



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

Perkembangan *non-photorealistic 3D* sudah mulai menyebar ke berbagai studio animasi di berbagai belahan dunia, salah satunya studio di negara Jepang bernama Polygon Pictures. Studio tersebut mengerjakan berbagai animasi berbasis *non-photorealistic 3D*.

Dalam artikel berjudul “*Why choose non-photorealistic rendering?*” ,menurut Creative Blog Staff (2014) suatu hal yang berkesan merupakan alasan kita selalu bereksperimen terhadap sesuatu yang baru dalam hal teknik maupun *style*. Ilustrasi dapat dijadikan sebuah contoh *non-photorealistic rendering*. Sang *artist* yang merancang harus berpikiran diluar hal-hal yang biasa tanpa adanya batasan-batasan yang ada, sehingga menambah kesan berlebih dan lebih menarik untuk dinikmati.

Dalam artikel berjudul “*How Polygon Pictures is Changing Anime Industry*”, menurut May (2017) memasukkan diri kita dalam mata karakter fiksi yang berada di dunianya atau membuat karakter dengan rinci, animasi *3D* menjadi kelebihan yang dimiliki oleh *Polygon Pictures* dalam setiap pengeluaran animasi. Animasi berjudul *Blame!* yang awalnya datar dan tidak menarik menjadi animasi yang memiliki nuansa ingin tahu dan misteri. Warna dan *visual effect* yang

dipakai terintegrasi melalui cara *photo-surreal rendering* atau *non-photorealistic rendering*.

Berdasarkan buku yang berjudul *Visual Effect for 3D Action Game*, Meri Matilla (2018) berpendapat bahwa perbedaan yang sangat mendasar dari *stylize visual effect* dan *realistic visual effect* adalah *stylize visual effect* lebih memfokuskan effect yang memiliki detail yang sedikit dan lebih fokus ke bentuk yang kongkrit, warna dan pergerakan. Sebaliknya, *realistic visual effect* mengutamakan tujuan efeknya ke efek yang benar-benar terjadi di dunia nyata.

Menurut Meri Matilla (2018) *visual effect* dalam action membantu penonton untuk mengerti apa saja yang sedang terjadi di layar. Kesan bahaya atau tidak dapat diutarakan dengan cara penambahan *visual effect* dalam scene tersebut. Hal penting lainnya kenapa *visual effect* penting adalah *visual effect* membantu dunia menjadi lebih dinamis dan hidup.

Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut, *non-photorealistic* dan *stylize* memiliki kesamaan yaitu adanya perubahan-perubahan pada pergerakan maupun visual benda yang di aplikasikan. Sehingga penulis memutuskan untuk mengambil *stylize visual effect* dikarenakan *visual effect* berperan dalam membuat animasi lebih mudah dimengerti apa yang sedang terjadi di layar. Salah satu contoh animasi yang menggunakan *stylize visual effect* adalah animasi dari negara Jepang berjudul “*Expelled from Paradise*” pada tahun 2014. Animasi tersebut bergenre *action* dengan latar tempat bertema *post-apocalypse*, pertarungan yang ada difokuskan dalam dua hal yaitu pertarungan antar robot dengan robot dan manusia

dengan robot yang menggunakan *visual effect* di *scene* pertarungannya yang berbasis *non-photorealistic rendering*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *stylize visual effect 3D* pada animasi “RAMPAG!”?

1.3. Batasan Masalah

Topik-topik yang akan penulis bahas meliputi cara-cara perancangan *stylize visual 3D* dengan jumlah tiga *shot* yang akan dikerjakan.

1. Pada *shot* 16 akan membahas *stylize visual effect* percikan api.
2. Pada *shot* 20 akan membahas *stylize visual effect* debu.
3. Pada *shot* 89 akan membahas *stylize visual effect* *cloud of dust*.

1.4. Tujuan Skripsi

Merancang *stylize visual effect 3D* dalam bentuk percikan api, debu dan *cloud of dust* pada animasi berjudul “RAMPAG!”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari skripsi ini untuk penulis adalah lebih mengenal berbagai cara untuk memberikan *stylize visual effect* kepada animasi. Untuk orang lain, manfaat yang dapat di terima adalah mengetahui lebih banyak tentang *visual effect* yang difokuskan ke *stylize visual effect 3D*. Sedangkan untuk universitas, manfaatnya adalah sebagai rujukan akademis dalam perancangan yang sejenis.