



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

Visual effects telah mengambil bagian yang penting dalam proses produksi sebuah film, baik itu film *live action* maupun film animasi. Salah satu alasan mengapa *visual effects* berperan begitu besar dalam dunia perfilman adalah karena kemampuannya membuat hal-hal yang tidak mungkin menjadi mungkin. Viralnova (2014) menampilkan seperti apa sebenarnya proses pembuatan sebuah film-film produksi studio besar, seperti *Life of Pi*, *Transformers*, dan *Avengers*.

Untuk Film *Life of Pi* misalnya, keselamatan aktor akan sangat terancam apabila pengambilan gambar dilakukan dengan harimau asli dan di tengah-tengah lautan. Masalah ini dapat diselesaikan dengan menggunakan *Computer Generated Imagery* untuk menghasilkan harimau seakan-akan ada bersama dengan aktor dan *visual effects* untuk menghasilkan ombak yang meyakinkan.

Melalui contoh di atas, penulis ingin menyimpulkan bahwa *visual effects* mampu menipiskan hubungan antara fantasi dan realita. Segala sesuatu yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata kemudian dibuat seakan-akan mungkin dalam film. Berkat penipisan batas antara fantasi dan realita, penonton pun mampu melarikan diri dari kenyataan sejenak dan menikmati karya yang sedang

ditontonnya, tanpa memikirkan apakah sebuah adegan mungkin terjadi di dunia nyata atau tidak.

Selain itu, dalam dunia animasi 3D, realisme mulai menjadi target yang ingin dicapai oleh studio-studio animasi. Muncul sebuah kecenderungan untuk menghasilkan karya animasi yang tampak semakin realistis. Realistis yang ingin penulis tekankan adalah bukan dalam *modeling*, tetapi dalam hal *rendering*, termasuk di antaranya *texturing visual effects*. Sebut saja film-film layar lebar buatan studio animasi besar, seperti Frozen, Despicable Me 2, dan The Croods. Hitfix (2014) bahkan menyebutkan bahwa Frozen pun memenangkan *Visual Effects Society Awards* di awal tahun 2014. Padahal realisme hanyalah satu sisi dari tampilan akhir yang dapat dicapai dalam animasi 3D.

Dikenal pula istilah berupa *nonphotorealistic rendering* (NPR). Yang menarik dari jenis *rendering* ini adalah tampilannya yang tampak lebih sederhana. Oleh karena itu, gaya ini mampu memfokuskan penonton terhadap kisah sebuah film daripada memperhatikan bagaimana tampilan *material* sebuah benda. Kroll (2013) menyebutkan bahwa unsur cerita adalah hal yang terpenting dalam sebuah film. Dengan demikian, NPR dapat menjadi sebuah solusi untuk menekankan unsur cerita sebuah film. Salah satu film animasi bergaya NPR adalah Paperman.

Fenomena-fenomena tersebutlah yang menarik perhatian penulis, bahwa *visual effects* dapat digunakan untuk membuat sebuah kejadian yang mustahil terjadi di dunia nyata menjadi seakan-akan mungkin. Selain itu, bahwa aspek

penting sebuah film adalah cerita, dibutuhkan *visual effects* yang mampu sebuah jembatan menghubungkan antara penonton dan pesan film.

Karena paparan di atas, penulis ingin membuat sebuah Tugas Akhir yang memfokuskan pada elemen *visual effects* pada film animasi penulis. Penulis ingin membuat *visual effects* yang sedemikian rupa sehingga mampu menunjang karya animasi Tugas Akhir yang merupakan film animasi 3D berjudul Hamburger.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaplikasian *visual effects* bergaya NPR pada film animasi 3D yang berjudul Hamburger?

1.3. Batasan Masalah

Untuk membuat pembahasan menjadi lebih terarah, penulis akan memberi batasan pada bahasan berupa aplikasi *visual effects* berupa simulasi susu yang dituang, asap pada saat daging dimasak, dan orang yang menabrak kaca.

1.4. Tujuan Perancangan

Mengaplikasikan *visual effects* bergaya NPR pada film animasi 3D yang berjudul Hamburger.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan *visual effects* bergaya NPR pada film animasi *Hamburger*, penulis perlu mengumpulkan sejumlah data. Data tersebut digunakan sebagai referensi yang mampu memperkaya pengetahuan penulis. Data tersebut diperoleh

melalui metode observasi, studi literatur, eksperimen, dan dokumentasi pembuatan film animasi 3D Hamburger.

Observasi yang dilakukan penulis bertujuan untuk memperoleh bahan-bahan yang dapat dijadikan referensi penulis dalam pembuatan *visual effects*. Referensi ini berupa video tentang seperti apa objek yang ingin diamati dalam kehidupan nyata ataupun film animasi yang tampilannya sesuai dengan yang penulis inginkan.

Sementara itu, metode studi literatur diperlukan dalam memperoleh teori-teori mengenai topik yang dibahas oleh penulis. Selain itu, metode ini digunakan untuk mencari tahu langkah-langkah pembuatan sebuah efek. Setelah mengumpulkan sejumlah informasi melalui metode-metode di atas, penulis melakukan sejumlah eksperimen untuk menentukan teknik apa yang paling cocok digunakan untuk mengaplikasikan *visual effects* pada Hamburger.

Terakhir, penulis juga akan melakukan dokumentasi film animasi Hamburger. Proses dokumentasi ini akan meliputi tahap mencari ide, pembuatan konsep, pembuatan sinopsis, script, dan *storyboard*, *modeling*, *pre-visualization*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *lighting*, dan *compositing*.