

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan *non-photorealistic 3D* sudah mulai menyebar ke berbagai studio animasi di berbagai belahan dunia, salah satunya studio di negara Jepang bernama Polygon Pictures. Studio tersebut mengerjakan berbagai animasi berbasis *non-photorealistic 3D*.

Dalam artikel berjudul “*Why choose non-photorealistic rendering?*” ,menurut Creative Blog Staff (2014) suatu hal yang berkesan merupakan alasan kita selalu bereksperimen terhadap sesuatu yang baru dalam hal teknik maupun *style*. Ilustrasi dapat dijadikan sebuah contoh *non-photorealistic rendering*. Sang *artist* yang merancang harus berpikiran diluar hal-hal yang biasa tanpa adanya batasan-batasan yang ada, sehingga menambah kesan berlebih dan lebih menarik untuk dinikmati.

Dalam artikel berjudul “*How Polygon Pictures is Changing Anime Industry*”, menurut May (2017) memasukkan diri kita dalam mata karakter fiksi yang berada di dunianya atau membuat karakter dengan rinci, animasi *3D* menjadi kelebihan yang dimiliki oleh *Polygon Pictures* dalam setiap pengeluaran animasi. Animasi berjudul *Blame!* yang awalnya datar dan tidak menarik menjadi animasi yang memiliki nuansa ingin tahu dan misteri. Warna dan *visual effect* yang

dipakai terintegrasi melalui cara *photo-surreal rendering* atau *non-photorealistic rendering*.

Berdasarkan buku yang berjudul *Visual Effect for 3D Action Game*, Meri Matilla (2018) berpendapat bahwa perbedaan yang sangat mendasar dari *stylize visual effect* dan *realistic visual effect* adalah *stylize visual effect* lebih memfokuskan effect yang memiliki detail yang sedikit dan lebih fokus ke bentuk yang kongkrit, warna dan pergerakan. Sebaliknya, *realistic visual effect* mengutamakan tujuan efeknya ke efek yang benar-benar terjadi di dunia nyata.

Menurut Meri Matilla (2018) *visual effect* dalam action membantu penonton untuk mengerti apa saja yang sedang terjadi di layar. Kesan bahaya atau tidak dapat diutarakan dengan cara penambahan *visual effect* dalam scene tersebut. Hal penting lainnya kenapa *visual effect* penting adalah *visual effect* membantu dunia menjadi lebih dinamis dan hidup.

Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut, *non-photorealistic* dan *stylize* memiliki kesamaan yaitu adanya perubahan-perubahan pada pergerakan maupun visual benda yang di aplikasikan. Sehingga penulis memutuskan untuk mengambil *stylize visual effect* dikarenakan *visual effect* berperan dalam membuat animasi lebih mudah dimengerti apa yang sedang terjadi di layar. Salah satu contoh animasi yang menggunakan *stylize visual effect* adalah animasi dari negara Jepang berjudul “*Expelled from Paradise*” pada tahun 2014. Animasi tersebut bergenre *action* dengan latar tempat bertema *post-apocalypse*, pertarungan yang ada difokuskan dalam dua hal yaitu pertarungan antar robot dengan robot dan manusia

dengan robot yang menggunakan *visual effect* di *scene* pertarungannya yang berbasis *non-photorealistic rendering*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *stylize visual effect 3D* pada animasi “RAMPAG!”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Topik-topik yang akan penulis bahas meliputi cara-cara perancangan *stylize visual 3D* dengan jumlah tiga *shot* yang akan dikerjakan.

1. Pada *shot* 16 akan membahas *stylize visual effect* percikan api.
2. Pada *shot* 20 akan membahas *stylize visual effect* debu.
3. Pada *shot* 89 akan membahas *stylize visual effect cloud of dust*.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Merancang *stylize visual effect 3D* dalam bentuk percikan api, debu dan *cloud of dust* pada animasi berjudul “RAMPAG!”.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat dari skripsi ini untuk penulis adalah lebih mengenal berbagai cara untuk memberikan *stylize visual effect* kepada animasi. Untuk orang lain, manfaat yang dapat di terima adalah mengetahui lebih banyak tentang *visual effect* yang difokuskan ke *stylize visual effect 3D*. Sedangkan untuk universitas, manfaatnya adalah sebagai rujukan akademis dalam perancangan yang sejenis.