

1. LATAR BELAKANG

Pada masa revolusi digital seperti saat ini, teknologi digital benar-benar telah mempengaruhi hampir seluruh aspek dalam kehidupan. Berbicara mengenai *visual effects* (VFX), VFX yang kita kenal pada saat ini tidak mungkin ditemukan tanpa pengembangan sistem komputer yang memanipulasi angka-angka dan akhirnya mengeluarkan sebuah citra secara virtual. Sebagai contoh, dinosaurus dalam film *Jurassic Park* tidak bisa dibuat, dianimasikan dan melalui proses *render* tanpa adanya teknologi digital, aplikasi pembuat model 3D dan seniman yang berbakat. Teknologi digital dalam pembuatan efek visual ini akhirnya membuka kemungkinan baru dan penggunaannya tidak hanya untuk film tetapi bentuk-bentuk karya audiovisual lainnya (Dinur, 2017).

Salah satu bentuk karya audiovisual yang menggunakan teknologi VFX adalah bentuk iklan komersial. Dewasa ini, iklan komersial sering kali menggunakan metafora-metafora yang tidak dapat dicapai melalui kerja praktik di set ketika proses pengambilan gambar berlangsung. Adanya metafora tersebut menghasilkan keganjilan yang dinilai lebih menarik dan berkesan serta dianggap lebih kreatif bagi penonton dan calon pembeli (Birdsell et al., 2022). Oleh karena itu, teknologi digital dan konsep pengerjaan *visual effects* dibutuhkan untuk memenuhi visualisasi ide metafora tersebut.

Pada proses pengerjaannya, VFX tidak hanya dihasilkan oleh *Computer Generated* (CG) tetapi juga melibatkan banyak aspek, seperti aspek kreatif dan visual, serta perencanaan akan tahapan yang ingin dilakukan (Zheng & Kim, 2021). Tahapan-tahapan pengerjaan VFX juga harus direncanakan sehingga pengerjaan VFX dapat terlaksana dengan efektif dan hasilnya maksimal. Tahapan-tahapan tersebut sering kali merupakan penerapan dari tahapan pengerjaan yang sudah umum dilakukan dengan adaptasi atau modifikasi. Hal tersebut yang menjadi inspirasi penulis untuk membahas penerapan teori akan tahap pengerjaan VFX menurut Charles Finance dalam tahap pengerjaan VFX untuk *TV Commercial Goodtime Chocodips* di DoubleU Post Studio.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan tahapan pengerjaan VFX menurut Charles Finance dalam tahap pengerjaan VFX *TV Commercial Goodtime Chocodips* di DoubleU Post Studio ?

1.2.BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada tahapan pengerjaan VFX yang dilakukan oleh DoubleU Post Studio dalam mengerjakan VFX untuk *TV Commercial Goodtime Chocodips*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan tahapan VFX yang dijabarkan oleh Charles Finance dalam proses pengerjaan VFX *TV Commercial Goodtime Chocodips* di DoubleU Post Studio.

2. STUDI LITERATUR

2.1. Visual Effects

Visual Effects (VFX) adalah suatu hasil dari kemajuan teknologi dalam pembuatan efek visual yang akan digunakan untuk memperkaya kualitas suatu produksi karya *audio visual* seperti film, iklan komersial, program televisi, dan video music. Lingkup VFX mencakup berbagai macam teknik dan elemen yang digunakan seperti *editing* atau penggabungan gambar, animasi, *special effects*, *touch up* atau penghapusan objek, dan *sound effects* atau penambahan efek suara (Finance & Zwerman, 2015).

2.2. Visual Effects (VFX) Producer

Visual Effects (VFX) Producer adalah seseorang yang bertanggung jawab atas seluruh aspek dalam produksi efek visual dalam sebuah pembuatan karya *audio visual*. Aspek-aspek tersebut antara lain, perencanaan, pengembangan dan koordinasi seluruh kegiatan yang berlangsung selama produksi efek visual. *VFX Producer* juga sebagai penghubung antara tim VFX dengan *client* dan sutradara.