

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Efek Visual atau bisa disebut dengan Visual F/X atau VFX merupakan proses dari komputerisasi dimana gambar atau model objek disebut serta dimanipulasi yang melibatkan integrasi rekaman efek digital dan efek khusus yang dihasilkan oleh komputer untuk menciptakan lingkungan virtual. VFX juga dapat meningkatkan pemahaman penonton pada setiap adegan yang ditampilkan karena kemampuannya menghidupkan suasana. *Visual Effects* (VFX) atau biasa disebut sebagai efek visual proses memanipulasi gambar visual yang tidak dapat dihasilkan oleh *Live Action* dalam dunia perfilman. Dengan sebuah pengandaian untuk menggambarkan bahwa visual effect merupakan proses membuat kata-kata menjadi gambar, teknologi menjadi sebuah seni, dan sebuah sihir menjadi kenyataan. [1]

Bila Visual Effect diaplikasikan secara tahap dalam sebuah karya film maupun animasi, maka visual efek tersebut dapat memberikan dampak yang cukup besar bagi penontonnya baik dari segi kesan dan citra yang akan dibangun oleh karya tersebut maupun penggambaran visual sebuah suasana. [2]

Perpaduan Visual efek dengan karakter ataupun environment memiliki peran penting dalam film animasi ataupun game. Visual efek dapat menggambarkan adegan yang berkaitan dengan efek detail realistis yang ada di dunia nyata seperti halnya cahaya, air, api, asap dan debu sehingga dapat memberikan ikatan imajinasi yang nyata antara karya tersebut dengan imajinasi seseorang. [3]

Dengan pembuatan *Visual Effects particles 3D* menggunakan *Software Autodesk Maya* dan digabungkan ke dalam animasi 2D dengan menggunakan *Software Adobe Premiere Pro*, penulis berharap *visual effects particles 3D* mampu memberikan tampilan yang realistis sehingga diterapkan ke dalam animasi 2D, *visual effects particles 3D* dapat membangun suasana dalam film "*Fiend the last elf*"

Berdasarkan uraian diatas maka dalam mendukung penyajian ilustrasi visual film animasi 2D dengan menggunakan spesialis efek partikel 3D maka dari itu penulis mengaplikasikan didalam film animasi 2D yang berjudul "*FIEND THE LAST ELF*"

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas maka penulis dapat merumuskan masalah, "Bagaimana pembuatan *Visual Effects particles 3D* pada pembuatan film animasi 2D yang berjudul "*FIEND THE LAST ELF*"?"

### 1.3 Batasan Masalah

Penulis merancang *Visual Effects Particles 3D* maka penulis merasa perlu membatasi variabel dari masalah yang akan dibahas menjadi lebih rinci, batasan masalah dalam film animasi 2D "*FIEND THE LAST ELF*"

1. Hanya membuat *Visual Effects Particles 3D* api ungun. kunang-kunang.
2. *Visual Effects particles 3D* digabungkan kedalam film animasi 2D.
3. Jenis *Visual Effects 3D* yang digunakan hanya spesialis efek partikel.
4. Resolusi yang digunakan 1920x1080 pixel, dengan format video (.mp4)

5. Target durasi film kurang lebih 5-10 menit.
6. Dari pengerjaan *Visual Effects* 3D animasi ini dibuatkan dalam bentuk film.
7. Hasil akhir dari film animasi ini akan ditayangkan kedalam media youtube.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan tampilan *Visual Effects particles 3D* yang tepat dan untuk mendapatkan hasil *Visual Looks* yang *believable* ketika berinteraksi dengan karakter dan *environment* animasi 2D yang biasa disebut dengan animasi *hybrid* campuran *effects* animasi 3D & 2D dalam film animasi 2D dan *Effects Visual 3D*, ke dalam film animasi "*FIEND THE LAST Elf*"

1. *Visual Effect particles 3D* ini dapat menggambarkan suasana yang tepat sesuai dengan *scen* pada skenario.
2. *Visual Effect Particles 3D* ini mampu membuat latar tempat menjadi realistis, karena adanya *Visual Effects particles* kunang-kunang pada malam hari dan api saat adegan didepan api unggun.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini penulis berharap dapat bermanfaat bagi animator pemula. *Visual Effects particles 3D* ini dibuat dengan teknik-teknik yang mudah diterapkan dengan memanfaatkan *Software Autodesk Maya* dan pengambungan *Effects* ke dalam animasi 2D menggunakan *software Adobe Premiere pro*.

1. Manfaat Bagi Peneliti
  - a. Memberikan dan menambah wawasan lebih dari penerapan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan.

- b. Mampu Menerapkan ilmu yang didapatkan dari bangku kuliah khususnya mata kuliah konsentrasi animasi 3D dan sebagai persiapan menghadapi dunia kerja.
  - c. Manfaat penulisan adalah dapat lebih memahami teknik pembuatan spesialis *Visual Effects particles 3D* untuk mendapatkan tampilan *Visual* yang dapat berinteraksi dengan *environmen* dan perpaduan animasi 2D dengan *Visual Effects 3D*.
2. Manfaat untuk orang lain adalah agar dapat memahami esensi dan *Visual Looks* yang diperlukan dalam tahap pembuatan *Visual Effects particles 3D* pada api unggun, kunang-kunang.

## 1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis memperoleh data untuk penelitian dengan menggunakan metode sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Oleh karena itu, tahap ini tidak boleh salah dan harus dilakukan dengan cermat sesuai prosedur dan ciri-ciri penelitian kualitatif (sebagaimana telah dibahas pada materi sebelumnya). Sebab, kesalahan atau ketidaksempurnaan dalam metode pengumpulan data akan berakibat fatal, yakni berupa data yang tidak credible, sehingga hasil penelitiannya tidak bisa dipertanggungjawabkan. Hasil penelitian demikian sangat berbahaya, lebih-lebih jika dipakai sebagai dasar pertimbangan untuk mengambil kebijakan publik. [4]

### 1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap visual efek partikel 3D yang mempunyai karakteristik yang sama.

Observasi hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan pancaindera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. [4]

### 2. Metode Kepustakaan

Apa yang disebut dengan riset kepustakaan atau juga sering disebut dengan studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian untuk memperkenalkan penelitian secara garis besar. [5]

### 3. Metode Literatur

Pengambilan data menggunakan literatur, memanfaatkan fasilitas internet, yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan teknik dan cara pembuatannya.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisa yang digunakan adalah identifikasi masalah, analisa kebutuhan informasi yang terdapat *Visual Effects*, analisa teknik perancangan *Effects particals*.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Secara umum metode penciptaan film, baik film serial televisi, film pendek, film layar lebar, serta film animasi, semuanya melalui 3 tahapan yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. [6]

Metode perancangan terbagi menjadi beberapa tahap yaitu:

- a. Pra-Produksi
- b. Produksi
- c. Paska-Produksi

### 1.6.4 Metode Evaluasi

Melakukan pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan visual efek partikel 3D kedalam film animasi 2D yang akan dibuat. animator dan orang-orang yang berpengalaman dalam bidang visual efek.

Pada tahap ini menggunakan metode skala linkert, teknik pengukuran sikap dimana subjek diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing pernyataan. Skala ini umumnya menggunakan lima angka penilaian, yaitu : (a) Sangat Setuju, (b) Setuju, (c) Tidak Berpendapat, (d) Tidak Setuju, (e) Sangat Tidak Setuju. [7]

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini Penulis membuat sistematika penulisan ke dalam beberapa bab dengan rincian sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian dan mendukung pelaksanaan penulisan penelitian.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis kebutuhan *Effects Particles*, Pengambilan data yang diperlukan, kebutuhan *Hardware* dan *Software*, saat perancangan *Visual Effects Particles* yang dilakukan dalam penelitian.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang langkah-langkah dalam penerapan dan perancangan *Visual Effects Particles 3D* pada film animasi 2D.

### 5. BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis untuk merancang *Visual Effects* yang sudah dihasilkan kedepannya.

### 6. DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang daftar pustaka dan literatur-literatur yang digunakan dan yang telah mendukung dalam penyelesaian Skripsi.