

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. EFEK VISUAL

Efek visual (*VFX*) dapat didefinisikan sebagai sebuah proses manipulasi dan peningkatan citra dari suatu gambar bergerak yang tidak dapat dicapai selama tahap produksi (*syuting*). Penggunaan *VFX* dalam film panjang maupun serial biasanya disebabkan oleh tiga hal, salah satunya ketika dalam proses produksi, tidak ada cara yang lebih praktis untuk merekam atau menggambarkan adegan yang ingin ditunjukkan. Selain itu, *VFX* digunakan jika kemungkinan untuk mengancam nyawa seseorang dalam melakukan suatu adegan terlalu besar. Efek visual (*VFX*) juga biasa digunakan untuk menghemat biaya produksi daripada untuk memfilmkan adegan-adegan tertentu secara langsung, seperti adegan dengan lokasi, properti, dan manusia yang berskala besar (Okun & Zwerman, 2010).

Menurut Okun dan Zwerman (2010), istilah efek visual sebenarnya sudah menjadi bagian dari kreativitas pembuatan film sejak tahun 1890an. Penggunaan efek visual pertama kali diketahui melalui sebuah film pendek berjudul "*The Execution of Mary, Queen of Scots*" yang dibuat pada 1895. Film ini menceritakan tentang seorang algojo yang memenggal kepala seorang ratu dengan kapak, lalu kepala tersebut berguling ke tanah. Walaupun produksi efek visual pada film tersebut masih menggunakan teknik tradisional dengan tanpa adanya bantuan dari komputer, film tersebut sukses menarik hati penonton dengan konsep sinema yang belum pernah ada sebelumnya (hlm. 3).

2.2. VFX PIPELINE

Setiap produksi membutuhkan sistem yang dapat memastikan proses pengerjaan suatu produksi agar dapat berjalan seefisien mungkin, tidak terkecuali produksi efek visual (*VFX*). Sistem pengerjaan *VFX* dalam suatu produksi dikenal sebagai *VFX pipeline*. Walaupun secara umum, pembagian tahapan dari *VFX pipeline* dapat dikatakan sama dengan produksi film ataupun animasi, pekerjaan yang dilakukan pada masing-masing tahap berbeda.

Alur pengerjaan VFX atau VFX pipeline terbagi ke dalam tiga tahapan:

- 1) *Pre-production*
- 2) *Production*
- 3) *Post-production*

Meskipun sebagian besar pengerjaan *VFX* terdapat pada tahap *post-production*, keterlibatan *VFX* pada tahap *pre-production* dan *production* sama pentingnya dalam menunjang kualitas dan efisiensi pengerjaan *VFX*.

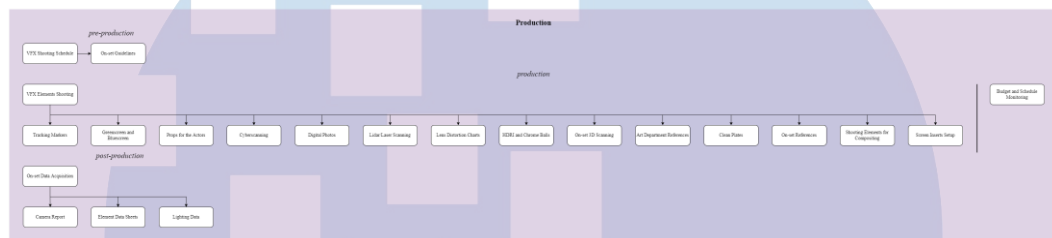
2.3. VFX ON-SET

Berbagai macam persiapan yang telah dilakukan oleh tim *VFX* pada saat *pre-production* akhirnya sampai ke tahap eksekusi, di mana *shots* akan direkam. Pada tahap ini, kematangan dari setiap perencanaan *shot* yang melibatkan *VFX* diuji. Meskipun setiap *shot* sudah dipersiapkan dengan matang, akan selalu ada rintangan yang tidak terduga selama syuting dilaksanakan. Faktor-faktor seperti perubahan cuaca, masalah transportasi, kerusakan teknis, dan miskomunikasi bisa saja terjadi secara tiba-tiba. Oleh karena itu, kehadiran tim *VFX* di *set* merupakan sesuatu hal yang sangat berharga karena dapat menghemat banyak sekali waktu, uang, dan tenaga (Dinur, 2017, hlm. 128).

Menurut Okun dan Zwerman (2010), *VFX on-set* merupakan suatu proses di mana tim *VFX* bekerja secara langsung di lokasi syuting. Anggota dari tim *VFX on-set* biasanya terdiri atas *VFX supervisor* atau *plate supervisor*, *VFX producer*, *project coordinator*, *data collectors (data wranglers)*, dan anggota tim produksi *VFX* lainnya. Tujuan utama dari tim *VFX on-set* adalah memastikan bahwa semua *shot* yang memerlukan *VFX* direkam dengan benar, baik secara kreatif maupun teknis. Selain itu, *VFX on-set* pun berperan sebagai pengumpul data, di mana mereka berkewajiban untuk mendapatkan segala macam kebutuhan untuk menunjang pengerjaan *VFX* nantinya (hlm. 79).

Secara teknis, banyak sekali hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan *shots* yang nantinya akan mendapatkan *treatment VFX*. Selain pengambilan *shots* pada umumnya, pengambilan elemen-elemen *VFX* juga diperlukan untuk

menunjang proses *compositing* pada tahap *post-production*. Elemen *VFX* itu sendiri menyatakan hal-hal buatan yang diciptakan oleh komputer. Berikut adalah bagan yang berisi rangkuman singkat dari hal-hal yang dikerjakan oleh tim *VFX on-set* pada saat syuting dilaksanakan.



Gambar 2.3. *VFX production pipeline* (sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

Berdasarkan bagan *VFX production pipeline* di atas, berikut adalah beberapa teknis pengambilan elemen-elemen *VFX* yang paling sering dilakukan dalam proses syuting:

1) Tracking markers

Tracking marker atau lebih akrab disebut sebagai *tracker* merujuk pada titik referensi yang ditempatkan di suatu tempat, subjek, ataupun objek dalam *set*. Tujuan penggunaan *tracker* adalah sebagai referensi yang nantinya dapat membantu komputer (*software tracking*) untuk menentukan arah kamera dan posisi subjek ataupun objek di dalam frame. Selain itu, *tracker* dapat membantu kinerja komputer dalam mengalkulasikan gerakan yang ada di dalam *plate* secara lebih akurat. Penggunaan *tracker* sangat penting bagi *shots* yang nantinya akan ditambahkan elemen *VFX* seperti miniatur, objek *CG* (3D), dan lingkungan (Finance & Zwerman, 2009).

2) Greenscreen and bluescreen

Menurut Taylor (2010), *greenscreen* dan *bluescreen* merujuk pada pemakaian *background* (latar belakang) dengan satu warna primer dalam sebuah foto atau video yang memperlihatkan aksi pada bagian *foreground* (latar depan). Penggunaan *greenscreen* dan/atau *bluescreen* bertujuan untuk menggabungkan subjek atau objek yang ada pada *foreground* dengan *background* yang baru.

Penggabungan *foreground* dengan *background* yang baru nantinya akan dilakukan pada tahap *post-production* (hlm. 96-97).

3) HDRI and chrome balls

HDRI dan *chrome ball* merupakan dua metode berbeda, keduanya berfungsi untuk menyediakan referensi pencahayaan yang diperlukan dalam pembuatan elemen *VFX*. *HDRI* (*high dynamic range imaging*) merujuk gambar *HDR* (*high dynamic range*) yang merupakan hasil penggabungan foto-foto dari suatu *set* dengan menggunakan berbagai *range exposure*. *HDR* adalah suatu bentuk gambar yang dapat mewakili *range* pencahayaan dari yang paling gelap hingga paling terang (Dinur, 2017, hlm.152). Berbeda dengan *HDRI*, *chrome ball* merupakan metode merekam atau memotret suatu alat berbentuk bola berbahan krom untuk masing-masing pengaturan kamera yang merekam *shots VFX*. Pada umumnya, *chrome ball* terbagi atas dua sisi sama rata. Satu sisi dari *chrome ball* berbahan dasar krom yang berfungsi untuk melihat asal dari sumber cahaya dan bagaimana objek bereaksi terhadap cahaya. Sisi lain dari *chrome ball* dicat berwarna abu-abu *matte* yang bertujuan untuk melihat bagaimana permukaan kusam bereaksi terhadap cahaya yang sama (Okun & Zwerman, 2010).

4) Clean plates

Menurut Squires (2010), *clean plate* merupakan rekaman yang identik dengan *shot* yang sebenarnya, tetapi tanpa adanya aktor dan barang-barang seperti *props*, kabel, dan *rig*. Proses pengambilan *shot* untuk keperluan *clean plate* menggunakan pengaturan dan posisi kamera yang sama persis dengan pengambilan *shot* yang sebenarnya. *Clean plate* biasa digunakan sebagai *base layer* atau *background* pengganti untuk keperluan *clean-up* atau penghapusan suatu subjek/objek dari *shot*. Selain itu, *clean plate* bisa digunakan sebagai referensi pencahayaan dan warna yang ada di dalam *set* (hlm. 158-160).

2.4. SERIAL

Pada umumnya, masyarakat mengenal istilah serial dari frasa “serial televisi” atau “*TV series*”. Serial televisi merupakan serangkaian episode yang disiarkan secara

berkala dengan adanya jeda antara setiap *season*-nya (grup yang berisi serangkaian episode). Pergantian *season* yang ada pada serial televisi biasanya memakan waktu kurang lebih satu tahun. Sebagaimana arti kata dari serial televisi itu sendiri, serial televisi diproduksi untuk ditayangkan di televisi.

Pada perkembangannya, produksi serial tidak lagi difokuskan untuk disiarkan melalui medium televisi saja. Masyarakat sekarang dapat menonton serial di berbagai *platform*, seperti YouTube, media sosial, dan layanan menonton berbayar. Beberapa serial pun tidak lagi merilis episodenya per minggu, mereka merilis seluruh episodenya sekaligus.

Menurut Carrasco-Campos (2010), serial televisi rata-rata terbagi menjadi dua kategori, yaitu: drama dan komedi, yang disertai oleh beberapa variasi kategori tergantung pada format dari serial yang bersangkutan. Dalam kategori drama, terdapat tiga subkategori, yaitu: drama TV, telenovela, dan *soap opera*. Sedangkan pada kategori komedi, terdapat dua subkategori, *sitcom* (situasi komedi) dan *dramedy* (drama komedi). Walaupun begitu, serial-serial yang ada saat ini dapat dikategorikan berdasarkan genre yang serupa dengan genre film. Hal ini dikarenakan oleh perkembangan serial yang tidak lagi hanya terpaku pada pasar televisi saja.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA