



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

Seperti yang diketahui secara umum, *visual effect* merupakan sebuah teknik pengerjaan, pelengkap adegan maupun kejadian yang tidak dapat direkam dengan teknik perekaman biasa. Ketidakmampuan untuk merekam sebuah adegan atau kejadian ini bisa diakibatkan karena biaya pembangun alat-alat pelengkap adegan yang sangat tinggi, karena resiko kecelakaan kerja yang besar ataupun memang karena secara sederhana sebuah adegan tidak memungkinkan untuk direkam dengan menggunakan teknik perekaman biasa, seperti contoh adegan tersebut merupakan adegan fiksi.

Sampai saat ini, dapat kita katakan bahwa *visual effect* merupakan komponen penting dalam sebuah film. Karena *visual effect* tidak hanya digunakan sebagai pelengkap adegan, namun juga sebagai sarana pembangun emosi, bahkan sebagai sarana penjaga tingkat kualitas sebuah film. Bukan hanya film dengan genre aksi atau fiksi yang membutuhkan *visual effect*, bahkan film drama dan film komedi pada saat ini juga menggunakan *visual effect* dalam melengkapi kebutuhan adegan.

Fenomena di atas membuat penulis tertarik dalam bidang *visual effect*. Fenomena ini penulis jadikan sebagai sarana pembelajaran dan penyemangat penulis dalam kemudian ingin menciptakan sebuah karya dalam bidang ini. Sehingga kemudian penulis dan dua orang teman memutuskan untuk membuat sebuah proyek animasi pendek sebagai tugas akhir penulis di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis kemudian bertanggung jawab sebagai pembuat *visual effect* dalam proyek tersebut.

Pada proyek tugas akhir “Armobyte Antivirus” ini diharapkan *visual effect* yang dibuat dapat mencapai kesan kuat, heroik, tangguh dan *magical* pada produk ini, sehingga dapat menaikkan pencitraan produk sesuai dengan yang diinginkan. Mencapai ide idealis dan imajinasi penulis dan *team* penulis dalam menggambarkan keajaiban dan kehebatan dari *antivirus* ini sendiri dengan suasana lingkungan yang mendukung, melalui penggabungan *3D object* dan *3D environment*. Penulis berharap bahwa apa yang dikerjakan akhirnya dapat mencapai sebuah hasil yang maksimal dalam pembuatan dan pengaplikasian *visual effect* dengan menggunakan perangkat dan teknologi sederhana rumahan.

U M N
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

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis angkat sesuai dengan latar belakang dari tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana pengaplikasian *visual effect* pada proyek “Armobyte Antivirus” dapat memberikan kesan *futuristic with advance technology* pada proyek ini?
2. Bagaimana proses-proses mengaplikasikan *visual effect* pada proyek “Armobyte Antivirus” ini?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang penulis ambil sebagai ruang lingkup pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1. Menjadikan *visual effect* sebagai sebuah konten pelengkap yang dapat menghidupkan adegan-adegan *action* dalam proyek “Armobyte Antivirus”
2. Pengaplikasian *visual effect* pada proyek “Armobyte Antivirus” pada adegan 4.1 sampai 4.2 sesuai dengan *storyboard*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1. Mengaplikasikan *visual effect* sesuai dengan kebutuhan adegan, dari proyek “Armobyte Antivirus”
2. Menjadikan *visual effect* sebagai sebuah sarana pembangun kesan futuristik pada proyek “Armobyte Antivirus”

1.5. Manfaat Penulisan Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Menjabarkan proses pengerjaan dan pengaplikasian *visual effect* pada proyek “Armobyte Antivirus”
2. Memperlihatkan *visual effect* sebagai komponen pembangun kesan pada proyek dan sebagai penguat karakteristik
3. Memperlihatkan, *visual effect* seperti apakah yang dapat dicapai dengan perangkat dan teknologi sederhana yang jumlahnya terbatas
4. Sebagai sarana pendokumentasian dan pencatatan kegiatan tugas akhir yang penulis dan *team* lakukan sebagai mahasiswa tingkat akhir Universitas Multimedia Nusantara
5. Sebagai salah satu syarat kelulusan Mata Kuliah Skripsi yang penulis ambil sebagai mahasiswa tingkat akhir Universitas Multimedia Nusantara
6. Sebagai referensi bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara pada khususnya dan siapa pun yang membaca tugas akhir ini di kemudian hari pada umumnya

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.6. Sistematika Penulisan

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan tugas akhir.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan mengenai apa itu *visual effect*, sejarah singkat mengenai *visual effect*, apa saja elemen-elemen pada *visual effect*, prinsip-prinsip desain pada proyek, konsep *visual effect* dan proses pembuatan *visual effect* itu sendiri.

BAB 3

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini diberikan gambaran umum penelitian, yaitu deskripsi proyek secara keseluruhan. Bab ini juga menjabarkan secara detail, mengenai metodologi penelitian yang digunakan, yaitu metode observasi dan percobaan.

BAB 4

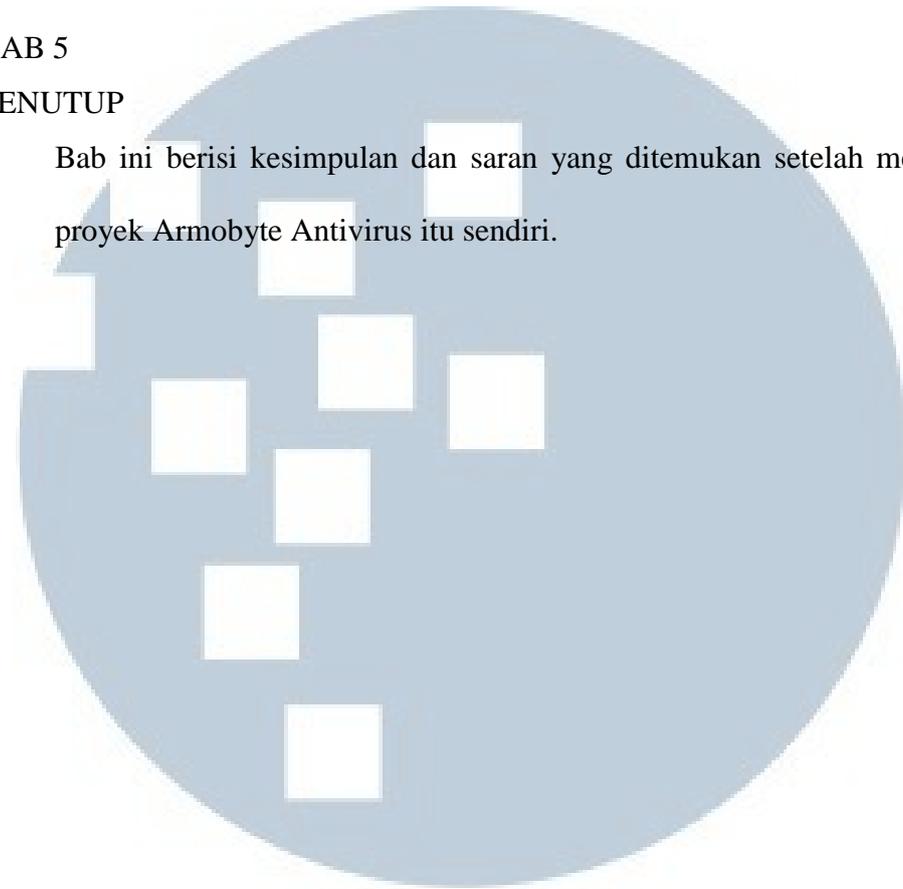
ANALISA

Pada bab ini dijelaskan secara detail, bagaimana hasil penelitian dapat kemudian diaplikasikan kepada proyek, sesuai dengan kebutuhan dari pada proyek itu sendiri.

BAB 5

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang ditemukan setelah mengerjakan proyek Armobyte Antivirus itu sendiri.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA