sang putri ingin sekali mengetahui asal usul lentera tersebut, tetapi selalu dihalangi oleh penyihir tersebut. Dapat dilihat dalam salah satu *shot* dibawah *key light*, *fill light*, dan *back light* memiliki tingkat *instensity* yang tidak jauh berbeda.



Gambar 3.10. *Three Point Lighting*

(*Tangled*, 2010)

Panah kuning yang digunakan penulis menandakan *key light* yang mengenai muka Flynn Raider, *key light* disini berperan sebagai *sunlight* yang bersifat *natural light*.



Gambar 3.11. *Key lights*

(*Tangled*, 2010)

Posisi *key light* pada *shot* tersebut juga berada diatas sang *object*, hal ini dapat dilihat dari arah jatuh bayangan yang di hasilkan oleh hidung *subject* tidak melewati dagu. Hal ini sama seperti yang dijelaskan oleh Ascher dan Pincus (2007) *Key light* adalah jenis cahaya yang terang dan jenis cahaya ini mampu menghasilkan bayangan kuat. *Key light* biasanya diletakkan diatas melewati garis axis kamera, sehingga bayangan yang dihasilkan hidung *subject* tidak melewati dagu (hlm 468). *Fill light* pada panah yang berwarna biru berperan agar bayangan yang dihasilkan oleh *key* tidak terlalu keras.

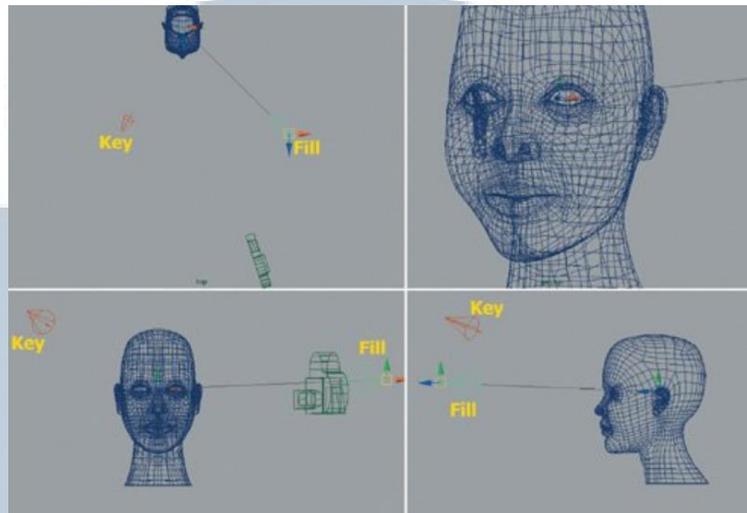
U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.12. *Fill lights*
(*Tangled*, 2010)

Hal ini serupa dengan penjelasan Beane (2012) *fill light* memiliki setengah intensitas dibanding dengan *key light*, hal ini untuk mencegah bayangan yang jatuh tidak terlalu kuat. *Fill lights* ini berasal dari pantulan yang dibuat oleh sinar matahari yang langsung menyinari ruangan. Sehingga cahaya tersebut mengurangi bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. Hal ini yang membuat *shot* ini terlihat natural dan lebih *realistic*.

Posisi *fill light* terlihat lebih rendah dibanding dengan *key light*. Birn (2006) *Fill light* mengisi *area* bayangan yang tidak dapat dijangkau oleh *key light*, dan *fill light* biasanya juga diletakkan disamping tokoh dan bersebrangan dengan *key light*.



Gambar 3.13. Wireframe Posisi Key dan Fill lights
(Tangled, 2010)

Rim light yang ditandai oleh panah berwarna merah pada gambar tersebut berfungsi sebagai pemisah antara tokoh dan *background*. Hal ini dijelaskan oleh Brooker (2008) kemampuan dari *back light* adalah memisahkan antara *subject* dari *foreground*, hal ini yang membuat *back light* menjadi hal yang penting didalam 3D.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14. *Back Lights*
(*Tangled*, 2010)

Brooker juga menjelaskan posisi yang dimiliki oleh *rim light* ini, bahwa *rim light* memiliki posisi empat puluh lima derajat di atas dan dibelakang *subject* (hlm 69&70). Hal ini dapat dilihat dari arah jatuh bayangan tokoh yang mencapai leher tokoh pada *shot* tersebut.



Gambar 3.15. *Shot Luar Ruangan*
(*Tangled*, 2010)

Pada gambar diatas penulis mengambil komedi tangled sebagai acuan untuk mendapatkan natural *lighting* pada *environment* yang berada diluar ruangan. *Shot* tersebut bercerita saat Maximus dan Flynn Raider akan jatuh ke dalam jurang. *Shot* ini menggunakan dua point *lighting* yaitu *key light* dan *fill light*.



Gambar 3.16. *Key lights*
(*Tangled*, 2010)

Key light pada *shot* ini memperlihatkan darimana sumber cahaya berasal. Sumber cahaya yang dihasilkan oleh *key light* berasal dari atas tokoh. *Shot* ini sama seperti teori Ascher dan Pincus (2007) bahwa *key light* adalah jenis cahaya yang terang dan jenis cahaya ini mampu menghasilkan bayangan kuat. *Key light* biasanya diletakkan diatas melewati garis axis kamera, sehingga bayangan yang dihasilkan hidung *subject* tidak melewati dagu (hlm 468). Dapat dilihat *key light* yang dimiliki *shot* ini memiliki tingkat *intensity* yang tinggi, dan bayangan yang dihasilkan oleh Flynn tidak melewati dagu.



Gambar 3.17. *Fill lights*
(*Tangled*, 2010)

Dalam *shot* ini terdapat juga *fill lights* yang membuat bayangan hasil dari *key lights* menjadi tidak begitu keras. Posisi yang *fill lights* juga sama seperti yang dijelaskan oleh Birn (2006), *fill lights* diletakkan disamping tokoh dan bersebrangan dengan *key lights*. Intensitas yang dihasilkan oleh *key* dan *fill lights* ini juga memiliki perbandingan yang tidak begitu jauh, sehingga menghasilkan *high key lighting*.

3.4. Proses Perancangan

Pada proses perancangan penulis memakai acuan untuk merancang *lighting*. Dalam acuan *shot* Sing terlihat sumber cahaya hanya berasal dari matahari yang masuk kedalam ruangan.

3.4.1. Konsep Visual

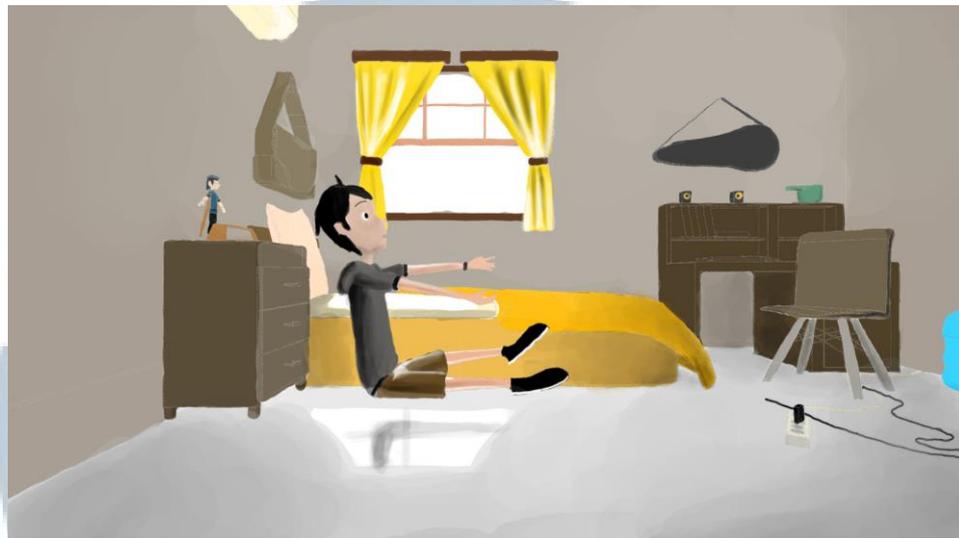
Dalam konsep visual ini, penulis membuat konsep *lighting* pada *shot* 7 dan juga *shot* 33. Pada kedua *shot* ini, penulis memakai matahari sebagai sumber

pencahayaan untuk menerangi kedua *shot* tersebut. Perancangan waktu pada *shot* 7 adalah pada siang hari, sedangkan perancangan waktu pada *shot* 33 yaitu sore hari. Hal ini merupakan tujuan penulis dalam menciptakan natural *lighting* pada *indoor* dan *outdoor*. *Visual goals* dari penciptaan konsep visual *shot* 7 dan *shot* 33 ini adalah agar *shot* ini terlihat *believable* di mata para penonton, seperti yang dijelaskan oleh Birn (2006) bahwa suatu *shot believable* merupakan *shot* yang hampir menyerupai kehidupan nyata. Selain membuat *shot* yang *believable* penulis juga memiliki *visual goal* yang lain yaitu agar seluruh *object* 3D dan tokoh 3D dapat terlihat jelas dalam sebuah *shot* tersebut, pada penjelasan Birn (2006) pencahayaan yang jelas akan memberi persepsi penonton terhadap *object* 3D pada sebuah *shot*.

3.4.1.1. Konsep Visual *Shot* 7

Penulis mencoba memakai konsep visual dalam bentuk dua dimensi (2D) sebagai acuan penulis untuk menciptakan hasil akhir dalam animasi 3D. Dalam penciptaan konsep visual ini, penulis berusaha untuk mendapatkan natural *lighting*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.18. Konsep visual *indoor*
(Dokumen Pribadi)

Pada konsep visual ini penulis memakai sifat *three point lighting* yang ada pada bab 2. *Key light* yang terlihat pada gambar berada diatas tokoh dan juga *fill light* yang berada bersebrangan dengan posisi *key light*. *Key light* pada gambar tersebut menjadi sumber cahaya penerangan didalam kamar, sedangkan *fill light* berfungsi agar bayangan yang dihasilkan oleh *key light* tidak terlalu hitam pada gambar. *Fill lights* yang dihasilkan juga berasal dari pantulan yang diciptakan oleh *key light*, sehingga *fill lights* ini juga membantu dalam penerangan ruangan dan juga tokoh. Dalam peletakan *lighting*, penulis tidak hanya menggunakan teori, tetapi juga memakai acuan *shot* yang telah dijelaskan diatas tadi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.4.1.2. Konsep Visual *Shot 7*

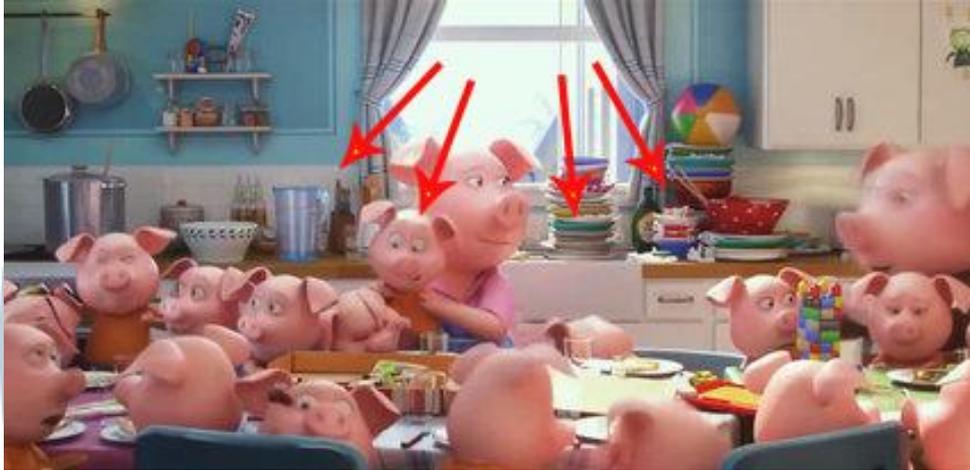


Gambar 3.19. Konsep Visual *Outdoor*
(Dokumen Pribadi)

Penulis mencoba membuat konsep visual pada luar ruangan, sehingga memudahkan penulis untuk mengetahui dari mana arah cahaya datang. Dalam pencahayaan ini penulis memakai *direct light* yang bekerja sebagai sumber cahaya. Penulis juga memakai beberapa *omni light* yang berfungsi sebagai *bounce light* pada *shot* ini.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.2. Perancangan *Lighting Shot 7*



Gambar 3.20. Arah Cahaya Animasi Sing
(Sing, 2016)

Cahaya matahari yang masuk menyinari seluruh ruangan, sehingga terbentuk, *key light*, *fill*, dan *back light* pada tokoh dan *object* sekitar. Berdasarkan acuan yang digunakan penulis, maka penulis membuat sketsa perancangan untuk *shot 7* yang berada di dalam kamar.

3.4.2.1. *Lighting Shot 7*

Pada proses perancangan *lighting shot 7* ini penulis melakukan percobaan *lighting*.

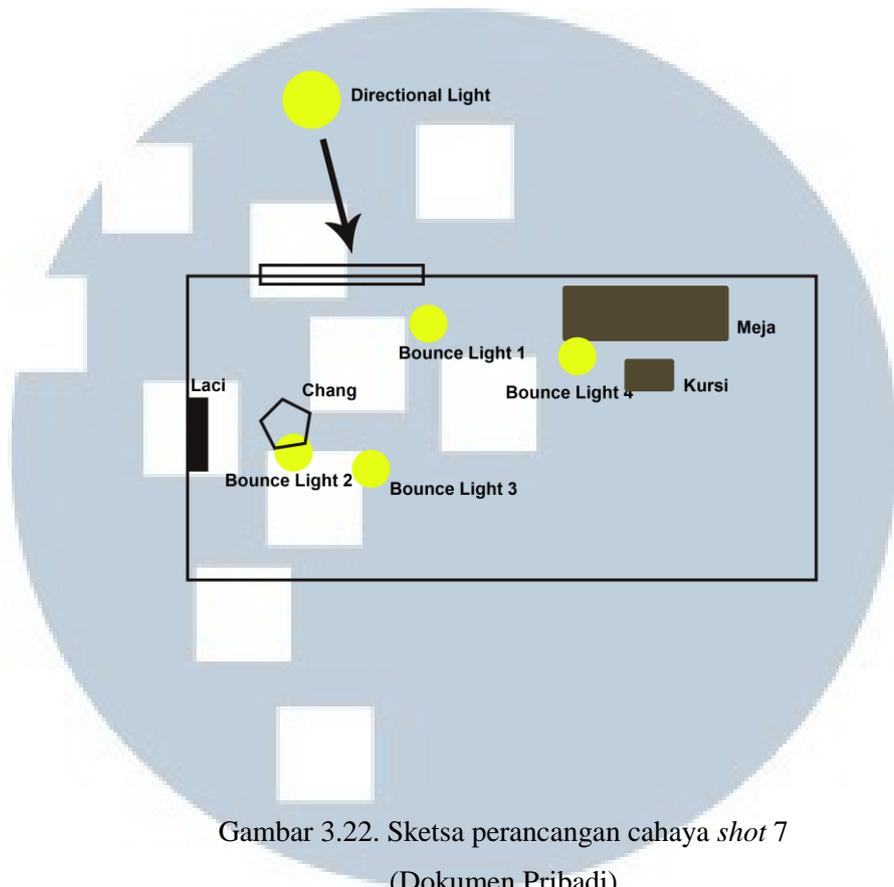
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.21. Proses perancangan *lighting*
(Dokumen Pribadi)

Hasil dari proses *lighting* ini, tidak sesuai dengan teori maupun dengan acuan. Hal ini dapat dilihat dari tidak adanya arah cahaya yang benar dan juga sumber cahaya. Hal tersebutlah yang menjadi kesalahan dalam pembuatan *lighting* natural, hasil *shot* ini tidak memiliki *three point light* yang menjadi dasar pencahayaan pada sebuah *shot*. Pada percobaan selanjutnya penulis memakai skema perancangan *lighting* untuk menentukan arah datang cahaya, dan juga pantulan yang diciptakan oleh sumber cahaya tersebut.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

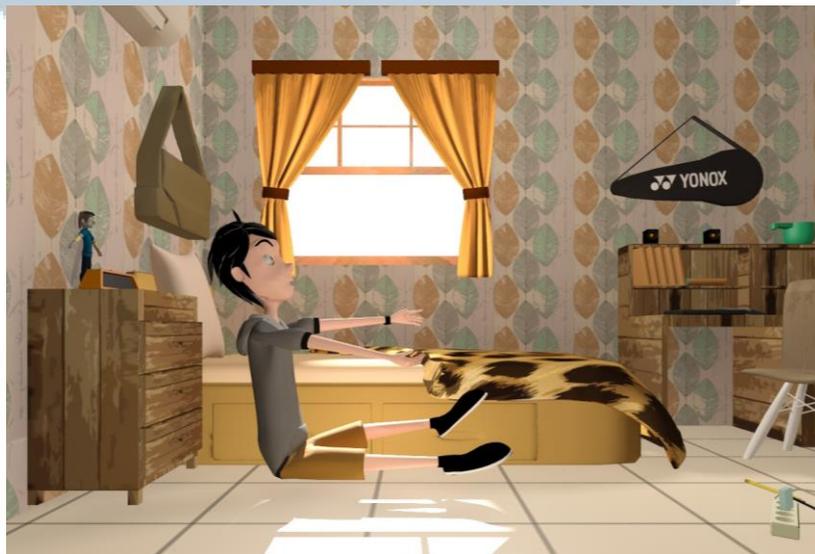


Gambar 3.22. Sketsa perancangan cahaya *shot 7*
(Dokumen Pribadi)

Dalam sketsa perancangan ini, penulis memakai *directional light* sebagai sumber cahaya yang menembus kamar Chang. *Directional light* berperan sebagai *key light* pada *shot* ini. Penulis juga menggunakan beberapa *omni* untuk menciptakan *bounce light*. *Omni light* satu berfungsi membantu cahaya dari *directional* untuk menerangi ruangan. *Omni light* dua digunakan penulis untuk menciptakan *bounce light* atau *fill light* yang dihasilkan oleh *directional light* juga. *Bounce light* ini dihasilkan dari pantulan *directional light* yang mengenai lantai, lalu memantul ke arah chang. *Omni light* tiga, empat, dan lima digunakan penulis untuk menciptakan *bounce light* di dalam kamar dan seakan-akan cahaya itu berasal dari satu sumber cahaya.

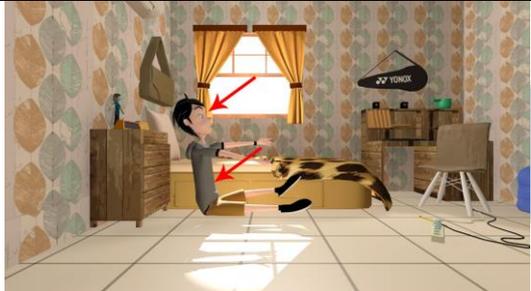
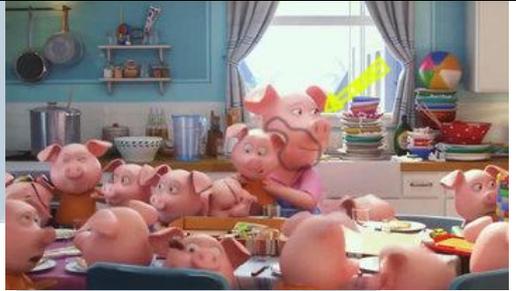
Omni satu memiliki intensitas yang lebih rendah dibanding dengan *directional light*. *Omni light* dua memiliki intensitas memiliki setengah intensitas dari *omni light* satu, karena posisi *omni* ini terdekat dengan jendela setelah *omni* satu. *Omni light* tiga, empat, dan lima memiliki intensitas yang rendah dibanding dengan *omni light* satu dan dua. Pemakaian *omni lights* ini bertujuan untuk membantu menerangi ruangan pada *shot* tersebut. Pada perancangan *lighting shot* ini penulis juga menggunakan *decay* untuk mengatur bayangan yang jatuh.

Setelah membuat skema ini penulis melakukan *lighting* pada *shot 7* lagi dan mendapatkan hasil seperti:



Gambar 3.23. Hasil Render *Shot 7*
(Dokumen Pribadi)

Pada hasil render *shot 7* ini, penulis memakai salah satu *shot* acuan animasi yang berjudul Sing. Penulis memilih acuan tersebut karena pencahayaan didalam ruangan sama-sama berasal dari satu sumber cahaya yang menembus melalui jendela.

<i>Shot 7 Key light</i>	<i>Acuan Key light</i>
	

Tabel 3.6. *Shot 7* (kiri) Acuan (kanan)
(Dokumen Pribadi)

Tidak hanya memakai teori, tetapi penulis juga memakai acuan animasi yang berjudul *Sing* untuk menciptakan pencahayaan dalam kamar. Pada *shot 7* terlihat sumber cahaya yang memasuki ruangan tersebut membentuk *key light* pada tokoh dan benda sekitar pada ruangan tersebut. Hal ini sama seperti acuan yang dipakai penulis, terlihat pada gambar acuan penulis yang berjudul *Sing* tersebut dimana sumber cahaya masuk melalui jendela sehingga menciptakan *key light* pada tokoh. Posisi *key light* pada *shot 7* dan acuan juga berada di atas tokoh sehingga membuat bayangan jatuh bersebrangan dengan *key light*.

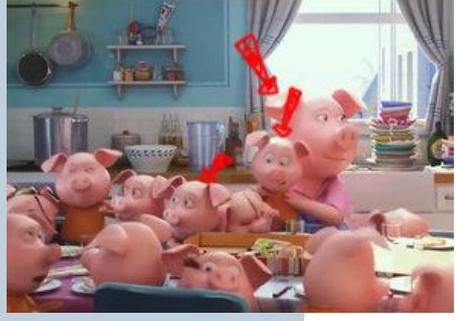
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

<i>Shot 7 Fill light</i>	<i>Acuan Fill light</i>
	

Tabel 3.7. *Shot 7* (kiri) Acuan (kanan)
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam mendapatkan *fill light*, penulis juga memakai acuan untuk mendapatkan hasil *fill light* yang sama dengan acuan. *Fill light* yang berada pada badan Chang di *shot 7* merupakan pantulan dari benda yang berada disekitar Chang. Intensitas *fill light* pada *shot 7* ini juga tidak jauh berbeda dengan *key light*, hal ini berguna untuk mengurangi kerasnya bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. *Fill lights* pada acuan yang penulis ikuti juga memiliki intensitas sedikit lebih rendah dibanding dengan *key light*. Bayangan yang dihasilkan pada *shot* acuan tidak terlalu keras karena adanya pantulan cahaya yang dihasilkan oleh *key light*.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

<i>Shot 7 Back Light</i>	<i>Acuan Back Light</i>
	

Tabel 3.8. *Shot 7* (kiri) Acuan (kanan)
(Dokumen Pribadi)

Backlights pada *shot 7* dihasilkan oleh sumber cahaya yang menembus melalui jendela, sehingga menciptakan *backlight* atau *rimlight* disekitar tokoh. Hal ini sama dengan acuan yang diikuti penulis. Pada gambar acuan terlihat *rim light* yang dihasilkan oleh sumber cahaya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.3. Perancangan *Lighting Shot 33*



Gambar 3.24. Arah Cahaya Animasi Sing
(Sing, 2016)

Dalam *shot* acuan ini terlihat cahaya yang menerangi keseluruhan berasal dari satu sumber cahaya yaitu matahari. Terlihat dalam *shot* ini penyebaran cahaya yang dihasilkan oleh matahari menyebar merata dan tidak banyak daerah tertutup oleh shadow.

3.4.3.1. *Lighting Shot 33*

Pada *shot 33* penulis melakukan percobaan natural *lighting* dan mendapatkan hasil seperti:

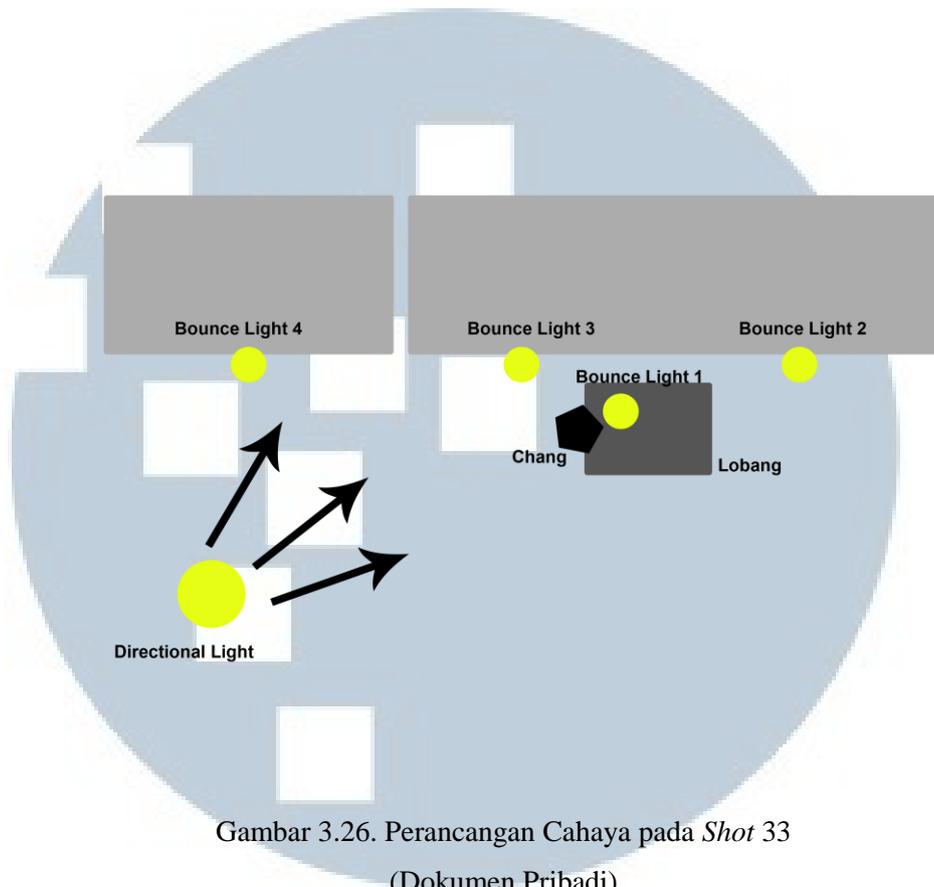
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.25. Percobaan *Lighting Shot 33*
(Dokumen Pribadi)

Dalam hasil percobaan *lighting shot 33* ini penulis menemukan beberapa kesalahan dalam menciptakn natural *lighting*, meskipun arah cahaya matahari telah diketahui tetapi *shot* tersebut masih terlihat gelap. Selain gelap *shot* tersebut juga tidak memiliki *bounce light* yang mendukung dalam penerangan. Pada percobaan selanjutnya penulis membuat skema perancangan *lighting*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.26. Perancangan Cahaya pada *Shot 33*
(Dokumen Pribadi)

Dalam perancangan cahaya luar ruangan penulis memakai satu buah *directional light*, yang menjadi sumber cahaya pada *shot* bahasan penulis. Penulis juga memakai beberapa *omni* untuk menciptakan pencahayaan yang natural. *Directional light* digunakan penulis sebagai *key light*, pada tokoh. *Omni light* satu dipakai sebagai *fill lights* di dekat tokoh bertujuan untuk mengurangi bayangan keras yang dihasilkan oleh *directional light*. *Omni* dua, tiga, dan empat digunakan penulis sebagai *bounce light*. Penulis menggunakan *bounce light* pada gedung yang terkena cahaya dari *directional light*.

Intensitas *omni* satu pada *shot* ini hampir menyamai dengan matahari agar menciptakan *key light*, sedangkan intensitas *omni* dua setengah dari intensitas

omni satu. Pada shot ini penulis juga memakai *decay*, agar bayangan yang jatuh terlihat lebih natural. Setelah melakukan pembuatan skema ini, penulis melakukan penataan *lighting* sesuai dengan skema tersebut.



Gambar 3.27. Hasil Render *Shot 33*
(Dokumen Pribadi)

Dalam *shot 33* ini penulis memakai acuan animasi yang berjudul *Tangled*. Penulis memakai acuan tersebut karena *shot* tersebut memperlihatkan tokoh utama sebelum terjatuh kedalam jurang. Hal tersebut sama seperti *shot 33* yang di rancang oleh penulis.

<i>Shot 33 Key light</i>	<i>Acuan Key light</i>

Tabel 3. 9 *Shot 7* (kiri) Acuan (kanan)
(Dokumen Pribadi)

Pada *shot 33 outdoor* penulis mengikuti acuan dalam pembuatan *key light*. *Key* pada gambar acuan dan *shot 33* sama-sama berasal dari satu sumber cahaya. Posisi *key light* pada *shot 33* maupun acuan berada diatas tokoh, sehingga bayangan yang jatuhpun tepat bersebrangan dengan posisi *key light*. Cahaya matahari tidak hanya menciptakan *key light* pada *shot* ini, tetapi juga menciptakan *bounce light*.

<i>Shot 33 Fill light</i>	Acuan <i>Fill light</i>
	

Tabel 3.10. *Shot 7* (kiri) Acuan (kanan)

(Dokumen Pribadi)

Penulis juga memakai acuan dalam menciptakan *fill light*. Posisi *fill light* ditaruh bersebrangan dengan *key light*, hal ini digunakan agar bayangan yang dihasilkan oleh *key light* tidak terlalu keras.

