



### **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

Sudah menjadi pengalaman umum bahwa dongeng merupakan suatu hal yang dikisahkan oleh para orang tua kepada anak-anaknya. Dongeng menjadi sebuah pengantar tidur ataupun sebagai sarana pembentukan perilaku bagi anak-anak, karena memang banyak jenis cerita dalam dongeng yang berisi pesan moral. Menurut James Danandjaja yang merupakan seorang pakar dongeng, bahwa dongeng merupakan jenis cerita rakyat lisan yang dianggap tidak benar-benar terjadi oleh sang empunya cerita dan memiliki tujuan utama yaitu menghibur.

Seiring dengan perkembangan zaman, terjadi berbagai macam cara penyampaian dongeng selain dengan cara lisan. Di toko buku kita bisa melihat dongeng dikemas dalam berbagai bentuk seperti buku-buku teks bergambar hingga dalam format film animasi. Penyampaian cerita dongeng yang dikemas dalam film animasi bisa saja menjadi hal yang umum. Hal ini terlihat dari industri animasi besar seperti Disney yang sudah sering membawakan cerita dongeng ke dalam filmnya seperti "*Snow White And The Seven Dwarfs*" (1938) di era animasi yang masih menggunakan teknik manual hingga "*Frozen*" (2013) yang sudah menggunakan teknik *Computer Generated Imagery* (CGI), yaitu teknik penciptaan visual berbasis teknologi komputer.

Dongeng membuat penulis menjadi terinspirasi, sehingga terbentuklah konsep cerita berbasis dongeng pada karya tugas akhir penulis yang menceritakan

mengapa siang dan malam itu terjadi secara bergantian. Siang dan malam merupakan elemen penting dari cerita pada karya tugas akhir penulis, dimana siang dan malam itu secara kasat mata terjadi akibat dari perilaku dari sebuah cahaya. Bicara mengenai cahaya dan animasi, maka hal tersebut memiliki korelasi dalam dunia CGI, dimana cahaya dalam CGI disimulasikan untuk mendukung suatu tampilan visual tertentu. Simulasi terhadap cahaya dalam CGI dijelaskan oleh Darren Brooker pada bukunya yang berjudul “*Essential CG Lighting Techniques with 3ds Max*”, yaitu merupakan proses peletakan beberapa lampu atau *lighting* lengkap dengan segala pengaturannya disertai dengan alasan yang spesifik mengapa *lighting* tersebut diletakan di titik tertentu.

Proses seperti penataan *lighting* dalam CGI merupakan hal yang berkaitan dengan teknis yang berpengaruh terhadap tampilan visual, dimana hal yang berkaitan dengan teknis merupakan hal yang pasti dilakukan dalam proses penggarapan suatu film, sehingga semua konsep mengenai cerita dan pesan yang ingin disampaikan bisa terwujud kedalam bentuk film itu sendiri.

Tampilan siang dan malam pada karya tugas akhir penulis berkaitan dengan hal yang bersifat visual, karena siang dan malam dapat dirasakan dengan indera penglihatan. Kemudian proses teknik penataan *lighting* merupakan proses teknis yang berkaitan dengan pembentukan visual dari suatu film. Untuk itu penulis membahas proses penataan *lighting* pada penelitian ini, karena proses tersebut memiliki korelasi dengan tampilan visual siang dan malam pada karya tugas akhir penulis..

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara memvisualisasikan perubahan siang dan malam pada suatu *scene* dalam film pendek animasi 3D berjudul “*The Keepers*” .

## 1.3. Batasan Masalah

- Pembahasan hanya dalam lingkup penataan *lighting* pada *software* 3D untuk menghasilkan perubahan siang dan malam.
- Aspek yang dibahas meliputi intensitas cahaya, arah cahaya, bayangan, dan temperatur warna cahaya.
- *Scene* yang dibahas adalah *scene* 12, yaitu *scene* terakhir dalam *film* berupa *scene establish* dengan cara *timelapse* yang menggambarkan perubahan siang dan malam.

## 1.4. Tujuan Skripsi

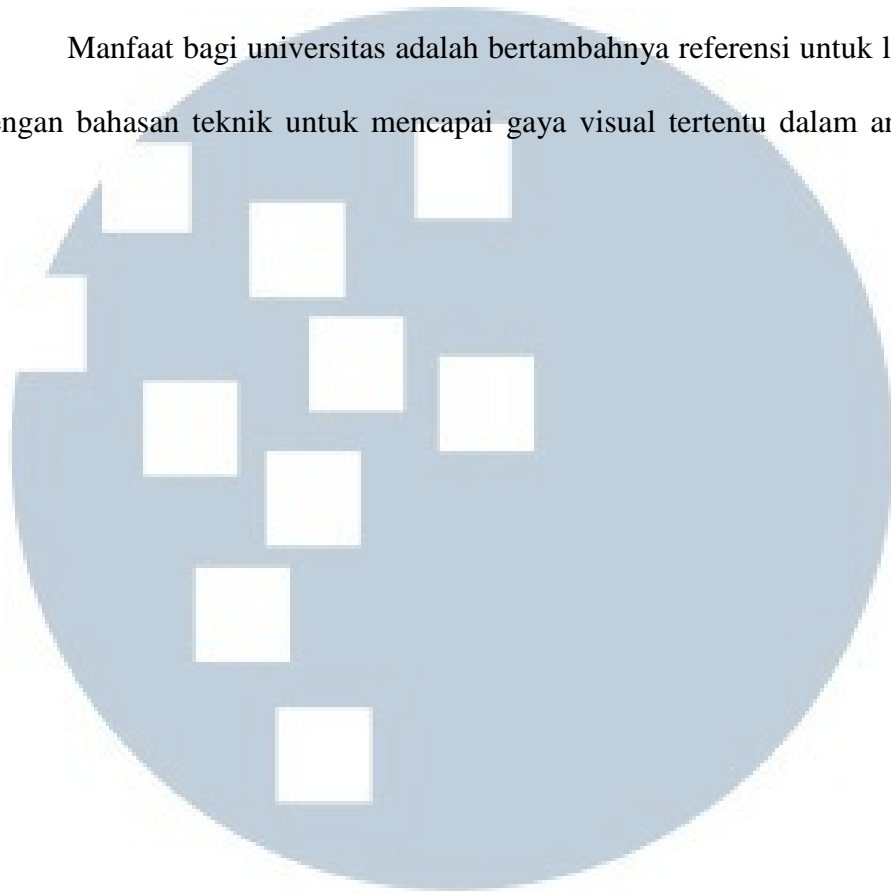
Tujuan dari penulisan penelitian ini adalah tercapainya *scene* perubahan siang dan malam yang baik dan relevan dengan teori dan referensi pendukung.

## 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat bagi penulis adalah menjadi lebih awas dalam memperhatikan detil dari sebuah teknis pembuatan film animasi 3D dan juga menambahkan wawasan terkait topik yang dibahas oleh penulis.

Manfaat bagi pembaca laporan ini adalah bertambah pengetahuannya tentang proses teknis untuk mencapai gaya visual tertentu dalam animasi 3D.

Manfaat bagi universitas adalah bertambahnya referensi untuk laporan TA dengan bahasan teknik untuk mencapai gaya visual tertentu dalam animasi 3D.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA