



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

Perkembangan teknologi dalam dunia kreatif di Indonesia akhir-akhir ini semakin bertambah pesat. Hal ini memungkinkan para animator menjadi lebih kreatif dalam pembuatan karya-karya mereka. Teknologi menantang para animator untuk membuat suatu karya yang lebih baik daripada karya sebelumnya dan *visual effects* adalah salah satu poin yang mengalami perkembangan pesat dalam segi teknologinya. Pengaplikasian *visual effects* pada sebuah film animasi dapat dilakukan menggunakan teknologi digital. Hal ini juga dapat diterapkan dalam *live-action movie*, namun penulis akan lebih fokus pada penerapannya dalam film animasi digital, karena karya yang dibuat sepenuhnya berupa *3D short animation movie*.

Teknologi *visual effects* yang digunakan dalam membuat film memang sangat membantu para pembuat film untuk mempermudah pekerjaan mereka untuk membuat efek atau setting di lokasi tertentu. Teknologi *visual effects* seperti ini biasanya menggunakan layar hijau atau biru pada *live-action movie*, yang pada film animasi yang dibuat secara digital sebenarnya dapat juga diterapkan. Terlebih dalam film animasi ber-*genre* fantasi yang memerlukan *visual effects* yang memanjakan mata saat ditonton. (JagatReview.com, 2013)

Permasalahannya di Indonesia ini masih banyak orang awam yang belum tahu berapa waktu yang dibutuhkan untuk membuat *live-action movie* atau film animasi yang menggunakan CGI (*computer generated imagery*) sehingga banyak produksi film animasi atau *live-action* dengan CGI yang terbengkalai dan hasilnya terkesan asal-asalan, seperti contoh pada serial Tuter Tinar versi 2011 yang ditayangkan di Indosiar yang membuat imej Indosiar menjadi bulan-bulanan di dunia maya. Kerap kali hal tersebut menjadi hal yang merugikan bahkan bagi para penyedia tayangan TV swasta terkenal seperti Indosiar. (tabloidbintang.com, 2012)

Orang Indonesia perlu kembali belajar bagaimana cara memproduksi film animasi yang baik. Diperlukan persiapan dan perancangan yang matang dan hasil eksekusi yang baik dalam pelaksanaannya. Penulis beserta dengan tim nya telah merencanakan untuk membuat sebuah *short animation movie* yang sepenuhnya dibuat menggunakan teknologi komputer dan memilih *genre* fantasi untuk merepresentasikan cerita yang telah dikembangkan oleh tim berjudul *The Gift*.

Film animasi ber-*genre* fantasi kini telah marak didunia perfilman animasi 3D. Film-film seperti *wreck-it ralph*, *monster university*, *despicable me*, merupakan beberapa film animasi kartun yang memiliki *genre* fantasi ditampilkan dengan *visual effects* yang sangat mengagumkan. Ini adalah sebuah tantangan bagi penulis untuk membuat karya yang juga ber-*genre* fantasi dan dipenuhi oleh digital *visual effects* yang oleh penulis, sebagai *visual effects artist*, dibuat menggunakan program komputer untuk animasi 3D.

Visual effects merupakan sebuah bagian penting dalam pembuatan film animasi berjudul *The Gift*, maka hal ini membutuhkan perancangan yang matang agar dapat menampilkan citra fantasi sesuai dengan *genre* yang dipilih, oleh karena itu penulis akan merancang berbagai *visual effects* yang dibutuhkan untuk menghidupkan suasana fantasi dalam 3D *short animation movie* ini dari *design* hingga pengaplikasiannya kedalam 3D *short animation*

1.2. Rumusan Masalah

Penulis tidak hanya harus merancang pembuatan elemen *visual effects* yang dibutuhkan tetapi juga harus dapat mengaplikasikannya dengan baik kedalam *short animation movie* tersebut maka penulis menemukan rumusan masalah seperti berikut:

Bagaimana membuat *visual effects* yang menarik dan masuk akal dalam sebuah *short animation movie* berjudul *The Gift* dengan menggunakan program animasi 3D?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang akan diselesaikan dalam proyek tugas akhir ini dalam hal perancangan hingga pengaplikasian *visual effects* dalam beberapa fokus sebagai berikut:

1. Semua elemen *visual effects* yang dibuat dan dibahas terbatas dalam bentuk 3D *digital visual effects*.
2. Terbatas dalam perancangan *visual effects* berbentuk *glowing particle effects* disekitar *box*, partikel pengabul permintaan, dan *box explosion effects*.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dibuatnya tugas akhir ini adalah:

1. *Visual effects* yang dibuat dapat mendukung *short animation movie* ini untuk membangun emosi para penontonnya sesuai dengan yang diharapkan oleh tim.
2. Membuat sebuah hasil akhir elemen *visual effects* yang saling mendukung dan terlihat masuk akal (*believable*).

1.5. Manfaat Perancangan

Melalui tugas akhir ini penulis berharap dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan diri sendiri dalam pembuatan *visual effects* menggunakan program animasi 3D sekaligus membangkitkan semangat para animator muda di Indonesia untuk membuat tayangan yang berkualitas terutama dalam segi *visual effects*-nya.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Perancangan *visual effects* yang dilakukan memerlukan beberapa metode pengumpulan data. Metode ini digunakan untuk mempermudah dalam mengumpulkan beberapa sumber yang diperlukan, menganalisis masalah, dan memecahkan permasalahan yang ada. Berikut beberapa metode yang digunakan untuk mendapatkan sejumlah data yang dibutuhkan:

1. Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan tentang fenomena alam yang ada dalam dunia nyata untuk selanjutnya dipelajari dan digunakan sebagai media referensi untuk perancangan *visual effects* yang dibutuhkan agar

dapat menghasilkan *visual effects* yang menarik dan mendukung *short animation* seperti yang diharapkan oleh penulis dan tim.

2. Eksperimen

Metode eksperimen ini dimaksudkan untuk mencoba-coba secara pribadi beberapa cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam perancangan *visual effects* ini. Metode ini dapat membantu penulis dalam pemilihan program yang cocok serta membantu dalam permasalahan teknis yang akan muncul dalam perancangan *visual effects* tersebut.

3. Studi Pustaka

Penulis memakai metode studi pustaka untuk mengumpulkan bahan-bahan yang dijadikan sebagai tinjauan pustaka dalam melakukan perancangan. Penulis mengumpulkan berbagai referensi dari buku-buku dan artikel yang berkaitan dengan topik yang dibahas yaitu *visual effects*. Sumber-sumber yang terkumpul kemudian ditelaah secara menyeluruh dan dijadikan acuan untuk perancangan desain *visual effects* selanjutnya.

UMMN