



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

Animasi merupakan salah satu penemuan manusia yang paling bersejarah. Animasi telah dimulai sejak puluhan ribu tahun lalu, dimana para manusia purba menggambarkan hewan-hewan di dinding gua memiliki 4 pasang kaki untuk menunjukkan pergerakan hewan tersebut (Williams, 2012). Seiring perkembangan waktu, teknologi semakin ditemukan dan hal tersebut membawa dampak yang besar pada dunia animasi. Penemuan alat-alat untuk merealisasikan animasi secara nyata berkembang secara bertahap dari waktu ke waktu. Pada era digital, proses pembuatan animasi dapat dilakukan melalui komputer dengan berbagai macam pendekatan, baik 2D ataupun 3D.

Berkembangnya teknologi tidak hanya membawa pengaruh pada proses pembuatan animasi, tetapi juga pada kualitas visual dan komponen-komponen lain yang mendukung visualisasi dalam animasi, salah satunya adalah *visual effects*. Byrne (2009) mengatakan bahwa “*visual effects are processes used to manipulate imagery in the now mostly digital postproduction process*” (hlm. 3). *Visual effects* sering digunakan dalam film-film live action dan animasi untuk memberikan kesan dan pengaruh visual yang nyata. Selain itu, *visual effects* juga digunakan untuk membawa penonton merasakan atmosfer film yang lebih emosional dan menegangkan.

Pada pengerjaan tugas akhir nanti, penulis hendak menggunakan efek visual api untuk mendukung citra dan makna *short animation* yang berjudul *The Spirit of Ansel*. Dalam animasi ini, api merupakan elemen dan partikel yang sangat esensial karena Ansel merupakan seorang *fire spirit* dan segala hal yang berhubungan dengan api adalah Ansel.

Visual effects api pada animasi Ansel benar-benar memiliki makna yang sangat penting. Tanpa adanya efek visual api, animasi Ansel tidak akan pernah sempurna. Efek tersebut bukan hanya menunjang citra dan cerita Ansel, namun merupakan simbol dari karakter Ansel sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Connell dan Airey (2013), bahwa api merupakan perlambangan kreatifitas, kekuatan, pengekanan, hingga transformasi. Elemen api juga erat kaitannya dengan perlambangan emosi dan sesuatu yang berhubungan dengan ritual, maupun spiritual. Nantinya Ansel sebagai seorang *fire spirit* akan muncul dari nyala dan bara api. Ia dapat berubah wujud dari nyala api menjadi wujud manusia dan sebaliknya.

Untuk menunjang visualisasi efek tersebut, juga diperlukan skema warna yang sesuai. Sebagai elemen, api memiliki beberapa warna, tergantung pada suhu dan bahan bakarnya. Sanyoto (2009) mengatakan bahwa di dalam dunia seni dan desain, warna memiliki karakter dan warna merupakan bahasa visual. Warna tidak hanya semata – mata sebagai menjadi pemanis / pelengkap agar film terlihat lebih menarik. Warna yang tepat akan menghantarkan mood secara nyata kepada setiap mata yang menikmati karya.

Penulis akan membahas perancangan *visual effects* api pada karakter Ansel dalam *3D short animation* “The Spirit of Ansel”. Perancangan akan dilakukan secara digital dan berbasis 3D. Penulis berharap bahwa *visual effects* api yang dibuat dapat dirasakan secara nyata dan mengguncang emosi penikmat karya nantinya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana mengaplikasikan *visual effects* api pada karakter Ansel dalam 3D short animation The Spirit of Ansel?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian dapat dilaksanakan dengan baik, penulis membatasi ruang lingkup penelitian antara lain:

1. Menghasilkan *visual effects* api dengan software 3Ds Max
2. Transformasi api perapian menjadi sosok Ansel pada *scene* 3
3. Transformasi api Ansel masuk ke dalam boneka besi pada *scene* 8

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Mengaplikasikan *visual effects* api yang merupakan atribut penting karakter Ansel dalam 3D short animation The Spirit of Ansel

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Melalui tugas akhir ini, penulis berharap agar:

1. Mampu merancang dan menerapkan *visual effects* sesuai kebutuhan film.
2. Mampu mengkomunikasikan makna suatu elemen sebagai atribut karakter.
3. Dapat membagikan hasil perancangan dan teori penulis kepada orang yang hendak mengambil tema yang serupa.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode yang akan digunakan adalah metode. Pertama, penulis akan mengumpulkan data yang diperlukan dengan cara studi pustaka, baik melalui buku, jurnal, *ebook*, serta video dokumentasi dan referensi / pembelajaran. Selanjutnya, penulis akan melakukan praktik dan observasi langsung untuk memperoleh teknik terbaik dan hasil yang diinginkan. Penulis juga akan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing Tugas Akhir terkait hasil yang didapatkan. Hasil konsultasi tersebut akan diolah kembali hingga mendapatkan hasil akhir.

1.7. Metode Perancangan

Penulis akan melakukan perancangan secara digital. Namun sebelumnya penulis akan memahami dulu faktor - faktor yang mempengaruhi efek yang hendak dibuat dan bagaimana cara menghasilkan efek tersebut secara digital. Kemudian, penulis akan bereksperimen langsung untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

1.8. Skematika Perancangan

