



### **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**

Animasi merupakan sebuah proses untuk memberikan pergerakan kepada suatu gambar. Proses ini sudah digunakan bahkan sejak zaman purba, dari media tembok batu sampai media digital. Williams (2001) memberikan contoh pada bukunya di mana orang zaman purba menggambar binatang seperti babi hutan dengan kaki yang banyak untuk memberikan kesan berjalan (hlm. 11). Sampai saat ini, animasi terus berkembang bersamaan dengan adanya inovasi dan teknologi baru yang kemudian melahirkan animasi 2D, 3D, dan *hybrid*.

Di Indonesia sendiri, animasi lokal sudah semakin berkembang, walaupun kurang diminati oleh orang-orang sehingga tingkat penonton di Indonesia tidak banyak. Hal ini dikarenakan industri animasi di Indonesia masih belum banyak dan kualitas yang dihasilkan beberapa masih kurang karena biaya untuk memproduksi animasi tidaklah sedikit. Masyarakat Indonesia lebih menyukai animasi luar karena animasi luar sudah lebih dikenal oleh orang-orang. Selain itu, dikarenakan budget yang lebih besar, visual dan cerita animasi yang dihasilkan lebih menarik. Hal ini menyebabkan industri animasi di Indonesia menjadi kurang diminati untuk ditonton dibandingkan dengan negara lain (Daulay dan Kusumawardhani, 2020).

*Visual effect* adalah teknik memberikan efek dan memanipulasi adegan dalam film atau animasi. Animasi dengan visual yang menarik banyak memanfaatkan *visual effect*.



Gambar 1.1. Dropship

(<https://scifiinterfaces.com/2013/12/10/the-dropship/>)

Dengan *visual effect*, animator dapat membuat suatu animasi menjadi lebih *believable*, seperti pada film Pixar berjudul “*WALL-E*” pada adegan bumi yang memberikan kesan gersang dengan *visual effect* asap dan debu. Di Indonesia, banyak film dan animasi yang memakai *visual effect*, seperti pada film “*Gundala*” dan animasi “*Adit & Sopo Jarwo*” yang menawarkan visual yang menarik sehingga cerita menjadi lebih seru, melalui film-film ini kita bisa mengetahui pentingnya kegunaan *visual effect* dalam film dan animasi.

Penggunaan *visual effect* pada animasi dapat memberikan perubahan *mood* dan pesan yang berbeda kepada penonton. Pada *visual effect*, terdapat salah satu *effect* yang memudahkan para animator untuk membuat simulasi seperti asap, debu, pecahan benda, dan lainnya, efek tersebut disebut *dynamics*. Perancangan *visual effect* pada

film animasi berjudul “Tilako” menggunakan dua tipe *dynamic* yaitu *fluid dynamic* dan *particle dynamic*. Kedua *dynamic* tersebut akan digunakan untuk mendukung aksi dari pergerakan tokoh dan akibat yang ditimbulkan, seperti percikan yang ditimbulkan oleh kedua besi yang saling beradu dan asap yang timbul dari debu yang tertiuip angin.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana penerapan perancangan *visual effect fluid* dan *particle* dalam *environment* arena pertarungan pada film animasi 3D “Tilako”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Pada karya tulis ini terdapat batasan-batasan sebagai berikut:

1. Fungsi estetis dan fisika nyata pada material warna dan pergerakan *Visual effect fluid* pada *shot* 41 yang mencakup asap dan api yang akan keluar dari *Booster*.
2. Fungsi estetis dan fisika nyata pada material warna dan pergerakan *Visual effect fluid* pada *shot* 42 yang berupa debu.
3. Fungsi estetis dan fisika nyata pada material warna dan pergerakan *Visual effect particle* pada *shot* 42 yang berupa pasir.
4. Fungsi estetis dan fisika nyata pada material warna dan pergerakan *Visual effect particle* pada *shot* 47 yang berupa percikan api dari gesekan dua objek.

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

Tujuan skripsi ini adalah menerapkan perancangan *visual effects fluid* dan *particle* film animasi 3D “Tilako”.

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

Manfaat skripsi ini untuk mahasiswa adalah agar mahasiswa dapat menerapkan perancangan *visual effect* agar lebih cocok dengan animasi bergenre *action*. Bagi orang lain, skripsi ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan seputar *visual effect*, terutama dalam adegan pertarungan pada sebuah film animasi. Bagi Universitas, skripsi ini bermanfaat sebagai rujukan akademis dalam perancangan *visual effect* pada film animasi.