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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fink dan Morie (2010) mengatakan bahwa seni *visual effect* seperti menambahkan suatu deskripsi ke dalam gambar, teknologi ke dalam seni, dan membuat hal yang mustahil mejadi hal nyata (hlm.1).*Visual effect* sudah mulai muncul dan berkembang sejak awal tahun 1895, hanya saja masih terbatas pada saat proses pengambilan gambar saat *shooting*. Pada era digital *visual effect* sudah banyak yang menerapkannya untuk film-film sehingga membuat tampilan visual lebih menarik untuk ditonton, seperti contoh film *Transformers, The Avengers, Fast and Furious, Star Wars.*

Dengan menerapkan *visual effect,* pembuat film mampu membawa penonton memasuki dunia yang tidak nyata yang berdasar pada imajinasi pembuat. Penerapan *visual effect* pada film animasi juga dapat menambah daya tarik kepada penonton untuk menyaksikan film tersebut.Di Indonesia sendiri masih sangat kurang dari segi kualitas untuk penggunaan *visual effect*pada film.

Tetapi di Indonesia sendiri sudah banyak bermunculan film-film 3d animasi bergenre *action*. Namun tidak banyak film Indonesia yang mengaplikasikan *visual effect* di dalam film. Baru ada sedikit film Indonesia yang menampilkan efek visual di filmnya seperti film yang baru-baru ini tayang di bioskop ialah *Bangkit*. Oleh karena itu penulis merasa perlu membuat film animasi bergenre *Action* yang memiliki *visual effect* seperti asap, reruntuhan atau pecahnya bebatuan. Penulis

Perancangan Visual Effect..., Oktavianus Arya Noventra, FSD UMN, 2017

juga akan membahas efek-efek pada bagian adegan *action* pada film animasi yang berjudul *Insignia*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian penulis menyusun rumusan masalah sdebagi berikut:

Bagaimanakahperancangan*visual effect* untuk memperkuatcerita dalam film animasi 3D *Insignia*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam laporan ini Penulis membatasi pembahasan laporan tugas akhir sebagai berikut.

1. Penulis hanya membahas *visual effect* pada *shot*berikut:
    a. *Shot* 6

       Muncul cahaya pada lantai dasar candi, ketika sebuah tombol di tengah candi terinjak oleh Sura.

    b. *Shot*20

       Pilar hancur oleh kapak monster Atmaj.

    c. *Shot*30

       Monster Atmaj terbakar setelah tertusuk oleh panah milik Sura.

    d. *Shot* 35B

       Monster Atmaj berubah menjadi ayah Sura.
2. Elemen *visual effect* yang akan dibahas meliputi: api, *fracture*, *gloweffect*.

Perancangan Visual Effect..., Oktavianus Arya Noventra, FSD UMN, 2017

1.4. Tujuan Tugas Ahkir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang *visual effect* untuk memperkuatcerita dalam film animasi 3D *Insignia*pada *shot* 6, 20, 30 dan 35B yang meliputi elemen api, *fracture*, dan *glow*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat pada penulis dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis dapat lebih kritis dalam pembuatan film-film animasi selanjutnya dan bisa merumuskan secara detail konsep dalam pembuatan film selanjutnya.Selain itu manfaat bagi penulis ialah untuk menambah portfolio yang berguna di dunia kerja. Manfaat bagi orang lain dengan adanya tugas akhir ini adalah orang lain bisa menikmati hasil film 3d animasi yang telah dibuat oleh penulis dan bisa mengetahui bagaimana kualitas dari film animasi buatan anak-anak bangsa. Selain itu manfaat tugas akhir juga berlaku untuk Universitas tempat dimana penulis menimba ilmu. Untuk Universitas Multimedia Nusantara manfaatnya bisa dijadikan sebagai rujukan akademis untuk mahasiswa lain yang ingin membahas tentang bahasan yang sama dengan yang telah dibuat oleh penulis.

Perancangan Visual Effect..., Oktavianus Arya Noventra, FSD UMN, 2017