

**PERANCANGAN VFX API PADA WUJUD *FIRE WILBUR*
SEBAGAI REPRESENTASI *ANGER* DAN *DEPRESSION*
AIRIN PADA ANIMASI 2D *LAMENT***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Emmanuel Kuan Yew

00000054207

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN VFX API PADA WUJUD *FIRE WILBUR*
SEBAGAI REPRESENTASI *ANGER* DAN *DEPRESSION*
AIRIN PADA ANIMASI 2D *LAMENT***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Emmanuel Kuan Yew

00000054207

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Emmanuel Kuan Yew

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054207

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**Perancangan VFX Api pada Wujud *Fire Wilbur* sebagai
Representasi *Anger* dan *Depression* Airin Pada Animasi 2D
*Lament***

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 Desember 2024



Emmanuel Kuan Yew

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

Perancangan VFX Api pada Wujud *Fire Wilbur* sebagai Representasi
Anger dan Depression Airin pada Animasi 2D *Lament*

Oleh

Nama : Emmanuel Kuan Yew

NIM : 00000054207

Program Studi : Film

Fakultas : Seni & Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Desember 2024

Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji



Levinthius Herlyanto, M.Sn.
083678

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
100076

Pembimbing

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.
L00635

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

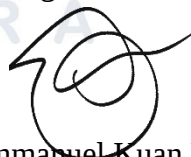
Nama : Emmanuel Kuan Yew
NIM : 00000054207
Program Studi : Film
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

Perancangan VFX Api pada Wujud *Fire Wilbur* sebagai Representasi *Anger* dan *Depression* Airin pada Animasi 2D *Lament*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 23 Desember 2024



(Emmanuel Kuan Yew)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas Tuhan Yang Maha Esa untuk rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan tepat waktu. Saya menyadari bahwa saya tidak akan menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan maksimal tanpa ada bantuan dan motivasi dari berbagai pihak maupun itu dari luar atau dalam perkuliahan. Saya terutama ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
 2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
 3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film, Universitas Multimedia Nusantara.
 4. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
 5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
 6. Teman-teman dekat saya yang memberikan dukungan dan waktunya untuk mendengarkan keluh kesah saat mengerjakan tugas akhir ini.
 7. Tim 3AM Studio yang telah berjuang dan memberikan usaha mereka untuk menghasilkan karya film pendek animasi *Lament* sebagai karya tugas akhir ini.
- Semoga karya ilmiah ini menjadi bahan pelajaran dan sumber informasi bagi para pembaca.

Tangerang, 23 Desember 2024



Emmanuel Kuan Yew

**Perancangan VFX Api pada Wujud *Fire Wilbur* sebagai
Representasi *Anger* dan *Depression* Airin pada Animasi 2D
*Lament***

(Emmanuel Kuan Yew)

ABSTRAK

Visual efek dapat memberikan makna dalam sebuah film dan menjadi sebuah hal yang penting dalam cerita. Visual efek adalah salah satu cara film ataupun animasi dapat menyampaikan ceritanya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas mengenai proses perancangan dan teori yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D visual efek api. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses perancangan VFX api dalam memvisualisasikan 2 tahap dari 5 *stages of grief*, pada fase *anger* dan *depression* tokoh pada film animasi pendek *Lament*. Penelitian ini dibatasi dengan aspek visual yaitu bentuk, gerakan, ukuran, warna dan *opacity*. Penelitian ini menerapkan teori prinsip dasar animasi dan juga teori visual efek dengan dukungan dari teori 5 *stages of grief* dan halusinasi. Metode penelitian yang digunakan seperti studi pustaka dengan mengumpulkan literatur yang terkait dengan pembuatan 2D visual efek api. Hasil dari penelitian ini dapat membantu para animator lain yang kesusahan dalam membuat animasi 2D visual efek api dengan tambahan makna balik visual efek api tersebut.

Kata kunci: Api, *lament*, 5 *stages of grief*, visual efek



Designing Fire VFX of Fire Wilbur as a Representation of Airin's

Anger and Depression in 2D Animation Lament

(Emmanuel Kuan Yew)

ABSTRACT (English)

Visual effects can give meaning to a movie and become an important part of the story. Visual effects are one of the ways a movie or animation can convey its story. The purpose of this research is to discuss the design process and theories used in making 2D animation visual effects of fire. This research is conducted to find out the process of designing fire VFX in visualizing 2 stages of the 5 stages of grief, in the anger and depression phases of the character in the short-animated film Lament. This research is limited to the visual aspects of shape, movement, size, color and opacity. This research applies the theory of basic principles of animation and also the theory of visual effects with support from the theory of 5 stages of grief and hallucinations. The research method used is a literature study by collecting literature related to the creation of 2D fire visual effects. The results of this research can help other animators who are struggling to create 2D fire visual effects animation with additional meaning behind the fire visual effects.

Keywords: *Fire, lament, 5 stages of grief, visual effect*

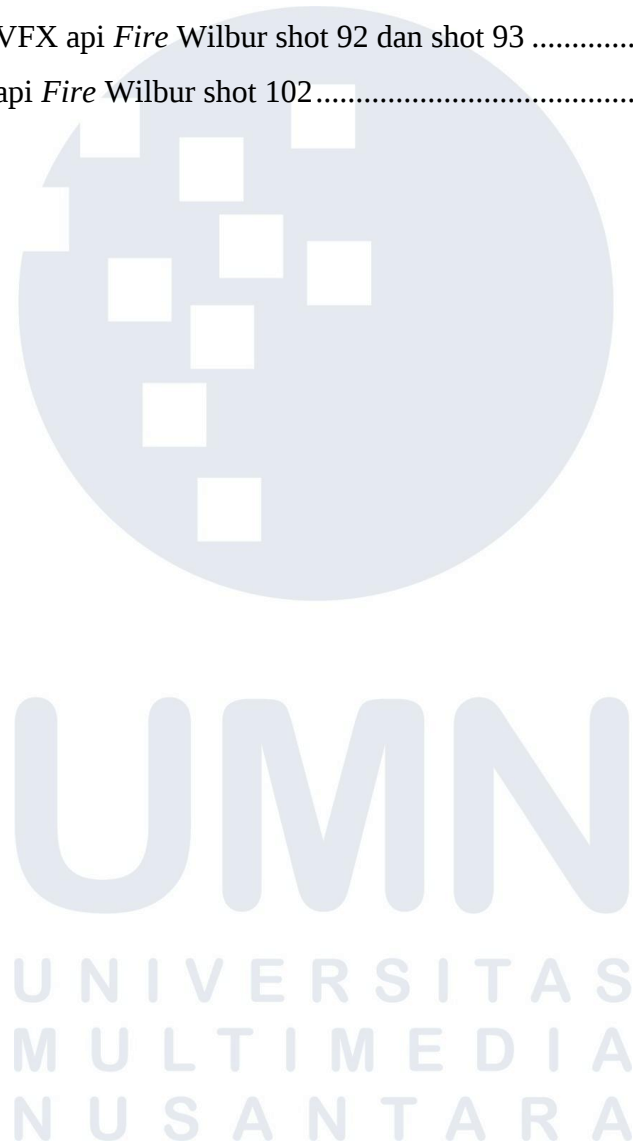


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (<i>English</i>).....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. Visual Efek	3
2.2. Animasi 2D	4
2.3. Api	5
2.4. Warna.....	6
2.6. Stages of Grief	8
2.7. Halusinasi Visual	9
3. METODE PENCIPTAAN.....	11
Deskripsi Karya	11
Konsep Karya	11
Tahapan Kerja.....	13
4. ANALISIS.....	33
4.1. HASIL KARYA	33
4.2. ANALISIS KARYA	38
5. KESIMPULAN.....	43
6. DAFTAR PUSTAKA.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbedaan aspek visual VFX api	26
Tabel 4.1 Shot 92	33
Tabel 4.2 Shot 93	34
Tabel 4.3 Shot 102	36
Tabel 4.4 HSV VFX api <i>Fire</i> Wilbur shot 92 dan shot 93	40
Tabel 4.5 VFX api <i>Fire</i> Wilbur shot 102.....	42



DAFTAR GAMBAR

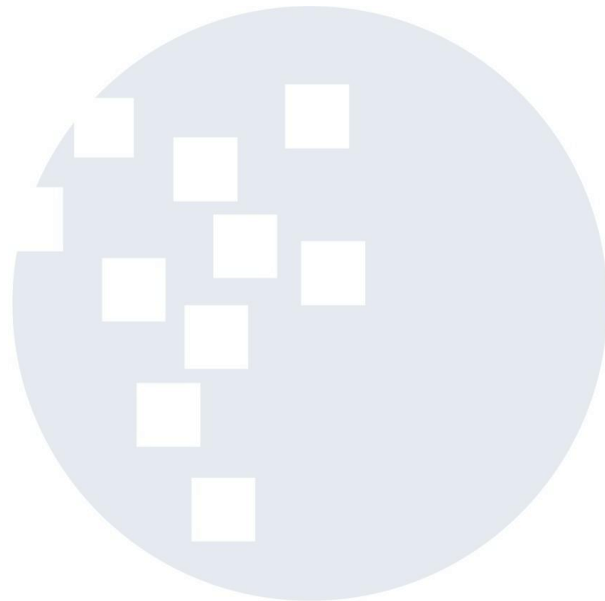
Gambar 2.1 Api yang tertiup dengan angin	5
Gambar 2.2 <i>Candle Sequence</i>	5
Gambar 2.3 Cara menganimasi api	6
Gambar 2.4 Roda Warna.....	7
Gambar 2.5 Penjelasan <i>Hue, Saturation, Value</i>	7
Gambar 3.1 Skema Perancangan.....	13
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i> Shot 92 dan 93.....	14
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> Shot 102.....	14
Gambar 3.4 Character design <i>Fire Wilbur</i>	15
Gambar 3.5 Osanai <i>opacity</i> yang <i>solid</i>	16
Gambar 3.6 Tubuh Osanai sedikit transparan	17
Gambar 3.7 Calcifer marah kepada Sophie.....	18
Gambar 3.8 Bentuk api Calcifer yang tajam.....	18
Gambar 3.9 Pola api Calcifer	19
Gambar 3.10 Arah api Calcifer	20
Gambar 3.11 <i>Hue, Saturation, Value</i> Calcifer	20
Gambar 3.12 Sebelum dan sesudah Ember marah.....	21
Gambar 3.13 Bentuk api Calcifer yang bulat.....	22
Gambar 3.14 Pola gerakan api Calcifer	23
Gambar 3.15 Gerakan api Calcifer.....	23
Gambar 3.16 Perbedaan <i>saturation</i> dan <i>value</i> saat Eugene meninggal	24
Gambar 3.17 Perbedaan <i>value</i> pada api Ember	25
Gambar 3.18 Ember sedih, merasa putus asa.....	25
Gambar 3.19 Sketsa eksplorasi api <i>Fire Wilbur</i> 1 dan 2	27
Gambar 3.20 Sketsa eksplorasi VFX api <i>Fire Wilbur</i>	27
Gambar 3.21 <i>Screenshot storyboard</i> shot 92	28
Gambar 3.22 <i>Screenshot storyboard</i> shot 93	28
Gambar 3.23 <i>Screenshot</i> pertama eksplorasi api shot 92.....	28
Gambar 3.24 <i>Screenshot</i> kedua eksplorasi bentuk api shot 92	29

Gambar 3.25 Eksplorasi warna api <i>Fire Wilbur</i>	29
Gambar 3.26 Hasil dari eksplorasi warna api shot 92.....	30
Gambar 3.27 <i>Screenshot</i> eksplorasi api shot 93.....	30
Gambar 3.28 <i>Storyboard</i> Shot 102.....	31
Gambar 3.29 Sketsa bentuk api <i>Fire Wilbur</i> fase <i>depression</i> 1 dan 2	31
Gambar 3.30 <i>Screenshot</i> perancangan api shot 102.....	32
Gambar 3.31 Eksplorasi warna fase <i>depression</i>	32
Gambar 4.1 Roda warna palet VFX api <i>Fire Wilbur</i> shot 92 dan shot 93.....	39
Gambar 4.2 Roda warna palet VFX api <i>Fire Wilbur</i> shot 102	41



DAFTAR LAMPIRAN

KS 1 - FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN	46
KS 2 - FORMULIR PERJANJIAN.....	48
KS 3 - FORMULIR BIMBINGAN	49
KS 4 - TURNITIN	51



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA