

## 1. PENDAHULUAN

Dengan semakin berkembangnya industri film dan animasi, tidak dapat dipungkiri bahwa *visual effects* semakin dibutuhkan dalam pembuatan film. Mulai dari film drama hingga *action* maupun *science fiction*, *visual effects* telah membantu industri film semakin maju. Baik atau buruknya *visual effects* cenderung dinilai dari seberapa realistis efek-efek tersebut terlihat. Film bukanlah hal yang nyata, tetapi apapun yang tertangkap oleh kamera terlihat nyata. Inilah yang disebut dengan *photoreal* (Dinur, 2017, hlm. 12).

*Visual effects* bukanlah sesuatu yang tertangkap kamera. Tantangan terbesar *visual effects artist* adalah membuat *visual effects* terlihat *photoreal*, atau terlihat realistis di dalam *frame*. *Visual effects* tidak dapat dilepaskan dari sifat natural efek – efek tersebut, misalnya gravitasi, massa, warna, cahaya, tekstur, pergerakan, dan lain-lain. Maka, untuk mencapai *visual effects* yang realistis, dibutuhkan pengetahuan tentang sains. Seperti ditulis dalam bukunya, Bousquet (2016, hlm. 2) menyatakan bahwa semakin berkembangnya teknologi *visual effects*, tingkat memalsukan realita dalam film pun ikut meningkat. Dengan menerapkan sains dalam perancangan *visual effects*, adegan akan terlihat meyakinkan dan dapat menarik perhatian penonton.

Beberapa tahun terakhir, film-film Indonesia sudah mulai lebih berani dan terbuka untuk menggunakan *visual effects*. Jenis cerita dan *treatment* film pun semakin bervariasi dari tahun ke tahun, memberikan kesempatan bagi para *VFX artist* untuk mengeksplorasi *visual effects* lebih dalam. Salah satu film yang menggunakan banyak *visual effects* merupakan salah satu film Netflix Original yang akan tayang di akhir tahun 2022, dengan kode BFT.

BFT adalah film panjang Indonesia ber-genre *action-comedy* yang disutradarai oleh Timo Tjahjanto. *Visual effects* yang banyak diaplikasikan dalam film ini adalah animasi pergerakan objek dan simulasi yang mencakup efek ledakan, darah, luka, efek senjata, pergerakan lidah, dan efek kepala meledak. Berbagai *visual effects* ini membutuhkan ilmu sains seperti; teori kekuatan; gravitasi; gerak, jatuh, dan

*parabola*; tekanan gas; perlawanan udara; gelombang kejut; aksi reaksi; ledakan; reaksi kimia; hingga nuklir; dalam perancangannya. Ledakan yang dibahas terbatas pada dua shot, yaitu BFT\_126\_130 dan BFT\_127\_0200. Oleh sebab itu, judul dari skripsi ini adalah “Perancangan Efek Visual Film Aksi Netflix Indonesia dengan kode BFT”.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana perancangan efek *visual* film aksi Netflix Indonesia dengan kode BFT?

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses perancangan efek *visual* yang digunakan dalam film aksi Netflix Indonesia dengan kode BFT.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. *Visual Effects***

Menurut Dinur (2017), *visual effects* (VFX) adalah sebuah penemuan yang terjadi akibat revolusi digital. *Visual effects* tidak dapat terjadi tanpa kemampuan computer mengubah gambar menjadi angka, dan memanipulasi angka-angka ini menjadi gambar virtual. Dengan kata lain, *visual effects* adalah manipulasi digital dan perbaikan gambar yang diambil saat shooting. Pengerjaan *visual effects* terjadi pada tahap pasca produksi sebuah film (hlm. 7, 16).

*Visual effects* dapat digunakan dalam berbagai cerita dan genre untuk membantu proses pembuatan film. Seringkali *visual effects* digunakan untuk mengurangi *budget* produksi. Dengan kemampuannya untuk mengubah, memodifikasi, dan memperbaiki lokasi dalam tahap pasca produksi, *visual effects* sangat meringankan beban produksi dari segi *budget*, waktu, dan kesulitan birokrasi. (Dinur, 2017, hlm. 19).

Setiap pembuat film ingin membuat penonton tertarik, tergerak, bahkan terserap masuk ke dalam cerita yang diciptakannya. Keberhasilan pembuat film dalam mewujudkan *suspense* dan dapat membuat penonton tertarik dan lupa bahwa itu hanyalah sebuah cerita. Untuk menjaga ketertarikan tersebut, pembuat film