



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 telah menempuh berbagai macam proses dan perkembangan (Williams, 2001). Perkembangan animasi yang unggul hingga saat ini salah satunya adalah animasi 3D. Dalam buku *3D Animation Essentials*, Beane (2012) mengungkapkan bahwa Animasi 3D telah mengambil peran pada berbagai bidang, diantaranya adalah arsitektur, hukum, kedokteran dan forensik. Animasi 3D juga menjadi aspek penting dalam film, televisi dan permainan video. Dalam dunia film, baik *live action* maupun animasi 3D, salah satu elemen penting didalamnya adalah *visual effects*.

Menurut Wright (2008), *Visual effect* mengacu pada sebuah proses penambahan maupun penghilangan objek dari gambar untuk menyampaikan cerita. *Visual effects* adalah salah satu komponen penting dalam sebuah proses penciptaan film. Wright (2008) mengatakan bahwa *visual effects* menjadi penting karena membantu menciptakan efek yang sulit atau memerlukan biaya besar jika diciptakan pada dunia nyata. Seiring perkembangan *visual effects*, hal yang terus dicapai adalah efek-efek visual yang semakin mendekati kenyataan. Ryu (2007) menyebutkan bahwa *visual effects* juga dapat berfungsi sebagai representasi dari masa depan. Efek-efek seperti ledakan, api, kepulan asap, pusaran angin, banjir dan lain-lain adalah efek visual yang diciptakan melalui suatu simulasi.

Menurut Shannon (1975), simulasi adalah proses perancangan model purwarupa dari sistem nyata untuk dijadikan sebuah eksperimen. Suatu model harus mencakup unsur dan fitur penting dari sistem aslinya. Shannon (1975) menambahkan, simulasi bertujuan untuk dapat memahami perilaku dari purwarupa objek yang disimulasikan. Hasil dari simulasi kemudian di evaluasi untuk dapat diketahui dan dikembangkan menjadi berbagai macam kemungkinan dari purwarupa objek. Dengan memahami system dan karakteristik asli dari suatu model, maka simulasi yang diciptakan pun akan mendekati hasil yang optimal.

Dalam pengaplikasian simulasi *visual effects* pada film animasi, hal penting untuk diperhatikan tidak hanya dari tercapainya sifat realistik suatu model saja. Hal yang harus diperhatikan juga adalah *believability* dari *visual effects* tersebut. Sebagai contoh film Moana, Garcia et al. (2015) mengatakan bahwa film Moana berlatar di sebuah pulau Pasifik, yang membuat aspek *visual effects* air menjadi menonjol dalam film. Lanjut Garcia et al. (2015), penting bagi mereka untuk memberi jiwa pada lautan dalam film tersebut. Garcia et al. (2015) mengembangkan lautan tersebut dengan memberikan teknik rig untuk dapat membuat berbagai variasi lautan, diantaranya laut lepas, laut tenang dan badai lautan. Hal tersebut dikembangkan demi mendukung aspek *believability* pada film Moana.

Berdasarkan paparan diatas, penulis ingin membuat simulasi *visual effect* banjir bandang dengan merujuk pada sifat air sebenarnya dan berharap dapat mengaplikasikan aspek *believability*. Terlebih lagi perancangan *visual effects* banjir bandang ini menggerakkan konflik cerita untuk sampai pada klimaks film.

Pencapaian tersebut diharapkan dapat menunjang dan mendramatisir film animasi 3D “Trashure”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan yang ditulis oleh penulis pada latar belakang, maka penulis merumuskan masalah ke dalam sebuah kalimat tanya yaitu Bagaimana merancang simulasi banjir bandang dalam film animasi 3D “Trashure” ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam mengerjakan perancangan tugas akhir ini penulis memberi batasan agar pembahasan menjadi lebih terarah, yaitu:

1. Perancangan *visual effects* banjir bandang hanya pada 3 shot, yaitu:
 - a. *Scene 6 Shot 1*, ketika bendungan terbuka,
 - b. *Scene 6 Shot 5*, ketika banjir bandang memasuki jalur sungai, dan
 - c. *Scene 6 Shot 6*, ketika banjir bandang melaju di sungai.
2. Pembahasan *visual effects* berfokus pada simulasi air.
3. Perancangan *visual effects* simulasi banjir bandang menggunakan *Realflow*

10.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari perancangan laporan Skripsi ini adalah untuk merancang *visual effects* banjir bandang pada film animasi 3 dimensi “Trashure”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat perancangan tugas akhir bagi penulis adalah untuk memperdalam pengetahuan tentang *visual effects* yang telah penulis pelajari selama masa perkuliahan.

Manfaat perancangan tugas akhir bagi orang lain adalah sebagai salah satu referensi yang dapat dijadikan acuan dalam pembuatan karyanya.

Manfaat perancangan tugas akhir bagi Universitas adalah sebagai rujukan akademis dalam perancangan tugas akhir yang sejenis.

