

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam pembuatan film pendek tidak jarang orang menggunakan *visual effect*. Menurut M. Agus Setiono dan Riwinoto (2015) penggunaan *visual effect* ternyata memang mempunyai peran yang sangat penting. Selain dapat menyampaikan pesan kepada penonton, dengan efek tersebut film akan terlihat begitu dramatis dan memikat para penonton. Tanpa adanya *visual effect* film akan terlihat hambar dan sama sekali tidak menarik.

Okun & Zwerman (2010) menceritakan bahwa pada awal kelahirannya, *visual effect* belum bisa diproduksi dengan komputer canggih. *Special effect* sudah ada sejak tahun 1895 namun di tahun-tahun sebelumnya *visual effect* atau *special effect* digunakan dalam pentas seni dan pertunjukan. Efek spesial dalam film pertama kali diterapkan dalam film buatan Alfred Clarke yang berjudul “The Execution of Mary, Queen of Scots”. Dalam film itu terdapat adegan dimana tubuh Mary diganti dengan tubuh palsu saat kapak memotong leher Mary (hlm. 4).



Gambar 1.1. *Visual Effect* pertama  
(*The Execution of Mary, Queen of Scots*, 1895)

Akhir tahun 1920, *visual effect* kamera menjadi sangat rumit dan muncul alat baru yang dapat menciptakan efek yang lebih rumit lagi yaitu printer optik. Alat itulah yang dapat membantu pembuatan film dengan menggabungkan beberapa gambar di berbagai lokasi ke dalam *shot* tanpa harus mengambil resiko atau melakukan adegan berbahaya dalam prosesnya (hlm. 7).

Lalu pada awal tahun 1985, Dennis Muren dari Pixar, pertama kalinya membuat *CG-animated character* dalam film *Young Sherlock Holmes*. Selanjutnya, dalam waktu kurang dari 30 tahun, penonton dapat melihat perkembangan dari sistem tersebut yang membuat karakter terlihat sangat nyata seperti Na'vi pada film *Avatar* (2009) dan Gollum dalam film *The Lord of The Rings: The Two Towers* (2002). Dalam perkembangannya teknologi *visual effect* menyebar luas ke seluruh aspek gambar bergerak dari film *live action* hingga film animasi (hlm. 12).

Penulis memilih topik ini sesuai dengan peran yang dijalankan yaitu *visual effect artist*. Perancangan ini dibuat karena banyak film yang memiliki *visual effect* partikel dan pembuatnya berhasil menciptakan daya tarik tersendiri dari karyanya tersebut. *Visual effect* partikel ini juga bermaksud untuk menarik perhatian, memperjelas penyampaian pesan, dan memberikan emosi yang lebih kepada penonton saat menonton film yang akan kami buat. Semua proses dan perancangan *visual effect* partikel ini dibuat berdasarkan fungsi awal dari *visual effect*. Dalam hal ini, penulis akan membuat *particle simulation* dengan dukungan dari aplikasi *3DSMax* untuk pembuatan film *Light Up*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam pembuatan visual efek yang memperindah gerakan animasi adalah bagaimana merancang 3D *Visual Effect* partikel pada film animasi pendek “*Light Up*” ?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penulis merancang *visual effect* partikel dalam film animasi pendek ‘*Light Up*’ pada:

1. *Scene 4 Shot 27, Forming Particle.*
2. *Scene 7 Shot 41, Following Particle.*
3. *Scene 7 Shot 48, Particle Disintegration.*

Perancangan *visual effect* ini berfokus pada simulasi, pergerakan, *shader*, bentuk, dan warna.

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

Tulisan ini dibuat agar elemen partikel yang saya buat dapat menyampaikan pesan secara maya namun jelas dan memperindah aspek visual film ini baik dari segi bentuk maupun warna.

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

Manfaat dari perancangan ini antara lain:

Bagi penulis dan pembaca, menambah wawasan akan adanya elemen yang cocok dan bisa digunakan baik untuk memperjelas pesan atau untuk memperindah *scene* yang ada. Serta bagaimana proses pembuatannya dilakukan.

Bagi universitas adalah sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.