



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

Menurut buku *The Art of Science and Digital Compositing 2nd Edition*, *visual effect* adalah sebuah istilah yang merujuk pada apapun yang tidak bisa ditangkap menggunakan teknik fotografi standard. *Visual effect* yang merupakan sub-kategori dari *special effect* dapat dicapai dengan menggunakan proses digital. Teknik dan teknologi yang dianggap sebagai alat utama akan digunakan untuk menyampaikan gambar-gambar sebagai sarana bercerita. Manipulasi gambar menjadi inti dari proses pos produksi, dan pengetahuan akan konsep ini akan menjadi sebuah keuntungan untuk orang-orang yang bekerja di industri ini.

Dalam pengaplikasiannya di dunia perfilman, *visual effect* dapat menjadi salah satu faktor sebuah film mendapat ulasan yang bagus dari penonton, namun juga dapat menghasilkan ulasan yang buruk. Misalnya untuk film *Avatar*. Film ini diakui oleh banyak penikmat film bahwa *visual effect* yang diaplikasikan menjadi salah satu alasan mengapa film ini layak tonton. Konsep dan penggarapan *visual effect* yang baik berhasil melahirkan sebuah suasana dan dunia baru yang terasa nyata dan dapat dinikmati banyak orang. Contoh *visual effect* yang sering disebut sebagai film dengan kualitas *visual effect* yang buruk adalah *The Mummy Return*. Banyak penonton yang menyayangkan kualitas *visual effect* yang dihasilkan mengingat besarnya biaya yang dikeluarkan untuk produksi film tersebut. Beberapa ulasan mengungkapkan bahwa secara keseluruhan *visual effect* yang digunakan

tidak mendukung film tersebut karena hasil yang jauh dari realis sehingga cerita, suasana, waktu, dan juga emosi yang ingin dibangun gagal untuk dirasakan penontonnya.

Bila *visual effect* diaplikasikan secara tepat dalam sebuah karya film maupun animasi, maka *visual effect* tersebut dapat memberikan dampak yang cukup besar bagi penontonnya baik dari segi kesan dan citra yang akan dibangun oleh karya tersebut maupun penggambaran visual sebuah suasana. Selain itu, *visual effect* juga memiliki peran yang cukup penting dalam hal membangun dan pencapaian emosi yang diharapkan muncul dalam sebuah karya film ataupun animasi sekaligus merupakan salah satu cara untuk menghemat biaya pengerjaan sebuah proyek. Dalam animasi *Little Kites Story*, pencapaian *visual effect* yang diharapkan adalah *visual effect* yang dapat membangun emosi dan suasana yang tenang dan damai guna membangun dramatisasi dari animasi dengan menggunakan teknologi komputer untuk industri rumahan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, penulis menemukan 2 rumusan masalah utama yaitu:

1. Bagaimana perancangan *visual effect* untuk membangun emosi film animasi *Little Kites Story*?
2. Bagaimana pengaplikasian desain *visual effect* pada film animasi *Little Kites Story*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, pembatasan ruang lingkup pembahasannya adalah:

1. Membuat *visual effect* dengan standar kemampuan teknologi untuk industri rumahan.
2. Membahas fungsi *visual effect* sebagai salah satu sarana pembangun emosi dan penggambaran suasana dalam animasi pendek tanpa dialog *Little Kites Story*.
3. Durasi *visual effect* tergantung dari kebutuhan cerita dan dari jumlah shot serta scene.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Membuat *visual effect* yang sesuai dengan gaya visualisasi animasi pendek *Little Kites Story*.
2. Menjadikan *visual effect* yang diaplikasikan sebagai salah satu faktor pendukung yang dapat membangun emosi untuk animasi tanpa dialog *Little Kites Story*.
3. Mendapatkan penggambaran suasana lingkungan yang baik melalui pemanfaatan *visual effect* dengan menggunakan fasilitas teknologi untuk industri rumahan.
4. Merancang *visual effect*.
5. Mengaplikasikan desain *visual effect*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah menjabarkan bagaimana pengaplikasian dan pemanfaatan *visual effect* secara tepat sehingga dapat mempengaruhi aspek emosional dari film animasi tanpa dialog *Little Kites Story*. Selain itu juga diharapkan penulisan tugas akhir ini dapat menjadi sebuah contoh kasus untuk pembuktian bahwa *visual effect* dengan kualitas yang baik dapat dicapai dengan *computer* atau teknologi untuk standard industri rumahan.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang
- 1.2. Rumusan Masalah
- 1.3. Batasan Masalah
- 1.4. Tujuan Tugas Akhir
- 1.5. Manfaat Tugas Akhir
- 1.6. Sistematika penulisan

BAB II TELAAH LITERATUR

- 2.1. *Visual Effect*
 - 2.1.1 Definisi
 - 2.1.2 Sejarah VFX
 - 2.1.3. Elemen
 - 2.1.3.1. *Matte Painting*
 - 2.1.3.2. *Color*

A. Subtractive Color Mixing

B. Additive Color Mixing

C. Psikologi: Merespon Pada Cahaya

1. Hue

2. Value

3. Saturation

2.1.3.3. Color Correction

2.1.3.4. Layer Blending

A. Simple Blending Mode

1. Normal

2. Dissolve

3. Behind

4. Clear

B. Darkening Mode

1. Darken

2. Multiply

3. Color Burn

4. Linear Burn

5. Darker color

C. Lightening Mode

1. Lighten

2. Screen

3. Color Dodge

4. Linear Dodge (Add)

5. *Lighter Color*

D. *Light Modes*

1. *Overlay*

2. *Soft Light*

3. *Hard Light*

4. *Vivid Light*

5. *Linear Light*

6. *Pin light*

7. *Hard Mix*

E. *Difference Mode*

1. *Difference*

2. *Exclusion*

F. *Component Modes*

1. *Hue*

2. *Saturation*

3. *Color*

4. *Luminosity*

2.1.3.4. *Compositing*

2.1.3.5. *Simulation dan Dynamics*

1. *Cloth*

2. *Particle*

3. *Fluid*

4. *Reactor*

2.1.4. *Proses Pembuatan Visual effect*

2.1.4.1. Praproduksi

2.1.4.2. Produksi

2.1.4.3. Pasca Produksi

2.2. Animasi

2.2.1. Definisi

2.2.2. Sejarah Singkat Animasi

2.2.3. Tahapan Animasi

2. 2.3.1. Praproduksi

2. 2.3.2. Produksi

2. 2.3.3. Pasca Produksi

2.2.4 Prinsip Animasi

BAB III HASIL PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum

3.1.1.Deskripsi Proyek

3.1.2.Metodologi

3.1.2.1.Awan

3.1.2.2.Air

A. Pantai

B. Sungai

3.1.2.3.Layangan

3.1.2.4. Partikel

3.1.3.Sinopsis

3.2.Hasil Penelitian

3.2.1.Awan

3.1.3.1. Awan Sepeda Garuda

3.1.3.2. Awan Latar Belakang

3.1.3.3. Komposisi Awan Bergerak

3.2.2. Air

3.2.3. Layangan

3.2.4. Partikel

3.2.5. Color Correction

BAB IV ANALISIS

4.1. Awan

4.1.1. Awan untuk Pembukaan Film

4.1.2. Awan untuk Latar Belakang

4.1.3. Awan untuk Sepeda Garuda

4.2. Air

4.3. Layangan

4.3.1. Badan Layangan

4.3.2. Ekor Layangan

4.3.3. Tali Layangan

4.4. Particle

4.4.1. Partikel Kunang-kunang di Sekitar Altar

4.4.2. Partikel Debu

4.5. Color Correction

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

5.2. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

