

1. LATAR BELAKANG

VFX merupakan teknik memanipulasi dan penyempurnaan rekaman secara digital, dan terjadi terutama selama pasca produksi, sehingga produk akhir (*footage*) dapat meraih capaian visual yang diinginkan oleh sutradara (Dinur, 2017). Teknik manipulasi digital memungkinkan kebebasan dan keleluasaan animator untuk menambah objek, partikel, hingga subjek lain ke dalam sebuah adegan yang umumnya tidak dapat ditangkap atau dibuat di kehidupan nyata. menurut Aminian (2024) 2D VFX adalah simulasi elemen alam seperti asap, debu, air, *dst.* yang digambar dalam ruang dua dimensi yang tekstur detail, untuk menambah kedalaman dan daya tarik visual, pengerjaan 2D VFX akan dikerjakan secara *frame by frame* dimana *animator* akan membuat urutan rangkaian gambar untuk menghasilkan ilusi pergerakan.

Warna dapat di temukan di sekitar lingkungan hidup manusia, menurut Fraser & Banks (2004) Warna merupakan informasi visual yang diterima oleh pengamat, warna berfungsi untuk memberi informasi kepada pengamat akan objek apa yang mereka sedang amati karena, warna memiliki identitas karakter yang kuat untuk membantu manusia merespons dengan apa yang menjadi perhatiannya (Nur & Paksi, n.d.)

Penulis bertanggung jawab dalam perancang 2D VFX untuk film animasi *hybrid*, dengan judul *End of Kleshas*. film animasi campuran kombinasi media 2D dan 3D (CGI) yang sebagian besar animasi dikerjakan dalam media 2D (*frame-by-frame*) dengan dukungan latar yang dikerjakan dalam media 3D

End of Kleshas menceritakan tentang perjuangan Yuan Yi seorang suami yang ingin bertemu dengan Tian Long untuk mengembalikan istrinya yang meninggal dibunuh oleh Tao Wu. Penulis akan memfokuskan kepada perancangan elemen sebagai 2D VFX yang menggambarkan sifat Tian yang halus dan sifat Tao Wu yang ganas dan liar dalam film animasi *End of Kleshas*.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, perancangan 2D VFX memfokuskan kepada batas masalah yang akan dibahas yaitu:

Bagaimana perancangan 2D VFX dapat menggambarkan arketipe tokoh dalam film animasi End of Kleshas?

1.2. BATASAN MASALAH

Dalam perancangan VFX, penulis memfokuskan kepada batasan masalah yang akan dibahas:

1. Fokus kepada 2 tokoh mistik dalam cerita, yaitu Tao Wu dan Tian Long.
2. Perancangan 2D VFX diterapkan berdasarkan elemen yang dipancarkan dari tubuh tokoh Tao Wu dan Tian.
3. Perancangan 2D VFX memfokuskan ke dalam aspek sifat, wujud/bentuk, dan warna dari elemen Api dan Awan.
4. Warna elemen 2D VFX menyesuaikan dengan sifat ganas/liar tokoh Tao Wu dan sifat tenang Tian Long.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian bertujuan merancang 2D VFX yang sesuai dengan sifat tokoh Tao Wu dan Tian Long.

2. STUDI LITERATUR

2.1. VFX

Menurut Bousquet dan Garcia (2016) VFX, VFX adalah teknik manipulasi elemen alam yang diambil dari *environment*, sehingga efek yang dihasilkan terlihat melebur dengan elemen yang menyusun lingkungan tersebut, sebagai contoh dasar adalah elemen fenomena cuaca, yang meliputi awan, air hujan, salju, kilat, dst.