

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi sudah sangat pesat dan sudah merambah ke berbagai bidang industri. Salah satunya di industri animasi, industri animasi sendiri dibagi menjadi beberapa aspek, salah satunya di aspek *Visual Effect* atau juga bisa di sebut dengan *VFX*. *Visual Effect* juga menjadi kunci akan kesuksesan film animasi yang di buat oleh studio-studio besar di dunia. Di sini *Visual Effect* mempunyai pengertian proses memanipulasi gambar visual yang tidak dapat dihasilkan oleh *live action* dalam dunia perfilman.[1] *VFX* memiliki beberapa jenis di antaranya adalah *Virtual Cinematography*, *Digital Compositing*, *Stop-Motion*, *Computer Generated Imagery*, *Blue Screen/Green Screen*. Di setiap jenis *VFX* mempunyai fungsi masing-masih untuk diterapkan ke film animasi atau *live shot*.

Visual Effect juga bisa digunakan untuk rancangan pembuatan Ledakan, ledakan sendiri perpaduan antara api dan asap yang menjadi satu. Untuk membuat *VFX* Ledakan bisa menggunakan aplikasi seperti 3D Max, Autodesk Maya, Blender, dan Adobe After Effect. Di setiap aplikasi mempunyai parameter sendiri-sendiri untuk membuat *VFX* Ledakan, contohnya seperti Autodesk Maya yang mempunyai parameter inti seperti *Emitter Partikel* dan *Fluid Dynamic*.

Pada penelitian ini, penulis ingin membuat Analisa teknik pembuatan *Visual Effect* Ledakan menggunakan Aplikasi Autodesk Maya. Lalu apa saja parameter yang akan di gunakan dan membahas tentang fungsi parameter tersebut.

Dari uraian di atas penulis ingin memvisualisasikan teknik pembuatan *VFX* ledakan dengan parameter yang sudah di tentukan. Sebelum membuat *VFX* terlebih dahulu harus mengerti akan fungsi dari parameter yang akan di gunakan, tujuannya untuk mempermudah saat pembuatan *VFX* nantinya. Untuk Membuat *VFX* Ledakan yang bervariasi ada parameter yang harus di ubah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat di ambil dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana teknik pembuatan *Visual Effek* ledakan?
2. Apa saja parameter yang di pakai dan apa fungsi dari setiap parameter tersebut?
3. Apa saja parameter yang harus di ubah untuk menyesuaikan kriteria ledakan?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka batasan pada penyusunan penelitian ini sebagai berikut:

1. Objek yang di buat hanya ledakan saja.
2. Menjelaskan fungsi parameter yang di gunakan untuk menganalisa bentuk ledakan yang di hasilkan.
3. Adapun property tambahan hanya berupa *box* kayu.

1.4. Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian yang akan di lakukan adalah:

1. Untuk mengetahui fungsi parameter yang akan di gunakan.
2. Menganalisa pembuatan *Visual Effek* ledakan.
3. Syarat penulis untuk memenuhi tugas akhir.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini di bagi menjadi dua, sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat bagi peneliti:

1. Penelitian ini di harapkan mampu menerapkan ilmu yang di raih peneliti Selama masa perkuliahan.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang *Visual Effek*.

1.5.2. Manfaat bagi ilmu pengetahuan:

1. Diharapkan penelitian ini akan menjadi referensi bagi penelitian yang akan datang.
2. Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang ingin menciptakan karya yang lebih baik.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah diperoleh tersebut. Metode yang digunakan dalam memperoleh data penulisan skripsi ini adalah :

1.6.1. Metode Literatur

Metode yang digunakan untuk memperoleh dasar teori yang berkaitan dengan *Visual Effect* ledakan baik dari buku, jurnal maupun dari situs internet.

1.6.2. Metode Perancangan

Metode ini membahas tentang rancangan pembuatan *Visual Effect* ledakan yang sesuai dengan parameter yang ditentukan, yang terdiri dari tiga tahap yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi.

1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan yang dipergunakan dalam penelitian ini, peneliti membagi kedalam lima bab dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam pembahasan. Adapun penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah yang dijadikan dasar bagi penulis untuk merumuskan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi teori atau konsep yang digunakan sebagai landasan berfikir dalam penelitian ini. Tinjauan teori diperoleh dari buku-

buku pustaka, jurnal dan penelitian sebelumnya yang terkait dengan masalah penelitian. Selain itu juga membahas tentang *Visual Efek* yang di dalamnya berisi jenis *VisualEfek* dan para meternya.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab metode penelitian berisi mengenai alur penelitian, analisis kebutuhan, dan perancangan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan berisi mengenai hasil penelitian secara menyeluruh serta hasil pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab penutupberisi mengenai kesimpulan yang didapat dari penelitian di bab-bab sebelumnya, serta saran yang di harapkan dapat berguna untuk pengembangan penelitian di mendatang.

