

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pencahayaan sangatlah penting untuk proyek animasi 3D, karena pencahayaan tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan narasi dan suasana hati dari suatu adegan, tetapi juga menggambarkan lokasi secara visual, waktu pada suatu hari, dan bahkan cuaca secara meyakinkan.[1] Teknik pencahayaan merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan saat bekerja dengan menggunakan karakter maupun objek buatan. Semakin natural pencahayaan yang dibuat maka *scene* yang dibuat akan tampak semakin meyakinkan.[2]

Dalam penelitian ini penulis menggunakan objek penelitian berupa film animasi 3D dengan judul "Pensil yang Terbengkalai" dimana film ini menceritakan seorang karakter anak laki-laki yang sedang berada di meja belajar dalam kamarnya tidak sengaja menjatuhkan wadah pensilnya. Namun, terdapat satu pensil yang menggelinding ke arah kolong tempat tidur sehingga anak tersebut tidak memungutnya karena tidak melihat pensil tersebut. Pensil tersebut merasa sangat sedih karena anak laki-laki itu tidak mengambilnya meskipun hari demi hari telah berlalu dan pensil tersebut hanya bisa terus berharap agar pemiliknya sesegera mungkin untuk mengambilnya. Hingga, suatu hari anak laki-laki tersebut tidak sengaja menjatuhkan penghapus di dekat kolong tempat tidur kemudian saat akan mengambil penghapusnya ia juga melihat pensilnya yang pernah terjatuh. Akhirnya ia mengambil pensil itu dan menaruhnya kembali bersama pensil yang lain. Pensil pun senang dan merasa tidak ada penantian yang sia-sia asalkan ia mau bersabar dan terus berharap untuk menunggu waktu yang tepat.

Animasi ini bertujuan untuk mengingatkan kepada kita bahwa dalam mencapai sesuatu terkadang tidak bisa secara *instant*. Meskipun prosesnya lama kita tetap harus berharap dan yakin bahwa apa yang kita impikan kelak akan terwujud. Agar pesan tersebut dapat tersampaikan kepada penonton maka terdapat

lighting yang digunakan dalam film animasi tersebut untuk membantu menggambarkan emosi karakter serta suasana yang terjadi ketika adegan berlangsung.

Penulis menggunakan *software* Maya dalam merancang *lighting* yang ada dalam film animasi tersebut. Dengan Maya, kita memiliki kendali yang cukup banyak terhadap penempatan, intensitas, dan karakteristik cahaya.[2] Maya menawarkan enam jenis cahaya yang meniru berbagai situasi pencahayaan dunia nyata. Beberapa pengaturan efek pencahayaan di dalam Maya dapat memberikan fleksibilitas untuk membuat cahaya yang lebih spesifik dalam situasi tertentu pada sebuah adegan. Dengan Maya sangat memungkinkan untuk membuat beberapa pengaturan pencahayaan dalam satu adegan. [3]

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis mengambil judul penelitian yaitu "Perancangan *Lighting* untuk Mendukung Suasana pada Film Animasi 3D Pensil yang Terbengkalai". Penelitian ini diharapkan mampu menyampaikan sebuah gambaran dari konsep yang sudah diusung dalam pembuatan *lighting* untuk mendukung suasana pada animasi 3D menggunakan *software* Maya kepada penonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "Bagaimana merancang *lighting* untuk mendukung suasana pada film animasi 3D Pensil yang Terbengkalai menggunakan *software* Maya?".

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menggunakan film pendek animasi 3D "Pensil yang Terbengkalai".
- 2) Durasi animasi kurang lebih 2 menit.
- 3) Penelitian ini berfokus pada perancangan *lighting*.
- 4) Penulis menggunakan *software* Autodesk Maya 2020 untuk merancang *lighting* pada film animasi 3D "Pensil yang Terbengkalai".

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menampilkan hasil perancangan *lighting* pada film animasi 3D "Pensil yang Terbengkalai" menggunakan *software* Maya.
- 2) Memahami peran penting *lighting* untuk mendukung suasana pada sebuah film animasi 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi penulis, dapat menerapkan hasil pembelajaran teori dan praktikum selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Teknologi Informasi.
- 2) Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang pembuatan dan perancangan *lighting* serta penerapan *lighting* yang selaras dengan suasana suatu adegan yang sedang ditampilkan dalam film animasi 3D
- 3) Bagi mahasiswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi penelitian yang lebih mendalam yang berkaitan dengan *lighting* pada animasi 3D.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang lengkap dan juga akurat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini, adapun beberapa metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode observasi yang dilakukan berupa pengamatan pada film animasi 3D yang menggunakan berbagai macam *lighting* dengan ciri dan karakteristik yang sama sebagai referensi.

2. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yang dilakukan berupa pengumpulan data dengan cara mencari referensi buku, jurnal, dan bahan literasi lainnya yang berkaitan dengan perancangan *lighting* pada film animasi 3D.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan bertujuan untuk menguraikan kebutuhan informasi dalam perancangan *lighting* sebagai pendukung suasana dalam film animasi 3D “Pensil yang Terbengkalai” menggunakan *software* Maya.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam pembuatan animasi 3D berjudul “Pensil yang Terbengkalai” terdapat beberapa tahapan yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode Evaluasi ini berisi pengujian kesesuaian penerapan *lighting* dengan menggunakan *software* Maya dalam penyampaian suasana. Hasil dari penelitian diuji menggunakan kuesioner dan review penonton dari hasil perancangan *lighting* dalam film animasi 3D “Pensil yang Terbengkalai” menggunakan *software* Maya.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah dalam memahami penulisan dan penyusunan skripsi ini. Berikut ringkasan mengenai isi masing – masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka serta teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III PEMBUATAN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan gambaran dari pembuatan dan perancangan *lighting* yang akan ditampilkan pada film animasi 3D “Pensil yang Terbengkalai” dengan menggunakan *software* Maya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan hasil dan pembahasan dari proses pembuatan *lighting* film animasi 3D “Pensil yang Terbengkalai” menggunakan *software* Maya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penyusunan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN