



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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Visual Effect*

Menurut Finance dan Zwerman (2010), *visual effect* memiliki makna yang berbeda-beda dan justru makna dan pengertian utama yang menjadi dasar utama dari sebuah *visual effect* menjadi sulit untuk diutarakan (hlm.3). (Finance & Zwerman, 2010). Namun di era digitalisasi ini, menurut Finance dan Zwerman (2010), muncul sebuah pandangan bahwa *visual effect* melibatkan manipulasi gambar dan pandangan tersebut melahirkan sebuah pengertian secara umum bahwa *visual effect* adalah manipulasi pada sebuah gambar bergerak (*moving image*). Manipulasi ini dihasilkan melalui proses digital yang menciptakan ilusi pada sebuah *shot* sehingga *shot* tersebut terlihat *photorealistic cinematic* yang tidak mungkin ada di dunia nyata atau susah dicapai dalam dunia nyata (hlm. 4).

Menurut Zwerman dan Okun (2010), kurang lebih terdapat tiga alasan yang membuat sebuah film membutuhkan *visual effect*.

1. Adanya adegan-adegan dalam skenario yang tidak mungkin dilakukan atau direalisasikan dalam kehidupan nyata, seperti film *Gravity (2013)*, tidak mungkin melakukan *shooting* di luar angkasa dengan merusak satelit dan pesawat luar angkasa.
2. Alasan kedua adalah apabila adegan yang terdapat dalam skenario membahayakan keselamatan aktor atau aktris, pada poin ini, *visual effect* bisa

digunakan untuk keselamatan kerja aktor atau aktris saat melakukan sebuah adegan, seperti adegan terbakar, atau adegan terjun.

3. *Visual effect* bisa membantu masalah *budget* yang dikeluarkan untuk melakukan sebuah adegan pada lokasi skala besar, dan juga membantu permasalahan manajerial lokasi, misalnya sebuah adegan dilakukan pada sebuah pulau, atau adegan yang memperlihatkan sebuah kota besar yang akan sulit sekali dicapai. (hlm. 3.)

Mcclean (2007) mengatakan “Efek Visual Digital memberikan/menguatkan serta mengekspresifkan representasi seni visual kepada filmnya” (hlm.16).

Terdapat beberapa elemen *visual effect* yang dipaparkan oleh Rickitt, seperti:

1. *Digital Lighting*

Menurut Rickitt (2007), seperti *shooting* di dunia nyata, sebuah *scene digital* juga harus memiliki intensitas cahaya yang cukup dan harus ditata terlebih dahulu sebelum pengambilan melakukan pengambilan gambar (hlm. 225).

Kemudian Rickitt (2007), mengutip ucapan Craig Ring (*VFX Supervisor* di *Dreamworks Animation*, yang memiliki pengalaman di bidang *lighting* dan *effect* dalam beberapa film animasi seperti *Antz (1998)*, mengatakan bahwa selama proses pasca produksi, *scene* yang memiliki *lighting* yang *flat* atau rata (1 *scene* terang), biasanya hanya digunakan untuk *preview* di komputer.

Sementara jika ingin melakukan *final rendering*, harus diberikan penambahan cahaya khusus secara lebih lanjut karena jika tidak diberikan *lighting digital*, *scene* tersebut akan menjadi gelap gulita, oleh karena itu, semua bentuk

lighting dan *light* pada *scene CGI* dibuat oleh *Digital Lighting Designer* (hlm, 225), para *designer digital lighting* ini memiliki berbagai alat *lighting* dan juga memiliki *lighting pattern*, seperti *crew lighting* yang ada di lokasi dunia nyata.

Rickitt (2007), kembali mengutip Craig Ring yang menjelaskan sebagai pertolongan visual, *lights* ataupun *lighting* yang digunakan oleh *digital lighting designer* harus dibuat dan diatur sedemikian rupa sehingga terlihat *real* dan menyatu (hlm. 225).

Menurut Rickitt (2007), salah satu keuntungan dari *digital lighting* adalah kita bisa mengatur cahaya pada sebuah *scene* atau *shot* dalam *frame*. Dengan *digital lighting* kita bisa memilih *object* yang ingin diterangi atau dibuat terang, sementara di dunia nyata pada saat *shooting*, untuk menerangi area tertentu dari *object* atau tokoh karakter, bisa memakan waktu hingga berjam-jam. Dengan adanya *digital lighting*, maka kita bisa menata cahaya dan bisa mengatur cahaya sekaligus menganimasikannya sehingga bisa mengikuti pergerakan kamera ataupun pergerakan aktor, namun terkadang *digital lighting* ini membuat *crew lighting* pada *set* lokasi merasa iri karena *digital lighting* sangat bebas dan bisa digunakan untuk mengatur cahaya (Rickitt, 2007, hlm. 225).

2. *Particle System*

Rickitt (2007) mengatakan bahwa sistem atau cara yang baik khususnya untuk menirukan sebuah gambaran ataupun materi yang bergerak seperti

debu, air ataupun salju adalah menggunakan *particle system* (hlm. 220), pada kasus-kasus tersebut, *particle system* digunakan untuk membuat atau menciptakan dan mengontrol *object* dalam jumlah yang banyak, yang tidak bisa dikendalikan dengan penggunaan *keyframe*. Dalam menggunakan *particle system*, seorang animator akan menetapkan satu atau sebuah emitor (sebuah *object* yang berpencar), dari poin sebuah *particle*, yang akan muncul pada layar (Rickitt, 2007, hlm. 220).

Selain itu menurut Rickitt (2007), animator bisa menyusun dan menentukan seberapa cepat *particle* yang akan berpencar, seberapa banyak jumlah materi yang berpencar, seberapa jauh dan cepat materi dari *particle* itu berpencar, seberapa cepat materi *particle* ini akan berpencar dari kawanan, dan bagaimana jika terpengaruh gravitasi atau angin. Setelah parameter tersebut disusun, maka komputer akan memperlihatkan simulasi dari parameter tersebut, parameter ini bisa diubah sampai simulasi memperlihatkan pergerakan yang diinginkan pembuatnya (hlm. 220).

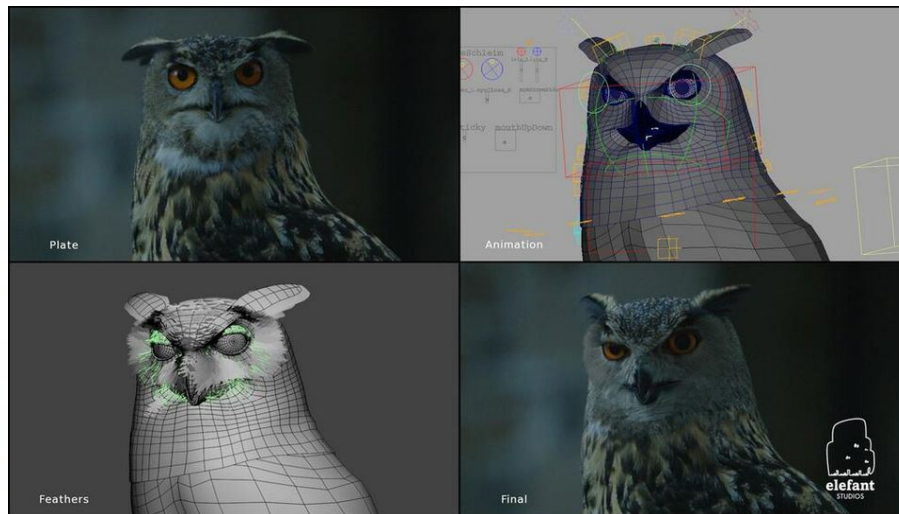
2.3. 3D Computer Generated Image

Finance dan Zwerman (2010) menyatakan bahwa terdapat dua alasan fundamental mengapa program 3D diperlukan, yaitu kemudahan pembuatan detail objek dan peletakkan objek dalam *frame*, ketika membuat suatu objek komputer akan mencerna dan mengingat seluruh detail objek yang dibuat dan sudut pandang objek dapat diatur sesuai kebutuhan film, kemudahan tersebut tidak terdapat dalam objek 2D, dengan program 3D, objek 3D dapat digerakkan dan ditempatkan sesuai perspektif dalam *frame*.

Dengan program tersebut, komputer dapat secara otomatis memperkirakan tata letak kamera dan objek yang diletakkan, sehingga pengguna tidak perlu mengatur objek 3D secara *frame per frame*, hal ini memungkinkan karena pada grafis 3D, komputer akan menempatkan objek dalam tiga aksis utama, yaitu X, Y, dan Z. Dengan begitu komputer dapat memperkirakan kedalaman ruang dalam *frame* dan pergerakan kamera (hlm. 25), dengan program 3D, pengguna dapat dengan leluasa menciptakan gambar-gambar realistik seperti *character* atau *environments* di dalam film sesuai keinginan yang tidak dapat dicapai secara fisik di dunia nyata.

Meskipun begitu program 3D dapat tercipta karena terdiri dari berbagai program rumit yang sangat kuat, hal tersebutlah yang menyebabkan program 3D menjadi sangat mahal, film-film dengan efek tiga dimensi yang sangat nyata, monster, hingga pertarungan di luar angkasa merupakan buah dari campur tangan program 3D, dari hal diatas menunjukkan bahwa teknik visual 3D juga mempunyai andil besar bagi dunia perfilman khususnya film-film *maintstream*, berikut ini adalah contoh dari 3D CGI per tahapnya.

U
M
M
N



Gambar 2.1. *The Little Ghost VFX Breakdown*
 (<http://www.cgmeetup.net/home/the-little-ghost-vfx-breakdown/>, 2013)

2.4. *Mise en Scene*

Menurut Gibbs (2003), *mise en scene* berasal dari Bahasa Perancis yang berarti “peletakan pada panggung”. Secara sinematografi, *mise en scene* adalah elemen yang ada dalam sebuah *frame* yang diolah sedemikian rupa sehingga sebuah film mampu menyampaikan makna dan pesannya melalui elemen visual (hlm.5). Gibbs (2003) juga mengungkapkan elemen-elemen dalam sebuah *frame* adalah *lighting*, kostum, *props*, *art*, *set*, dan bahkan aktor atau aktris yang berada dalam *frame* itu sendiri. Elemen-elemen tersebut kemudian diolah sehingga terciptanya interaksi antara aktor atau aktris dengan elemen-elemen tersebut, seperti interaksi antara aktor atau aktris dengan kostum, interaksi *prop* dengan *set* dan bahkan interaksi aktor atau aktris dengan kamera, dari segi *cinematography*, *mise en scene* juga ikut dipengaruhi oleh *framing*, pergerakan kamera, penggunaan lensa dan *angle*, *frame* yang saling berinteraksi tersebut yang diperlihatkan kepada penonton dan dilihat oleh penonton (hlm. 5).

Ini berarti cakupan dari *mise en scene* adalah bagaimana penonton akan menangkap apa yang disampaikan *filmmaker* dan bagaimana *filmmaker* “mengundang” penonton untuk melihat apa yang ingin disampaikan melalui elemen visual (Gibbs, 2003).

2.5. *Mood*

Menurut Denissen, Butalid, Penke dan Van Aken (2008), secara umum cuaca dipercaya dapat mempengaruhi *mood* seseorang. Sebagai contoh, kebanyakan orang akan berpikir diri mereka akan merasa lebih senang dan gembira pada hari dengan banyak sinar matahari dari pada hari dengan awan mendung dan hujan deras (hlm. 662). Dalam mempelajari pengaruh cuaca dengan *mood* seseorang, perbedaan cuaca dari hari ke hari yang mempengaruhi musim harus dibedakan hari ke harinya, karena perbedaan ini menjadi semakin jelas ketika mempelajari efek dari jumlah intensitas cahaya matahari terhadap *mood* (Denissen, Butalid, Penke, dan Van Aken, 2008, hlm. 662).

Denissen, Butalid, Penke dan Van Aken adalah kelompok ilmiah yang melakukan studi pengaruh cuaca dengan *mood*, para ilmuwan ini melakukan penelitian dengan subjek penelitian adalah 1233 partisipan dengan rentang usia 13 hingga 68 tahun dan mayoritas adalah perempuan, dari hasil percobaan yang dilakukan ditemukan bahwa tidak ada efek positif yang dipengaruhi oleh suhu, tenaga angin, sinar matahari, curah hujan, maupun tekanan udara. Kemudian dari hasil tersebut, sinar matahari terbukti menimbulkan efek lelah karena panas yang dihasilkan, hal ini disebabkan karena *Vitamin D₃* yang dihasilkan oleh matahari

mengubah serotonin pada otak yang mengubah *mood* seseorang setelahnya, kemudian ditemukan juga bahwa setiap individu memiliki pengaruh yang berbeda-beda terhadap cuaca, dengan kata lain setiap orang memiliki sensitivitas cuaca yang berbeda-beda sehingga perubahan *mood* setiap orang pun berbeda (Denissen et al., 2008, 662-667).

