



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.

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia perfilman Indonesia dalam beberapa tahun terakhir ini telah mengalami banyak perkembangan. Adanya teknologi-teknologi baru memungkinkan para sinemator dan animator menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan dan mewujudkan ide-ide yang selama ini ada dalam benak mereka. Banyak film dibuat dengan bekerja sama dengan perusahaan animasi untuk membuat *visual effects* menggunakan perlengkapan digital. Untuk selanjutnya, penulis akan menyebut film dengan istilah *live-action movie*, karena pada saat ini beberapa *movie* yang diputar di bioskop sudah tidak menggunakan film.

Banyak hasil karya dari animator Indonesia yang sangat menarik, namun sayangnya tidak diketahui oleh masyarakat Indonesia, melainkan justru beredar dengan luas di pasar luar negeri. Sedangkan animasi hasil karya dalam negeri yang beredar di pasar Indonesia sendiri jumlahnya sangat terbatas dan keberadaannya belum diketahui oleh masyarakat luas. Untuk *live-action movie* yang digabungkan dengan efek 3D digital sendiri hingga kini jumlahnya masih sangat terbatas dan menjadi tantangan tersendiri bagi para animator muda Indonesia.

Dari segi *live-action movie*, *thriller* merupakan salah satu genre yang jarang digunakan oleh para sinemator Indonesia. Belakangan ini, banyak *live-*

action movie produksi Indonesia yang memilih romantisme, horor, atau patriotisme sebagai genre mereka. Genre thriller yang memberikan kesan kekerasan, kriminal, dan kejahatan menjadi sebuah genre yang tidak banyak diangkat.

Permasalahan-permasalahan tersebut menggelitik minat penulis dan tim untuk membuat sebuah *live-action movie* bergenre *thriller*, yang digabungan dengan digital visual efek yang oleh penulis, sebagai *animator*, dibuat menggunakan program komputer untuk animasi 3D.

Dalam pembuatan film ini, penulis akan bekerja dalam sebuah tim bersama dengan tiga orang lainnya, yang masing-masing memiliki tugas:

- Stella Adeline Radianto sebagai Director
- Clara Alverina Yuwono sebagai Director of Photography
- Panji Wijaya sebagai Sound Designer
- dan penulis sendiri, Eunike Indriyani Handoko, sebagai *Animator*

Disamping itu, penulis juga bekerja sama dengan beberapa orang lainnya dalam pengerjaan proyek ini, yang membantu sebagai kru dan *talent* dalam *liveaction movie* yang dibuat.

MULTIMEDIA NUSANTARA

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat visual efek yang menarik dan realistik pada sebuah *live-action movie* dengan menggunakan program animasi 3D?

Membuat animasi dengan menggunakan program animasi 3D seringkali mengalami kendala saat akan digabungkan dengan *live-action movie* dalam hal tingkat realistik animasi tersebut. Proses *modeling*, pemberian material, pencahayaan, animasi, dan *tracking* menjadi kunci utama dan sekaligus tantangan tersendiri bagi penulis dalam menyelesaikan proyek ini.

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang akan dikerjakan dalam proyek tugas akhir ini dalam hal pembuatan *environment* (latar belakang) satu adegan dalam film, karakter binatang (kucing) beserta animasinya, dan visualisasi efek peluru yang ditembakkan dari pistol. Keseluruhan bagian akan dibuat menggunakan program animasi 3D.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dibuatnya tugas akhir ini adalah:

Modeling dan animating karakter dan setting latar belakang dalam bentuk
3D, dengan menggunakan lighting dan texturing yang sesuai sehingga hasil karakter maupun setting latar belakang yang dibuat dapat terlihat realistik.

- 2. Membuat efek-efek pendukung sebuah *movie thriller* dalam bentuk 3D yang dapat membangun emosi para penontonnya sesuai dengan yang diharapkan oleh sutradara.
- 3. Membuat sebuah hasil akhir gabungan *live-action movie* dan animasi 3D yang saling mendukung dan terlihat realistik (menyatu).

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Melalui tugas akhir ini penulis berharap dapat mengembangkan kemampuan diri sendiri dalam membuat animasi 3D sekaligus membangkitkan semangat dan ide kreatif para animator muda Indonesia untuk membuat tayangan yang berkualitas, dalam segi cerita, pengambilan gambar, *editing*, dan terutama dalam segi *animating*.

