



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Proses animasi sebuah *visual effects* yang mendetail menurut Gilland (2011) adalah mengharuskan seorang *animator* untuk menjadi seorang *observer* atau pengamat. Suatu elemen alam yang *animator* lihat dan rasakan bisa dituangkan ke dalam *frame-frame* dalam animasi dan terlihat hidup. Tiap-tiap pergerakan molekul yang dinamis tak boleh luput dari pengamatan seorang *observer*.

Dan segala teori mengenai pembuatan elemen-elemen yang telah penulis amati tersebut akan diterapkan ke dalam karya animasi 2D pendek penulis berjudul “Dewaraksa” yang dalam bahasa Sansekerta berarti matahari. Animasi tersebut menceritakan kisah seorang raksasa yang ingin menyembuhkan kebutaan sahabatnya dengan cara mencuri matahari. *Genre* utama dari animasi ini adalah *fantasy*, yang menurut penulis akan sesuai dengan topik pembahasan yang dipilih. Menurut *Cambridge Dictionary*, *fantasy* terbagi dalam 2 definisi, yakni sebuah kegiatan yang mudah untuk dibayangkan namun cenderung sulit direalisasikan dan sebuah cerita atau bentuk literatur yang mendeskripsikan situasi yang jauh berbeda dari kehidupan nyata, dan biasanya memiliki unsur magis.

Seiring dengan adanya perkembangan teknologi, perlahan-lahan proses pembuatan animasi secara dua dimensi mulai tergantikan oleh efek-efek dari *software* 3D komputer. Meskipun teknologi dalam pembuatan film dan animasi semakin canggih, hal-hal dasar dalam pembuatan animasi terutama dalam animasi

2D tidak boleh dilupakan. Dengan adanya pengambilan topik skripsi yang berkhusus pada pembuatan 2D *visual effect* ini Penulis berharap pembaca bisa melihat dan menyadari keindahan dari elemen-elemen alam seperti angin dan asap yang dianimasikan oleh Penulis.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan *visual effect* berupa yang sesuai untuk animasi 2D pendek “Dewaraksa”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Topik-topik yang akan penulis bahas meliputi cara-cara perancangan *visual effect* dengan rincian *shot* yang akan dikerjakan sebagai berikut:

1. Pada shot 17 akan membahas animasi *visual effect ground dust* yang muncul dari pijakan kaki Kumba pada tanah saat menakuti anak-anak nakal.
2. Pada shot 25 akan membahas animasi *visual effect api* yang muncul dari api unggun di dalam gua ketika Kumba meramu obat.
3. Pada shot 46 akan membahas animasi *visual effect orbs* yang muncul dari badan Kumba dan menyembuhkan mata Aina.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah merancang pergerakan 2D *visual effect* yang terdiri dari elemen-elemen yang sesuai untuk animasi 2D pendek “Dewaraksa”, serta menjelaskan konsep dari efek-efek dalam tiap *scene*.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Di akhir penulisan ini, Penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi orang lain yang ingin mempelajari lebih dalam mengenai pembuatan 2D *visual effect* yang muncul di dalam animasi 2D pendek “Dewaraksa”. Selain itu, penulis juga ingin menunjukkan keindahan dan keunikan dari suatu 2D *visual effect* kepada para pembaca. Bagi penulis, skripsi ini bermanfaat untuk membantu proses pengerjaan Tugas Akhir film animasi 2D pendek “Dewaraksa”. Dan bagi universitas, penulis berharap skripsi ini bisa menjadi rujukan akademis untuk perancangan-perancangan yang sejenis.