

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada sebuah film terdapat berbagai macam unsur efek visual untuk mendukung emosi adegan secara visual serta menambah nilai artistik, salah satunya adalah simulasi 3D. Simulasi 3D merupakan metode dalam grafika komputer yang memungkinkan pembuat karya menghasilkan efek yang tampak nyata, seperti ledakan, api, cairan, asap, dan partikel, di dalam sebuah adegan [1].

CV Parama adalah perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif multimedia. Salah satu produk CV Parama adalah film "Battle Park" yang di produksi oleh tim Pandawa. Film ini menceritakan dua mahasiswa yang memperebutkan tempat parkir yang pada akhirnya mereka bertarung dan saling mengeluarkan kekuatan super. Eye Blast adalah salah satu adegan pertarungan yang dimana karakter Deni mengeluarkan laser dari matanya, dan karakter Arya berusaha menahan laser tersebut namun terseret ditanah. Dan pada akhirnya laser karakter Deni menimbulkan ledakan.

Berdasarkan konsep cerita tersebut penulis berencana menggunakan teknik simulasi 3D Rigid Body, Particle System serta fluid simulation untuk memvisualisasikan adegan tersebut. Hal ini dikarenakan terdapat pergerakan karakter yang terseret di tanah, permukaan tanah yang tergerus, dan efek ledakan dari laser tersebut. Melihat hal tersebut maka teknik simulasi 3D rigid body simulation, particle system, dan fluid simulation merupakan teknik yang dapat memvisualisasikan hal tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis melakukan penelitian ini untuk membahas secara mendalam proses pembuatan efek simulasi 3d tanah tergerus pada scene "Eye Blast" dalam film "Battle Park". Maka dari itu penulis mengambil judul pembahasan efek simulasi 3D tanah tergerus scene "Eye Blast" pada film "Battle Park".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

Bagaimana proses pembuatan efek simulasi 3D scene “Eye Blast” pada film “Battle Park”?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Penelitian ini hanya membahas proses pembuatan efek tanah tergerus dan ledakan pada scene “Eye Blast” dalam film “Battle Park”.
2. Penelitian ini tidak akan membahas secara rinci tentang seluruh proses produksi film, melainkan hanya menyoroti proses pembuatan efek simulasi 3D tanah tergerus dan ledakan pada scene “Eye Blast” dalam film “Battle Park”.
3. Pembuatan efek simulasi 3D dibuat menggunakan *software* Blender.
4. Pengujian dilakukan kepada ahli pakar dan dari pihak CV Parama Creative.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi.
2. Membuat sebuah scene dalam film “Battle Park”
3. Menjelaskan tahapan proses pembuatan efek simulasi 3D tanah tergerus pada scene “Eye Blast” dalam film “Battle Park”.