

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Visual effect pertama kali mulai dimanfaatkan untuk produksi film *live action*, dengan menggunakan manipulasi kamera dan props film. Pembuat film bisa memanfaatkan *visual effect* untuk mencapai suatu scene film yang tidak bisa atau sulit dicapai dalam dunia nyata. Contohnya dalam produksi film *Lord of The Rings* yang banyak menggunakan layar hijau pada saat syuting untuk environmentnya yang bertema *fantasy*. Tujuan utama perancangan sebuah *visual effect* untuk film adalah untuk memberikan kesan nyata dan *real* sebuah efek di mata penonton. Okun dan Zwerman dari buku mereka *The VES Handbook of Visual Effects* menyatakan "*At their best, (visual effect) work to further the story being told, becoming an integral part of what makes us willing to suspend disbelief*", yang berarti *visual effect* yang baik akan memperkaya sebuah *scene* yang dirancang serta menceritakan aksi cerita yang diinginkan.

Menurut Beane, pada tahun 1960-an teknologi komputer semakin meningkat dimana yang awalnya hanya dipakai sebagai mesin hitung sekarang memungkinkan menjadi mesin untuk menciptakan sesuatu. Oleh karena ini, banyak *software* baru yang dikembangkan. Perkembangan pesat teknologi *software* ini memungkinkan eksplorasi yang lebih banyak dalam penciptaan animasi. Bila dulu animasi bermodel dua dimensi (2D) seperti film

Snow White dan *Sleeping Beauty*, kini muncul animasi seperti *Toy Story* dan *Wall-E* yang berbasis tiga dimensi (3D). Dari perkembangan teknologi komputer ini, munculah animasi golongan baru yaitu *visual effect*.

Dalam segi animasi 3D, *visual effect* dimanfaatkan sebagai substitusi bilamana sebuah bentuk efek yang tidak bisa dihasilkan dari *modeling* atau *animating*. Efek debu, salju dan retakan di model bangunan adalah beberapa contohnya. Kriteria *visual effect* yang berkualitas baik adalah bila efek animasi yang dibuat bisa menyatu dengan *shot* sebuah film atau keseluruhan animasi, serta bisa menceritakan sebuah situasi atau kondisi dengan jelas dalam sebuah film/animasi. Keunggulan dari *visual effect* dalam program 3D adalah proses pembuatan akan lebih cepat dan akurat oleh karena aplikasi data *physics* sebuah obyek seperti efek *particle* atau *liquid*.

Dalam animasi tugas akhir yang penulis kerjakan yaitu “Bawa Diriku”, penulis akan merancang *visual effect* untuk sebuah *scene* kebakaran lahan warga. *Visual effect* yang hendak dirancang merupakan seluruh komponen dalam *scene* kebakaran tersebut. *Scene* tersebut merupakan *scene rising action*, dimana adegan lahan rumah sang tokoh utama yaitu seekor burung terkena musibah kebakaran dan tokoh tersebut berusaha melarikan diri dengan terbang mencari jalan keluar dari kebakaran tersebut.

Penulis juga memutuskan untuk memilih kebakaran lahan untuk *scene rising action* tersebut oleh karena penulis tertarik akan membahas bagaimana cara merancang pergerakan api yang tepat dengan menggunakan program 3D.

Sering kali ada kebingungan bagi seorang calon *visual effect artist* bagaimana cara merancang sebuah efek yang diinginkan dan kebingungan akan fungsi setiap *parameter*, apalagi bila ingin menggabung penggunaan *parameter* untuk satu efek dengan *parameter* yang lain

Agar bisa memperlihatkan adegan pengusuran lahan dengan api sesuai dengan *scene* yang akan dirancang, penulis akan melakukan observasi akan warna, gerakan, serta nuansa ketika sedang terjadi kebakaran di sebuah lahan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan simulasi *visual effect* api dalam scene lahan kebakaran di animasi “Bawa Diriku”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk pembahasan soal perancangan *visual effect* ini, penulis menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Penulis hanya akan membahas tentang perancangan simulasi *visual effect*
- 2) *Visual Effect* yang dibahas adalah penggunaan *particle* dan *liquid system*
- 3) *Visual Effect* yang dibahas hanya *visual effect* pada adegan kebakaran pada *Scene 4_4*, dan *Scene 5_6*, dimana api mulai merambat tambah besar dari kamera samping dan meluas dan *scene* saat bungsu jatuh

kebawah dimana api sudah meluas tanah dan semak-semak dari kamera atas.

4) *Scene* kebakaran terjadi di lahan warga di lokasi mendekati desa.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan utama dari pembahasan skripsi ini adalah agar bisa merancang *visual effect* kebakaran sebuah area lahan yang bisa dipercayai mata penonton. Adapun juga agar bisa mendapatkan perbedaan antara api di berbeda tahap hidupnya.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang diharapkan bisa dipetik dari laporan pembahasan skripsi ini adalah agar bisa menjadi referensi bagi calon *visual effect artist* ketika merancang sebuah adegan api atau kebakaran di film atau animasi mereka.