



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

Film dan animasi terus berkembang secara signifikan, dan penggunaan CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam tahap *editing* film sudah menjadi kebutuhan wajib. Film pada mulanya menggunakan banyak properti, biaya tambahan untuk pembuatan alat, dan memakan waktu serta tenaga yang cukup banyak untuk produksi alat-alat tersebut (Lopez, 2007). Masalah-masalah ini seiring waktu mulai teratasi dengan kehadiran *CGI Editing* yang sering digunakan, terutama dalam animasi, yaitu *VFX (Visual Effect)*.

VFX dalam animasi terbagi menjadi beberapa bagian dan salah satunya adalah VFX yang digunakan untuk membuat simulasi tiruan air, baik itu hujan, laut, ataupun genangan air lainnya yang hasilnya kita sebut dengan *Water Simulation*. Namun, penulis sering menemukan efek air pada film maupun animasi yang kurang baik dalam eksekusinya, terutama ketika efek air tersebut berinteraksi dengan karakter dan *environment* sekitarnya. Ironisnya efek air pada film tersebut bukannya memperindah, melainkan merusak, atau mengganggu estetika visual dari *scene* yang terlihat. Hal ini membuat penulis menjadi tertarik untuk membahas masalah ini lebih dalam agar dapat merancang efek yang baik untuk mendapatkan *visual looks* yang diinginkan dalam animasi.

Lopez dan Patow (2010), pakar dalam bidang *Computer Science* mengatakan, “Salah satu aspek terpenting dalam *artistic scene* film *outdoor*

adalah kebutuhan menentukan cuaca yang spesifik dengan tujuan untuk memicu reaksi penonton sepatutnya. Tergantung dengan keadaan *mood* yang bagaimana sang artis ingin tunjukan, keadaan cuaca yang berbeda perlu digunakan” (hlm. 5).

Dari teori yang disampaikan, dapat kita lihat bahwa penataan *setting* keadaan begitu penting. Para seniman mempunyai caranya tersendiri untuk mengekspresikan pesan dan tampilan yang ingin diperlihatkan. Namun, terkadang hanya dengan sesuatu yang ada di dunia nyata tidak dapat menghasilkan efek ataupun visual yang hendak dicapai, dan dengan demikian penggunaan VFX menjadi pilihan utama.

Menurut Vesterlund (2014), salah satu cakupan VFX yang sering dipakai adalah hujan, sering kali kompleksitas dalam pergerakan sebuah cairan (*liquid behavior*) tidak terlalu diperhatikan yang padahal didalam kehidupan kita selalu dikelilingi oleh benda cair, misalnya perputaran adukan dalam secangkir *latte*, ataupun pecahnya gelombang air laut yang setiap kali menabrak batu penghalang gelombang. Semua itu membutuhkan sebuah perhitungan yang jelas untuk menghasilkan efek nyata yang sama kedalam sebuah film maupun animasi. Sementara untuk menghasilkan efek air yang nyata, merupakan sebuah tantangan besar dikarenakan tingkat kesulitannya yang tinggi (Lopez, 2007).

Dengan didasari teori-teori di atas, penulis semakin tertarik untuk mengupas lebih dalam permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembuatan VFX hujan. Karena penulis sendiri merupakan seorang VFX *artist* dalam tim yang didasarkan pada pengetahuan dasar animasi, maka penulis akan

membuat VFX dengan menggunakan 3D VFX *water simulation* untuk menciptakan rancangan hujan. Dengan 3D VFX, penulis dapat lebih leluasa untuk mengatur perancangan *setting* sehingga interaksi antara hujan dengan lingkungannya dapat menghasilkan *visual looks* yang sesuai dengan konsep dan *style* animasi 3D berjudul “*Sound of Rain*” agar terlihat lebih *believable*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan efek dari *water simulation* hujan sehingga dapat menghasilkan tampilan *visual* yang terlihat *believable* dalam animasi berjudul “*Sound of Rain*” pada *scene* air hujan mengalir di atap, air sungai, dan efek air hujan?

1.3. Batasan Masalah

Agar karya tulis ini menjadi lebih fokus, terarah, dan sempurna, maka penulis merasa perlu membatasi variabel dari masalah yang akan dibahas menjadi lebih rinci. Batasan masalah penulis sebagai berikut:

1. *Scene 1 shot 01* Simulasi air hujan mengalir dari atap, *scene 5 shot 01* Simulasi air sungai mengalir, dan *scene 7 shot 11* Efek air hujan. Di dalam *shot-shot* tersebut menggunakan hujan sebagai esensi utama dalam pembangunan *mood* dengan memainkan intensitasnya, permainan fokus kamera, *lighting*, serta *color*.

2. *Shot-shot* tersebut mencakup visualisasi dari perpaduan *water simulation* hujan, *3D VFX*, *visual looks* dan penerapan VFX kedalam animasi 3D.
3. Pembuatan efek sebuah *water simulation* dalam produksi animasi 3D dengan tampilan *visual looks* yang diinginkan oleh *VFX Artist* dapat menjadi lebih efisien.

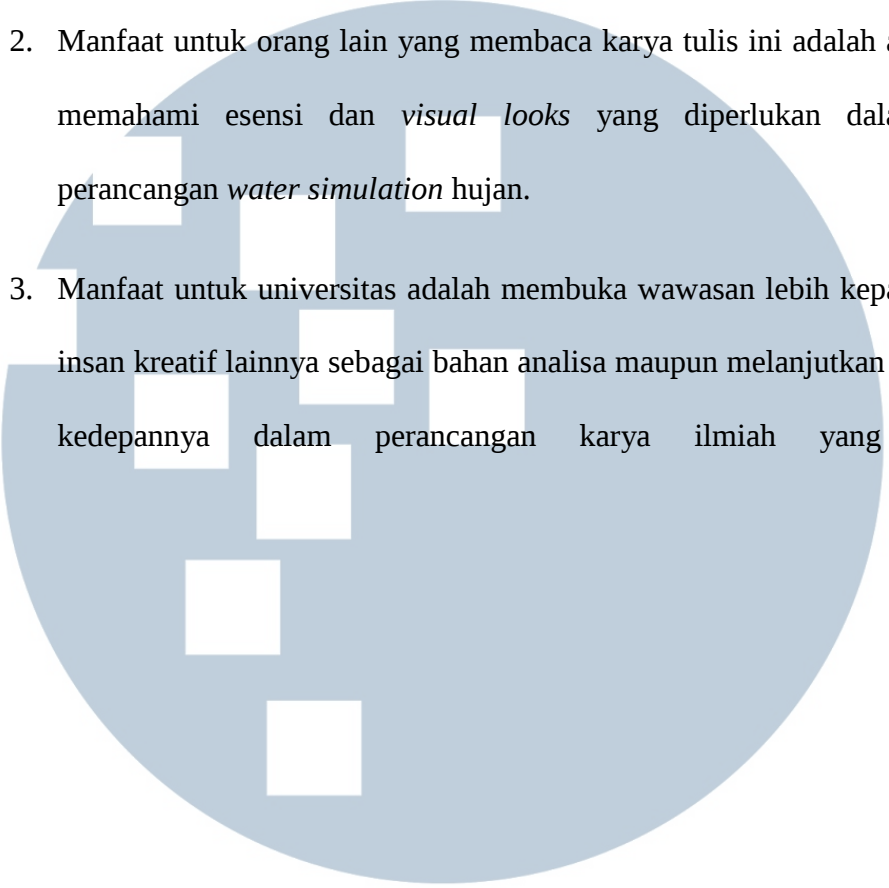
1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari rumusan masalah dalam skripsi ini adalah untuk dapat menghasilkan tampilan visual *water simulation* hujan yang tepat untuk mendapatkan hasil *visual looks* yang *believable* ketika berinteraksi dengan karakter dan *environment* pada *scene 1 shot 01*, *scene 5 shot 01*, dan *scene 7 shot 11* dalam animasi 3D berjudul “*Sound of Rain*”.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, bagi orang lain, dan bahkan untuk universitas sebagai bahan analisa maupun basis karya tulis lainnya.

1. Manfaat untuk penulis adalah penulis dapat lebih memahami teknis perancangan *water simulation* hujan VFX untuk mendapatkan tampilan visual yang dapat berinteraksi dengan *environment*.

- 
2. Manfaat untuk orang lain yang membaca karya tulis ini adalah agar dapat memahami esensi dan *visual looks* yang diperlukan dalam tahap perancangan *water simulation* hujan.
 3. Manfaat untuk universitas adalah membuka wawasan lebih kepada insan-insan kreatif lainnya sebagai bahan analisa maupun melanjutkan penelitian kedepannya dalam perancangan karya ilmiah yang sejenis.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA