



### **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

Beane, A (2012), dalam bukunya yang berjudul *3D Animation Essentials*, mengatakan bahwa Visual Efek 3D merupakan bagian dalam pembuatan film animasi untuk menggerakkan objek yang berinteraksi dengan benda lain atau tokoh. Objek yang dimaksud adalah bulu dan rambut pada hewan atau tokoh, kain, api, air, dan debu. Pergerakan tersebut tidak selalu disadari oleh penonton karena bukan inti cerita pada sebuah film (hlm. 42-43).

White, T. (2006) menyebutkan bahwa konsep desain *environment* juga memegang peran penting dalam sebuah film. Sekitar 95% yang kita lihat dalam setiap adegan film adalah *environment*. Desain *environment* sangat mendukung ilusi kualitas film dan dapat membangun suasana hati atau emosi pada cerita tersebut. Seperti dalam film-film karya Disney yang sangat terkenal akan gambar *background* yang spektakuler, dapat mengatur suasana hati penontonnya (hlm. 41).

Pentingnya *environment* sebagai pendukung cerita beserta visual efek 3D dimana visual terlihat lebih hidup membuat penulis tertarik membahas 3D visual efek pada *environment*. Film *Bandhawa* menceritakan petualangan dua tokoh bawang yang terjatuh di jalan. Mereka mencari jalan pulang melalui daerah sawah terasering dengan berbagai hama sawah yang mengincar nyawa mereka. Penulis akan membuat efek pergerakan percikan lumpur akibat tokoh terjatuh,

menempelnya lumpur pada tokoh, dan percikan air saat tokoh tergigit oleh tikus.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan VFX air dan lumpur pada film animasi 3D *Bandhawa*?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada topik ini yaitu:

1. Simulasi Efek visual 3D pada shot 16 untuk percikan lumpur saat tokoh terjatuh ke kubangan lumpur. Pengamatan simulasi efek visual ini difokuskan pada tingkat viskositas dan bentuk mahkota percikan lumpur.
2. Simulasi Efek visual 3D pada shot 17 untuk menempelnya lumpur pada wajah tokoh setelah tokoh terjatuh ke kubangan lumpur. Pengamatan simulasi efek visual ini difokuskan pada tingkat viskositas dan kelengketan lumpur pada wajah tokoh.
3. Simulasi Efek visual 3D pada shot 70 untuk percikan air akibat terlemparnya tokoh saat tergigit oleh tikus. Pengamatan simulasi efek visual ini difokuskan pada tingkat viskositas dan bentuk percikan air.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari skripsi ini yaitu untuk merancang VFX air dan lumpur pada film animasi 3D *Bandhawa*.

### **1.5. Manfaat Skripsi**

Berdasarkan tujuan skripsi yang akan dicapai, maka penulis mempunyai manfaat, dari penulisan ini, yaitu :

1. Dapat menemukan berbagai cara efisien untuk dipahami dan untuk pembelajaran.
2. Dapat membantu mahasiswa/i yang mempelajari VFX.
3. Memberikan wawasan dan menjawab kebingungan dalam pengerjaan VFX.
4. Sebagai rujukan akademis dalam perancangan yang sejenis.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA