

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Efek Spesial (*Special Effects* disingkat SFX, SPFX) atau Efek Praktis (*Practical Effects*) adalah ilusi atau trik visual yang dihasilkan secara fisik yang dilakukan bersamaan dengan pengambilan gambar, tanpa citra yang dihasilkan komputer atau teknik pasca produksi lainnya [1]. Contohnya penggunaan bahan peledak untuk menciptakan efek ledakan. Namun, hal tersebut akan menimbulkan resiko dan membutuhkan lebih banyak biaya dalam proses pembuatannya. Dengan adanya perkembangan teknologi pembuatan efek menjadi lebih mudah menggunakan komputer atau bisa disebut dengan efek visual. Efek visual (*Visual Effects* atau bisa disingkat VFX) dapat didefinisikan sebagai proses pemberdayaan cerita visual, baik rekam dalam aksi langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan film yang semakin melibatkan pikiran, emosi, dan menyentuh hati penonton [1]. Efek visual dibutuhkan untuk membantu dalam visualisasi gambar yang tidak dapat dilakukan saat pengambilan video produksi karena efek visual merupakan salah satu elemen penting yang ada di dalam animasi 2D agar dapat memberikan kesan animasi bisa terlihat hidup dan magical.

Film Animasi 2D dengan judul “Temper” merupakan film animasi fiksi yang menceritakan seorang karakter bernama Nevada dengan wujud Banaspati yang tidak dapat mengendalikan emosinya dan melukai orang – orang. Hingga timbul perasaan kesal dan putus asa dalam dirinya yang membuatnya ingin mengakhiri hidup. Animasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dalam diri kita dan masyarakat bahwa sangat besar dampak dari *bullying* yang masih sering kita jumpai di masyarakat. Dalam penyampaian pesan tersebut terdapat efek visual yang digunakan seperti ledakan, kobaran api, asap, dan lain sebagainya. Karena dengan adanya efek visual dapat menjadi salah satu faktor sebuah film mendapat ulasan yang baik maupun buruk dari penonton yang menikmatinya. Dengan menambahkan efek visual maka sebuah film animasi akan menghadirkan sebuah suasana baru yang terasa nyata dan dapat dinikmati oleh banyak orang.

Berdasarkan konsep cerita diatas penulis menganalisa bagaimana efektivitas dari penggunaan efek visual dalam film animasi 2D. Dari film animasi tersebut penulis menganalisa beberapa faktor pada efek visual yang ada. Parameter yang akan penulis analisa antara lain yaitu parameter ledakan, api, asap, cahaya dan partikel yang akan dianalisa dengan teknik *frame by frame*, *keying*, dan *plugin* alternatif menggunakan *software After Effects 2020* dalam pembuatannya. Sehingga, pembuatan efek visual ini akan melalui cukup banyak proses tahapan. Hasil dari analisis tersebut dinilai oleh beberapa ahli animasi dan juga penikmat animasi. Konsep ini dibuat karena ingin memahami bagaimana efektivitas penggunaan efek visual dari animasi yang sudah dibuat efek visual pada konsep tersebut dibutuhkan untuk menyempurnakan animasi 2D “Temper”. Untuk itu penulis akan membuat sebuah perbandingan adegan yang menggunakan efek visual dan tanpa menggunakan efek visual tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul penelitian yaitu “Pembuatan dan Perancangan Visual Effects pada Film Animasi 2D Temper” Penelitian ini diharapkan mampu menyampaikan sebuah gambaran dari konsep yang sudah diusung dalam pembuatan efek visual kepada penonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “Bagaimana efektivitas dalam pembuatan dan perancangan visual effects pada film animasi 2D Temper?”.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Animasi berbentuk animasi pendek 2D.
2. Film animasi yang disajikan berdurasi kurang lebih lima menit.
3. Penelitian ini berfokus pada pembuatan Efek visual.
4. Efek visual akan dibuat menggunakan *software Adobe Animate CC 2019* dan *Adobe After Effects 2020*.

5. Implementasi dari penelitian ini akan membandingkan adegan yang sama dengan dan tanpa efek visual.
6. Penilaian efektivitas efek visual akan dinilai oleh ahli dalam bidang animasi.

1.4 Maksud dan Tujuan

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan untuk menyempurnakan film animasi 2D “Temper” dengan cara mengimplementasikan efektivitas peran dan teknik pembuatan efek visual pada film tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, dapat menerapkan ilmu yang didapat selama masa kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Teknologi Informasi.
2. Bagi animator, dapat dijadikan sebagai referensi yang lebih mendalam dalam pembuatan efek visual pada animasi 2D.
3. Bagi pembaca, dapat memahami pembuatan dan perancangan dari efek visual serta penerapan efek visual yang selaras dengan suasana suatu adegan yang sedang ditampilkan dalam film animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang lengkap dan juga akurat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini, adapun beberapa metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode observasi yang dilakukan berupa pengamatan film – film. Seperti film *liveshot*, animasi 2D, dan animasi 3D yang menggunakan berbagai macam efek visual sebagai referensi.

2. Metode Pustaka

Metode pustaka yang dilakukan berupa pengumpulan data dengan cara mencari referensi buku yang berkaitan dengan efek visual berupa penggalian informasi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan juga efektifitas dalam pembuatan efek visual yang ada dalam film animasi 2D "Temper".

1. Metode Perancangan

Metode perancangan meliputi proses pra-produksi, produksi, dan post-produksi. Pembuatan *storyboard*, karakter film animasi, *background*, *sound effects*, dan efek visual yang akan ditampilkan dalam film animasi 2D "Temper".

2. Metode Evaluasi

Metode Evaluasi ini berisi pengujian kesesuaian penerapan efek visual dengan beberapa teknik dalam penyampaian suasana. Bentuk dari pengujian penelitian ini akan menggunakan metode alpha testing dan beta testing. Lalu akan memberikan kuesioner dan hasil review dari proyek penelitian mengenai efek visual dalam film animasi 2D "Temper".

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian sistematika penulisan ini bertujuan untuk mempermudah dalam memahami penulisan dan penyusunan skripsi ini. Berikut ini ringkasan mengenai isi masing - masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tinjauan pustaka dan dasar teori dari penelitian serupa yang sudah ada serta akan dibahas dalam penelitian ini.

BAB III PEMBUATAN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang gambaran umum penelitian, alur penelitian, pengumpulan data, analisis kebutuhan, pra produksi, dan analisis aspek produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan hasil dan pembahasan dari proses pembuatan efek visual yang ditambahkan dalam film animasi 2D "Temper."

BAB V PENUTUP

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan dari penyusunan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini akan memuat sumber referensi yang digunakan di dalam penelitian.

LAMPIRAN

