



### **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

Animasi tiga dimensi (3d) dewasa kini sudah menjadi hal yang populer di dunia. Tidak hanya anak-anak, bahkan orang dewasa kerap menikmati film kartun dengan teknik 3d tersebut.

Beberapa film animasi yang sudah mendunia seperti “Despicable Me 2” dan “Monster University” sangat banyak peminatnya. Dicatat [latimes.com](http://latimes.com) (2013: 25 Juli 2013) “Despicable me 2” sudah menggeser aksi Johnny Depp dalam film “The Lone Ranger” dari *box office*. Terbukti bahwa peminat film animasi 3d banyak. Terdapat beberapa unsur yang membuat film animasi 3d menjadi laku keras, diantaranya adalah karakter, cerita, dan yang terakhir adalah efek visual.

Efek visual menjadi hal yang menentukan dalam pembuatan film, di luar cerita dan karakter. Salah satu bukti otentik bahwa efek visual menjadi penting dalam film animasi 3d terdapat pada film “Avatar.” Film *science fiction (sci-fi)* yang menceritakan kisah cinta antara manusia dengan makhluk luar angkasa yang dipadukan dengan petualangan, *action*, dan *fantasy*. “Avatar” disertai dengan efek visual tidak hanya berhasil menggugah para penonton tetapi juga berhasil memperoleh berbagai penghargaan. Diantaranya dicatat oleh [imdb.com](http://imdb.com) (2010: 25 Juli 2013) adalah 3 piala Oscar, 58 penghargaan lainnya, serta 73 nominasi. Efek visual memegang salah satu peran penting dalam film 3d Animasi.

Perkembangan dunia perfilman mancanegara yang sangat pesat ternyata tidak berbanding lurus dengan perkembangan dunia perfilman Indonesia. Perkembangannya sangatlah lambat. Sebuah artikel di suaramerdeka.com (2013: 25 Juli 2013) menyampaikan bahwa “Perkembangan film Indonesia dari aspek sinematik khususnya efek visual terasa sangat lambat dari sejak teknologi *chroma-key* mulai digunakan. Hal ini tidak hanya dari sisi teknis, namun lebih kepada etetiknya.” Hal tersebut terbukti dari minimnya jejak catatan yang membahas mengenai efek visual perfilman, dan juga film-film yang menggunakan efek visual itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, Penulis berupaya untuk membantu mengoptimalkan efek visual yang ada di Indonesia melalui film animasi 3d “The Last Shuffle.” Film pendek dengan *genre action* dan *adventure*, akan sangat terdukung apabila dipadukan dengan efek optimal.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan efek visual dalam 3d Animasi “The Last Shuffle”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar topik yang dibahas tidak terlalu luas sehingga tidak fokus, maka dibuat beberapa batasan masalah yaitu:

1. Efek visual yang digunakan merupakan *digital visual effect*
2. *Software* yang akan digunakan untuk pengerjaan efek visual adalah 3DSMax, Real Flow, dan Adobe After Effect.

3. Efek yang akan dibuat hanyalah efek-efek tertentu, antara lain:

1. Efek hujan dan percikan genangan air
2. Efek api pistol
3. Efek ledakan pada granat tangan dan efek kaca pecah karena Ledakan.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang efek visual yang optimal dan mendukung untuk film animasi 3d “The Last Shuffle”.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Bagi penulis, pembuatan efek visual yang optimal dan mendukung bagi film animasi 3d “The Last Shuffle” sangatlah bermanfaat. Melalui berbagai proses perancangan dan eksekusi, penulis belajar lebih dalam ilmu efek visual dan animasi 3d. Pembelajaran yang pada akhirnya dapat menjadi bekal penulis nantinya bila akan terjun ke dunia kerja di industri perfilman.

Bagi pembaca, penulis berharap semoga laporan ini bisa dipelajari dan kemudian pembaca menjadi menguasai efek visual yang dapat memuaskan penonton. Sehingga pada masa yang akan datang, perfilman Indonesia bisa mengalami kemajuan pesat dalam bidang efek visual.

Untuk Universitas Multimedia Nusantara, semoga laporan ini bisa menjadi catatan tersendiri dan bermanfaat untuk penelitian tertentu. Dan juga semoga bisa bermanfaat bagi angkatan-angkatan muda calon sarjana yang ingin mencari referensi dalam perihal efek visual.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam upaya pengumpulan data dalam pengerjaan tugas akhir adalah metode studi pustaka/literatur. Penulis akan mencari berbagai teori yang bersumber dari beberapa buku serta karya-karya ilmiah terdahulu yang sesuai serta mendukung proses pembuatan efek visual dalam film animasi 3d “The Last Shuffle.”

Selain studi literatur, penulis juga melakukan observasi yang sebagian besar akan dilakukan melalui *surfing* jejaring sosial dan melihat beberapa video 3d animasi, juga video *real footage* yang terdapat efek visual digital didalamnya sebagai referensi, maupun beberapa video *walkthrough* mengenai proses terjadinya efek visual tersebut.

Metode ketiga yang akan dipakai penulis adalah melakukan eksperimen berdasarkan teori dan referensi yang didapat, lalu diambil hasil terbaik dari beberapa eksperimen yang dilakukan.

UMMN