

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi animasi dan visual efek (VFX) dalam industri film semakin pesat seiring dengan kemajuan perangkat lunak berbasis tiga dimensi (3D). Salah satu aspek penting dalam produksi film modern adalah penggunaan simulasi 3D untuk menciptakan efek mendukung suasana cerita. 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].

Parama Creative adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri kreatif multimedia. Salah satu produk Parama Creative adalah Short Movie "Battle Park" yang di produksi oleh tim pandawa. Di sini penulis mendapat proyek membuat efek simulasi 3D scene fight 02 pada film Battle Park. Ber cerita tentang pertarungan dua karakter yang memiliki kekuatan super. Gambaran dari scene ini akan ada pertarungan yang membutuhkan efek simulasi 3D seperti retakan dan kehancuran pada permukaan paving, pergerakan bongkahan paving yang terlempar, debu, dan dedaunan yang beterbangan sebagai efek dari pertarungan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menggunakan teknik simulasi 3D *Cell Fracture*, *Rigid Body*, *Particle System* dan *Fluid* dalam memvisualisasikan adegan tersebut. Hal ini dikarenakan adanya gerakan menginjak paving yang memerlukan efek retakan serta kehancuran pada permukaan paving, pergerakan bongkahan paving dan debris batu yang terlempar, debu dan dedaunan yang beterbangan. Dengan mempertimbangkan kebutuhan visual tersebut, teknik simulasi 3D *Cell Fracture*, *Rigid Body*, *Particle System* dan *Fluid* merupakan pilihan yang tepat untuk memvisualisasikan adegan tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis melakukan penelitian ini untuk membahas secara mendalam proses pembuatan efek simulasi 3D pada adegan Fight 02, guna menampilkan visualisasi dampak dari pertarungan antara dua karakter. Oleh karena itu, penulis memilih judul penelitian "Pembahasan Efek Simulasi 3D pada Scene "Fight 02" dalam Film "Battle Park".

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana proses pembuatan efek simulasi 3D pada scene "Fight 02" dalam 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 simulasi 3d pada scene "Fight 02" dalam film Battle Park
2. Materi yang diangkat adalah teknik 3d simulasi pada "Fight" 02 berupa *Cell fracture, Rigid Body, Particle System, Fluid*.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli industri dari CV Parama Creative.
4. Pengujian dilakukan untuk melihat kelayakan dari 3D simulasi yang dibuat penulis.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Penerapan teknik 3d simulasi dalam proses pembuatan efek simulasi pada scene "Fight 02" pada film "Battle Park".
2. Membuat sebuah efek simulasi pada adegan pertarungan antar karakter dalam scene "Fight 02" pada film "Battle Park".