



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Media interaktif dalam dunia kreatif semakin bertambah seiring berkembangnya teknologi untuk membuatnya (“Menggali Potensi Industri Animasi,” 2019). Hal ini membuat sebagian masyarakat menciptakan berbagai macam informasi dengan menggunakan beberapa media interaktif seperti film, *motion graphic*, animasi, dan lainnya. Media interaktif menunjukkan berbagai macam visual yang disajikan bersama cerita secara menarik. Kehadiran cerita di masyarakat sudah ada sejak zaman nenek moyang saat berburu yang diberitahu melalui gambar dan objek.

Media animasi diperkenalkan kepada masyarakat sebagai salah satu media yang digunakan sebagai hiburan. Seiring berkembangnya manusia yang memiliki imajinasi luas, animasi menjadi media gambar bergerak yang dapat memunculkan sesuatu yang tidak ada menjadi ada. Beberapa unsur yang penting seperti konsep desain tokoh dan *environment*, *storyboard*, dan lainnya membuat animasi menjadi menarik. Berkembangnya teknologi sampai saat ini membuat animasi tidak hanya berupa 2 dimensi (2D) tetapi bisa menjadi animasi 3 dimensi (3D). Agar terlihat lebih nyata, baik pada animasi 2D atau 3D tentu dapat ditambahkan unsur efek visual. Pada tugas akhir ini, penulis akan membuat animasi 3D yang menceritakan kehidupan seorang gembala jamur yang baru menjalankan tugasnya namun harus menghadapi tantangan yang ia alami. Penggunaan 3D ini digunakan untuk tercapainya penggunaan kamera yang lebih dinamis.

Efek visual atau *visual effect* diawali dengan para animator yang menciptakan efek visual pada animasi mereka sendiri (Maressa, 2018). Tujuan dari adanya efek visual yaitu untuk menambahkan nilai estetika dari film sehingga terlihat alami salah satunya adalah *crowd simulation*. *Crowd Simulation* merupakan simulasi yang menunjukkan bagaimana kerumunan pada suatu tempat, seperti pada situasi orang-orang menyelamatkan diri dari gempa (Liu et al, 2018). Berkembangnya teknologi membuat berbagai macam software yang membantu terciptanya efek visual terlihat menjadi nyata. Penulis membahas tentang *crowd simulation* untuk memberikan kesan bahwa makhluk hidup selain manusia memiliki perilaku yang dapat menggambarkan situasi yang terjadi pada cerita. Penggunaan *crowd simulation* juga dapat membantu produksi animasi sehingga perbaikan dapat dilakukan lebih mudah dibandingkan harus memperbaiki masing-masing tokoh animasi yang cukup banyak.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditulis di atas, maka penulis merumuskan masalah pada penulisan ini yaitu bagaimana perancangan efek visual *crowd simulation* tokoh jamur untuk menunjukkan situasi pada film animasi 3D “Hifa the Mushroom Shepherd”?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis membatasi pembahasan ini sebagai berikut:

1. Situasi dan alur pada *crowd simulation* menjadi hal yang dibahas oleh penulis untuk mendukung cerita.
2. Penulis menggunakan teori *swarm simulation* dan perilaku tokoh jamur yang digunakan berdasarkan kondisi sekitar serta tindakan Hifa dalam *shot*.
3. Penulis hanya menggunakan pergerakan badan kawanan jamur untuk menunjukkan situasi serta alur yang digunakan pada *shot* yang dibahas dan tidak membahas ekspresi wajah tokoh jamur.
4. Penulis menjadikan Hifa sebagai acuan untuk membahas *crowd simulation* pada *scene 7 shot 3* mengenai kondisi panik, juga menggunakan *scene 8 shot 15* untuk memperlihatkan kawanan jamur mulai berkumpul setelah mendengarkan hentakan tongkat Hifa.
5. Penggunaan simulasi pada *shot* yang lebar memakai sistem *alembic* untuk tokoh jamur yang cukup banyak sehingga mempermudah revisi animasi yang sudah disimulasikan apabila terjadi perombakan.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan ini yaitu merancang efek visual *crowd simulation* untuk memperlihatkan kelompok jamur dalam sebuah situasi dalam cerita melalui perilaku jamur.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis

Penulisan skripsi ini menerapkan teori-teori yang sudah dipelajari di perkuliahan untuk diterapkan pada pembuatan efek visual *crowd simulation*. Selain itu, dapat mempelajari lebih dalam untuk penggunaan *crowd simulation* yang dapat mendukung situasi cerita.

2. Manfaat untuk masyarakat

Penulisan skripsi ini dapat dijadikan sebagai referensi serta membantu dalam memahami penggunaan *crowd simulation* baik menggunakan *software* yang sama maupun lain.

3. Manfaat untuk universitas

Penulisan skripsi ini dapat menunjukkan seberapa penulis memahami materi yang disampaikan pada perkuliahan dan menambahkan karya yang dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain yang akan membahas efek visual *crowd simulation*.