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 III

METODE PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum Obyek Penelitian

Obyek dalam tugas akhir ini adalah visual efek. Secara khusus, visual efek yang akan dibuat dibagi menjadi 3. Yang pertama adalah 3D digital kucing liar yang biasa ada di perumahan. Model kucing yang telah dibuat nantinya akan digabungkan dengan *live-action movie* tokoh utama wanita yang berperan sebagai psikopat yang tidak menyukai binatang.

Yang kedua berbentuk sebuah 3D digital lingkungan halaman belakang rumah tokoh utama wanita, yang berupa lahan luas berisi beberapa orang-orangan sawah dengan berbagai pose mengerikan yang masing-masing memegang foto sebuah keluarga yang tampak bahagia, yang dengan sengaja dirobek sehingga bagian foto sang ayah terpisah dari anggota keluarganya yang lain.

Yang ketiga berupa 3D digital sebuah peluru yang ditembakkan dari sebuah pistol. Untuk animasi ini akan diperlukan pemberian visual efek debu, *muzzle flash*, dan *sparks* yang dibutuhkan untuk menambahkan kesan *action* dan ketegangan dalam film.

NUSANTARA

Pengaplikasian aplikasi digital..., Eunike Indriyani Handoko, FSD UMN, 2012

Ketiga efek visual yang akan dibuat akan digabungkan dengan *live-action movie*, sehingga diperlukan hasil akhir animasi yang realistik, supaya berkesan menyatu dengan *live-action movie* yang ada.

Laptop yang digunakan untuk mengerjakan proyek ini adalah Axioo dengan prosesor Intel Core 2 Duo dengan RAM sebesar 1 GB. *Software* yang digunakan dalam membuat model dan animasi adalah 3Ds Max 2011. Untuk *rendering*, penulis menggunakan *Mental Ray renderer*, sedangkan untuk penggabungan dengan *live-action movie* digunakan *software* Adobe After Effects. Untuk proses pengeditan akhir dikerjakan menggunakan *software* Adobe Premiere.

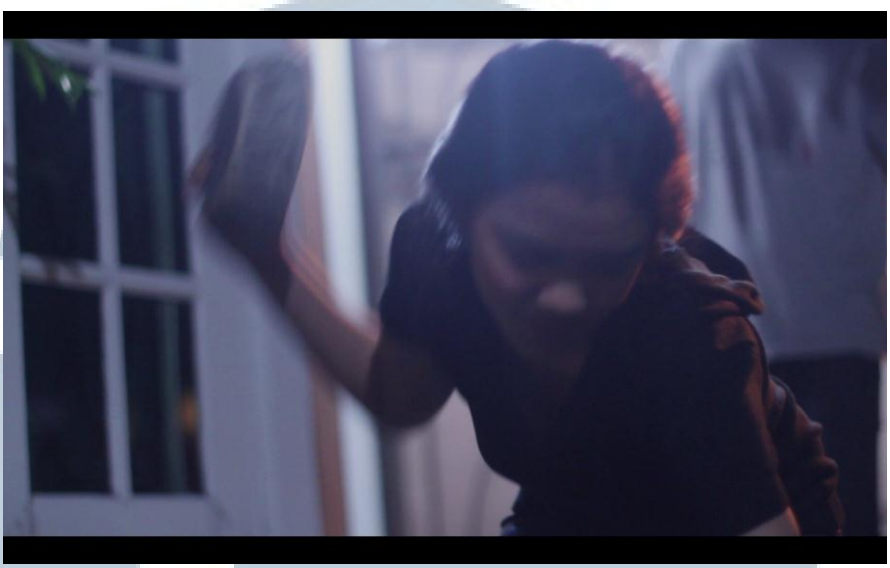
3.2. Digital 3D Model

Berikut akan dijelaskan proses pembuatan digital 3D model yang akan penulis kerjakan dalam proyek ini:

3.2.1. Model karakter kucing

Salah satu ciri khas karakter seorang psikopat adalah ketidaksukaannya pada binatang. Karakter ini diangkat oleh penulis dan tim ke dalam salah satu *scene* yang menceritakan Clara (tokoh utama wanita) merasa terganggu oleh seekor kucing liar yang mengeong-ngeong di depan rumahnya meminta makanan sampai akhirnya ia keluar dan membunuh kucing tersebut dengan memukulnya menggunakan cobek. Di saat yang bersamaan, Tommy sebagai tokoh utama pria, kekasih Clara yang sedang berkunjung, melihat kejadian tersebut dan terkejut mendapati sisi lain dari wanita teman masa kecilnya itu.

Pengaplikasian aplikasi digital..., Eunike Indriyani Handoko, FSD UMN, 2012



Gambar 3.1. ***Scene*** **pembunuhan kucing dalam** ***The Choice***

Dalam *scene* ini, karakter kucing yang akan dibunuh itulah yang dibuat dalam bentuk model 3D, karena kucing berbentuk 3D lebih mudah diarahkan gerakannya daripada jika menggunakan kucing asli dan sekaligus untuk meniadakan tindak kekerasan pada hewan.

Jenis kucing yang dibuat adalah kucing liar yang biasanya ada di perumahan. Kucing jenis ini biasanya pandai mengeong-ngeong untuk meminta makanan pada orang-orang yang ada di perumahan tersebut. Bentuk fisiknya lebih kuat dari kucing yang biasa dipelihara di rumah dan cenderung lebih kotor serta memiliki luka-luka di beberapa bagian tubuh.

3.2.2. Halaman belakang rumah psikopat

Scene ini menceritakan saat-saat Tommy pertama kali menemukan rahasia besar yang selama ini disembunyikan oleh Clara, kekasihnya yang ternyata adalah seorang psikopat. Tommy membuka pintu menuju halaman belakang

Pengaplikasian aplikasi digital..., Eunike Indriyani Handoko, FSD UMN, 2012

rumah Clara dan menemukan banyak orang-orangan sawah yang tampak menyeramkan. Orang-orangan sawah itu mencengkeram foto di tangannya seakan merasa puas karena bisa merenggut kebahagiaan keluarga di dalam foto tersebut.

Penulis menganalogikan orang-orangan sawah yang ada di halaman belakang rumah psikopat sebagai lambang pertahanan diri sang psikopat dari dunia luar yang dianggapnya mengancam keberadaan dirinya; sama seperti orang-orangan sawah yang didirikan untuk menjaga sawah dari burung-burung pemakan padi.

Model orang-orangan sawah dibuat dari kerangka kayu yang didirikan serupa huruf T untuk bagian tangan dan kakinya. Bagian kepala orang-orangan sawah dibuat dari labu yang diberi lampu di dalamnya dan dipotong menjadi serupa wajah Jack O' Lantern. Di atas labu yang menjadi kepala orang-orangan sawah diberi topi panjang serupa topi penyihir. Di bagian badan orang-orangan sawah diberi baju yang diikatkan ke kerangka kayu.

Tangan orang-orangan sawah mengarah ke depan dan mencengkeram sebuah frame foto yang juga terbuat dari kayu dan berisi foto keluarga bahagia yang menjadi target pembunuhan Clara. Foto-foto tersebut tersobek di bagian antara gambar bapak dan anggota keluarga yang lain, melambangkan kebencian Clara akan sosok ayah yang sudah membunuh ibunya.

Sebagai latar belakang lingkungan tempat orang-orangan sawah itu diletakkan, penulis membuat konsep sebuah halaman belakang rumah yang

Pengaplikasian aplikasi digital..., Eunike Indriyani Handoko, FSD UMN, 2012

terlantar. Di halaman rumah itu terlihat ada beberapa pohon tanpa daun, hanya tersisa ranting dan batang-batang tua menempel pada pohon tersebut. Di salah satu sudut terlihat ada gubuk berisi batangan-batangan kayu dan labu yang tampaknya dipakai Clara untuk membuat kerangka orang-orangan sawah.

Di bagian paling belakang dari halaman rumah tersebut, menempel pada tembok batu bata, terdapat sebuah kolam yang terbuat dari batu yang disusun mengelilingi kolam yang tampak lama tak dirawat, bahkan air yang ada di dalam kolam pun hanya merupakan air hujan yang tertampung dan tampak kecoklatan. Halaman rumah itu dikelilingi dengan tembok batu bata dan tiang-tiang dengan kawat melintang di antaranya, yang terdapat di atas tembok batu-bata dan difungsikan untuk mencegah orang lain atau binatang masuk ke halaman belakang tersebut.

3.2.3. Peluru dan spesial efek tembakan

Efek peluru diberikan pada bagian epilog dari *The Choice*, yaitu sebuah adegan tentang Clara yang sedang bermain-main dan kemudian menembakkan pistol ke arah layar, namun peluru yang ditembakkan tersebut mental ketika mengenai layar tanpa menimbulkan efek apapun pada layar.

Epilog ini diberikan sebagai sebuah penggambaran tambahan akan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara *The Choice*, yaitu Clara yang selama ini melakukan aksi kejahatannya seolah-olah sedang bermain dengan para korbannya, di akhir cerita tindakannya itu dapat digagalkan oleh Tommy sebelum ia dapat melukai salah satu dari keluarga korban di hadapannya.

Pengaplikasian aplikasi digital..., Eunike Indriyani Handoko, FSD UMN, 2012

Dalam membuat adegan penembakan ini, penulis dan tim memakai pistol mainan dan pada saat proses shooting. Pistol hanya diarahkan oleh pemeran utama wanita dan tidak benar-benar ditembakkan. Peluru dan efek ditembakkannya peluru tersebut dari pistol dibuat secara digital menggunakan *software* 3Ds Max 2011 dan Adobe After Effects.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA