



### **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

Di era yang semakin maju ini, perkembangan pengetahuan yang cukup pesat terutama dibidang teknologi memberikan dampak positif dalam perkembangan industri film. Perkembangan industri film sendiri tidak terlepas dari sentuhan efek visual yang telah menjadi aspek penting dalam sebuah film.

Wijaya (2006) memaparkan, pada awalnya *visual effect* dilakukan hanya sebatas untuk keperluan pertunjukan sulap, yang kemudian dikembangkan oleh Lumiere Brothers untuk pembuatan film. Namun disaat itu, *visual effect* yang dihasilkan masih sebatas pengambilan disaat syuting. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang berdampak pada industri film, kemampuan teknologi terutama komputer turut berperan besar dalam kemajuan perkembangan *visual effect* dan animasi yang sekarang ini dihasilkan secara digital. Selain untuk menghemat biaya produksi dan mendramatisasi suatu keadaan dalam film, *visual effect* mampu membuat suatu adegan tampak nyata, yang bahkan sebenarnya hanya dapat direalisasikan melalui imajinasi.

Namun perkembangan film Indonesia dari aspek sinematik khususnya *visual effects* dirasakan sangat lambat. Tidak hanya dari sisi teknis namun lebih kepada estetikanya. Selain itu, *visual effect* hanya dianggap sebagai pelengkap pada sebuah film sehingga mutu untuk mencapai efek realitas tidak tercapai. Hal

tersebut yang menjadi penyebab perkembangan Film Indonesia khususnya dari sisi *visual effects* menjadi lambat. (Sulistiyono, 2013).

Observasi terhadap efek yang akan dihasilkan dirasakan mampu membuat *visual effects* yang akan dihasilkan terlihat lebih nyata. Hal tersebut juga dikuatkan oleh pernyataan Gilland (2009) yang mengatakan bahwa kunci dalam menciptakan sebuah efek dan membuat mereka tampak nyata diperlukan adanya observasi dan memperhatikan detail yang ada. (hlm.18).

Dewasa ini, perkembangan animasi 3D karya anak bangsa telah mampu bersaing dikancah internasional. Namun penggunaan *visual effect* dalam karya animasi 3D buatan anak bangsa dirasakan masih minim penggunaan *visual effect*. Oleh karena itu, penulis berniat membahas mengenai pengaplikasian *visual effect* pada film animasi 3D “Unique”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis akan merancang pembuatan *visual effects* yang dibutuhkan dan akan diaplikasikan dalam film animasi 3D “Unique”.

Rumusan masalah yang akan penulis bahas adalah :

Bagaimana perancangan *visual effect* dalam film animasi “Unique”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam perancangan karya tugas akhir ini, penulis memberikan batasan agar pembahasan menjadi lebih terfokus. Pembahasan penulis hanya berupa :

1. Perancangan tampilan visual untuk debu pada ruangan dengan *volume light* untuk *scene 17*, shot ke 3 hingga shot ke 5 serta proses *compositing*.
2. Tampilan visual dan pergerakan air hujan pada kaca jendela untuk *scene 16*, shot ke 1 sampai dengan shot ke 3.
3. Tampilan visual air pada badan Sadwel untuk *scene 15*, shot ke 7 .

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari pengaplikasian *visual effect* dalam film animasi “Unique” dimaksudkan agar adegan yang dihasilkan dapat mendramatisir adegan yang ada.

#### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis memerlukan beberapa metode pengumpulan data guna mempermudah penulis dalam perancangan *visual effect* yang dibutuhkan.

##### **1. Studi Literatur**

Penulis menggunakan buku – buku dan artikel yang diperlukan, serta berkaitan dengan topik yang akan penulis bahas guna mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

##### **2. Observasi**

Penulis melakukan pengamatan terhadap objek yang akan dibahas dalam pembuatan tugas akhir ini. Dengan demikian, diharapkan efek yang ingin dicapai oleh penulis dapat terlihat lebih realistis dan tidak mengada – ada.

### 3. Eksperimen

Metode ini bertujuan agar pemilihan efek yang diinginkan oleh penulis dapat tercapai dan permasalahan teknis yang kemungkinan terjadi dapat diatasi.

