



### **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 diambil dari bahasa latin “*anima*” yang berarti hidup atau bernyawa. William (2012, hlm. 11) menjelaskan, kita sebagai manusia selalu berusaha untuk membuat gambar yang bergerak dan ide dari animasi sendiri sudah ada sejak lama sebelum lahirnya film dan televisi. Namun dengan seiring perkembangan zaman, teknologi membuat proses pembuatan animasi menjadi lebih mudah, yaitu dengan *software* komputer untuk menciptakan animasi 3 Dimensi sehingga membuat karya animasi tampak lebih realistis. Film animasi 3d tersebut terlihat lebih menarik dan realistis karena adanya salah satu faktor, yaitu dengan adanya *visual effect* didalamnya.

*Visual effects* merupakan hal yang penting dalam animasi 3d karena dapat menampilkan sesuatu yang tidak mungkin dilakukan atau terjadi didunia nyata menjadi terlihat nyata dan tampak lebih dramatis. Fink dan Morie (2010, hlm. 2) menjelaskan alasan menggunakan *visual effect*, yaitu salah satunya adalah ketika benar – benar sudah tidak ada cara lain untuk merekam *scene* yang dijelaskan dalam naskah atau yang dibutuhkan oleh sutradara. Seperti contoh beberapa tokoh dengan berkemampuan khusus dalam animasi ataupun *game* dapat memancarkan suatu aura yang beragam untuk memperkuat penampilan, kemampuan serta sifat dari tokoh tersebut. namun faktanya, dalam dunia nyata aura tidaklah dapat dilihat dengan mudah tanpa mata yang terlatih.

*Visual effect* pun terdapat berbagai jenis sesuai kebutuhan dalam setiap karya animasi 3d yang akan diciptakan. Salah satunya adalah *visual effect* aura dimana efek ini penting dalam proyek film yang penulis kerjakan untuk memperkuat penampilan serta sifat dari dua tokoh mitologi yang bersifat baik yaitu Barong dan yang bersifat jahat yaitu Rangda.

Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk mempelajari lebih dalam lagi bagaimana *visual effect* aura dapat diterapkan pada Barong dan Rangda untuk menciptakan kesan baik dan jahat pada tokoh tersebut dalam proyek animasi berjudul “Kosala”.

### **1.2. Rumusan masalah**

Bagaimana perancangan efek visual aura baik pada tokoh Barong dan aura jahat pada tokoh Rangda dalam animasi 3d berjudul Kosala?

### **1.3. Batasan masalah**

Dalam perancangan untuk membuat aura baik dan jahat, penulis membatasi masalah yang akan dibahas di antaranya adalah:

1. Perancangan efek visual aura baik dan jahat hanya akan diterapkan kepada tokoh Barong dan Rangda saja.
2. Perancangan efek visual aura baik dibatasi pada shot 27, aura jahat pada shot 46, serta keduanya pada shot 31.
3. Perancangan efek visual aura dibatasi pada wujud, pergerakan serta warna aura.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk dapat merancang efek visual aura baik kepada tokoh Barong dan aura jahat kepada tokoh Rangda dalam animasi 3d berjudul “Kosala”.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

##### **1. Bagi Penulis**

Penulis berharap dengan adanya skripsi ini, penulis mendapatkan pengetahuan baru mengenai perancangan dan penerapan efek visual aura pada tokoh Barong dan Rangda secara tepat agar makna yang disampaikan dapat dimengerti oleh penonton.

##### **2. Bagi Pembaca**

Penulis juga berharap agar pembaca mendapatkan ilmu yang lebih luas mengenai perancangan efek visual aura serta menjadikan skripsi ini sebagai bahan untuk pembelajaran bagi yang membutuhkannya.

##### **3. Bagi Universitas**

Sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A