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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi merupakan sebuah sekumpulan gambar yang menunjukan pergerakan dari sebuah object, maupun karakter didalamnya. Hal tersebut selalu dilakukan dan di inginkan oleh manusia. Williams (2012: hlm.11) mengatakan, manusia selalu berusaha untuk menggerakan sebuah gambar, ide dalam animasi sudah ada sejak lama sebelum lahirnya televisi dan film. Emery Hawkins mengatakan "*The only limitation in animation is the person doing it. Otherwise there is no limit to what yo can do. And why shouldn't you do it?" (Williams, 2012: hlm 20)* , maksudnya adalah pencapaian dalam animasi terus dilakukan sehingga menghasilkan berbagai macam, jenis, *style*, teknik maupun perkembangan dalam teknologi animasi. Hadirnya televisi pada abad ke 20 membuat animasi diproduksi dengan cepat dengan hasil yang sederhana dan lebih kasar, walaupun begitu animasi bangkit dalam bentuk sebagai hiburan massa dan mengsukseskan animasi komputer dan mengubah animasi kedalam berbagai bentuk .

Visual Effect memiliki peran penting dalam membuat animasi menjadi menarik, di era digital ini, sebuah efek menentukan mood didalam sebuah *scene* . Tidak hanya menentukan *mood*, namun adanya sebuah efek visual, dapat menambah kesan realistis pada sebuah film. Efek – efek tersebut seperti efek air, api, angin, dan masih banyak lagi.

Pada Tugas Akhir ini, penulis memilih untuk membuat sebuah Animasi pendek yaitu TVC atau Televisi Komersil. Pada dasarnya sebuah TVC memiliki durasi yang lebih pendek, namun TVC menjadi hal yang biasa atau lumrah ketika kita ingin mempromosikan sebuah produk. Sebagai pertimbangan mengapa penulis membuah iklan TVC dibandingkan media massa lainnya yaitu Animasi iklan online, karena seperti yang dikatakan Newth (2013 : hlm.152), bahwa sebuah iklan televisi yang sukses memiliki kesempatan untuk disebar ke ranah online. Namun untuk secara langsung diciptakan untuk media *online* akan sangat susah untuk menjadi sukses. Hal ini dikarenakan banyaknya orang – orang yang mengunggah video ke ranah *online* per menitnya.

Aspek efek pada Animasi juga diperlukan dalam TV komersial, dalam bentuk animasi penuh maupun gabungan antara *CGI* dengan realitas. Iklan – iklan televisi memakai animasi untuk menarik penonton dengan visualisasi indah yang tidak dapat diciptakan di dalam dunia nyata. Penggunaan efek seperti ini dimaksudkan untuk menarik perhatian penonton, dan agar iklan tersebut menjadi lebih menarik. Terkadang, menambahkan sebuah efek visual dengan memperhatikan kecocokannya dengan gambar, dan suara memerlukan waktu yang cukup lama.

Sesuai penjelasan diatas, penulis mengerjakan tugas akhir berupa animasi iklan 3 dimensi penuh yang berisikan mengenai produk makanan kesehatan *cereal* untuk anak. Animasi ini menceritakan seorang anak laki - laki yang terbangun oleh karena dipanggil oleh maskot Chocolasius, sang maskot mengajak anak untuk mencari sereal terlezat. Selama perjalanan ia melihat lading gandum dan sungai

coklat yang mengalir, namun ia mendengar langkah kaki. Sang anak tersebut berlari menuju pinggir jurang, ia melihat ada piramid dengan harta sereal diatasnya. Anak tersebut di dahului oleh seseorang dengan jubah hitam, dan ia mencuri harta tersebut. Dengan sekeping sereal, sang anak berhasil mendahului dan menghadang sang musuh. Ternyata sang musuh merupakan kakaknya sendiri. Akhirnya mereka berdua memakan sereal tersebut bersama - sama.

Pembahasan *visual effect* ini menjadi penting mengingat efek visual dapat memperbagus atau mempercantik sebuah film animasi terutama animasi 3 dimensi. tidak hanya mempercantik sebuah film, namun visual efek dapat menambahkan kesan dramatis dalam sebuah *scene* terhadap film animasi tersebut. Kesan dramatis ini, dapat tersimpan dan akan bertahan dalam pikiran penonton, terutama anak - anak sebagai target utama. Anak - anak, dapat menyukai animasi tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis membuat rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan efek visual terhadap animasi TVC Chocolasius?

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, penulis memberikan batasan pembahasan:

Pembahasan dalam tugas akhir animasi Chocolasius ini hanya sebatas pada

1. Perancangan *visual effect 3D Fluid* dalam animasi Chocolasius pada scene dimana susu dituangkan kedalam mangkuk bersamaan dengan sereal.

2. Perancangan *visual effect 3D* menggunakan *Rigid Bodies* pada *scene* disaat *cereal* ditumpahkan kedalam mangkuk.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah untuk merancang *visual effect* pada *project* animasi TVC Chocolasius.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mempelajari tahap – tahap perancagan efek visual khususnya pembuatan efek air susu yang dituang dan tertabrak dengan sereal. Penelitian ini juga diharapkan berguna untuk mahasiswa berikutnya yang akan menempuh tugas akhir dan memerlukan hasil penelitian mengenai *visual effect*.