

ANALISIS PENERAPAN *VISUAL EFFECTS* PADA SERIES KOREA *SWEET HOME*

Zenny Sylvia Mustika¹, Didit Endriawan² dan Sigit Kusumanugraha³

^{1,2,3}S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
zennysylvia@student.telkomuniversity.ac.id, didit@telkomuniversity.ac.id, sigitkus@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Penelitian yang berjudul “Analisis Penerapan *Visual Effects* pada Series Korea *Sweet Home*” ini dilakukan untuk mengetahui penerapan efek visual yang ada pada Series Korea “*Sweet Home*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori produksi film Bordwell dan Thompson. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengobservasi series Korea *Sweet Home* serta *video behind the scene* dari proses produksi film itu sendiri, data lainnya didukung dengan mewawancarai *VFX Artist*, dan ditunjang dengan studi pustaka melalui buku, jurnal, ataupun artikel terkait. Analisis dilakukan pada adegan yang menggunakan teknologi *Virtual Production* di dalam proses penerapan efek visualnya. Hasil dari penelitian ini, yaitu pada tahap *preproduction* terdapat 6 proses persiapan *VFX*, kemudian pada tahap *production* atau *shooting* ada 2 proses, dan yang terakhir pada tahap *Assembly* atau *postproduction* terdapat 8 proses pembuatan *VFX*. Pada akhir penelitian ini, ditemukan adanya perbedaan tahapan pada proses penggunaan *VFX* yang melibatkan teknologi *virtual production* dengan tahapan *VFX* pada umumnya.

Kata Kunci : *Visual Effects, Virtual Production, Series Korea Sweet Home*

Abstract : The research entitled “Analysis of the Application of *Visual Effects* on Korean Series *Sweet Home*” purposes to determine the application of visual effects in the Korean Series “*Sweet Home*”. The research type used descriptive qualitative by Bordwell and Thompson's theory of film production. Korean series *Sweet Home* and behind the scenes videos from the film production process was observed to collected the data, other data was supported by interviewing *VFX Artists*, and supported by literature studies through books, journals, or related articles. The analysis is carried out on scenes that use *Virtual Production* technology in the process of applying visual effects. The results of this study, on the *preproduction* phase, are 6 *VFX* preparation processes; next, at the *production* or *shooting* phase there is 2 process; lastly, at the *assembly* or *postproduction* phase, there are 8 *VFX* processes. At the end of this study, there were different stages in the process of using *VFX* which involved *virtual production* technology with *VFX* stages in general.

Keywords: *Visual Effects, Virtual Production, Korean Series Sweet Home*

PENDAHULUAN

Film sudah menjadi salah satu bagian yang cukup penting di dalam hidup kita, karena kita akan menikmatinya sebagai sarana hiburan yang bisa kita akses dimanapun keberadaan kita, entah itu di bioskop, di rumah, ataupun di kantor (Bordwell, Thompson, 2012:2).

Seiring dengan perkembangan zaman, industri film pun mengalami hal yang serupa dalam menciptakan berbagai visual yang semakin menunjukkan peningkatan inovasi-inovasi dalam proses produksi sebuah film. Hal ini tentu karena diiringi oleh teknologi film yang semakin meningkat. Hal ini dibuktikan dengan kemunculan film yang bergenre fantasi. Fantasi di dalam film sendiri merupakan cara para pembuat film untuk berimajinasi dalam menciptakan dunia baru yang tidak *real* atau di luar nalar manusia (Oktaviany, 2019). Penciptaan visualisasi karakter-karakter ini tentu tak terlepas dari perkembangan dari efek visual pada industri film itu sendiri.

Pengertian dari *Visual effects* atau yang biasa disingkat dengan *VFX*, menurut Ramadhan (2020:3), merupakan proses memanipulasi gambar atau proses dalam menciptakan ilusi dari hasil *shooting* untuk menciptakan visual yang sesuai dengan adegan yang ada di dalam skenario.

Dengan adanya *VFX* dalam proses pembuatan film tentu akan membantu proses produksi film agar dapat memvisualisasikan adegan yang sulit untuk dibuat karena keterbatasan dalam hal teknis, kemudian juga untuk mencegah terjadinya kecelakaan di lapangan ketika ada adegan yang berbahaya, dan juga dapat meminimalisir pengeluaran biaya yang besar dalam proses produksi film tersebut.

Salah satu film *series* yang proses produksinya menggunakan *VFX* untuk visualisasi di dalamnya adalah *series* yang berasal dari Korea Selatan bernama "Sweet Home". *Series* film yang bertemakan horor supernatural ini merupakan *series* Korea garapan Netflix yang mengisahkan tentang adanya sebuah wabah

yang menyerang dunia dikarenakan hasrat dan ambisi besar di dalam diri manusia yang dapat mengubahnya menjadi *monster* mengerikan.

Series ini menampilkan visual yang kaya akan berbagai efek yang sangat menakjubkan karena keikutsertaan teknik-teknik visual pada proses produksinya. Salah satu karakter *monster* pun diciptakan dengan penggunaan teknologi *Virtual Production* yang cukup baru dalam dunia perfilman. Untuk menganalisis penggunaan *Visual Effects* pada *Series "Sweet Home"* ini, digunakannya teori *Film Production* dari Bordwell & Thompson, yakni *Preparation for Filming, Shooting, dan Assembly* juga didukung dengan proses dan teknik yang dilakukan untuk penciptaan efek visual pada film berdasarkan tahapan produksi menurut Gaga Ramadhan di dalam *e-booknya* yang berjudul "Memahami Efek Visual dan Film (2020)".

Dengan menggunakan teori tersebut, analisis pun dilakukan untuk mengetahui penerapan *VFX* yang menggunakan teknologi *Virtual Production* yang terdapat pada *series* tersebut. Penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data yang dikumpulkan yakni berupa data primer serta didukung oleh data sekunder.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini memiliki tujuan untuk menjelaskan suatu fenomena sedalam mungkin melalui pengumpulan data yang mendalam (Kriyantono, 2006). Pendekatan yang dipilih yaitu dengan analisis teknik *visual effects* pada tahap *postproduction* film yang akan diteliti. Penelitian akan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2013:218-219), *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan

tertentu. *Sample* yang digunakan adalah *scene* yang menggunakan teknologi *Virtual Production*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Berikut merupakan proses yang dilakukan penulis dalam pengumpulan data penelitian,

a. Observasi

Melakukan observasi pada *Series* Film Korea *Sweet Home* dengan menonton *series* tersebut melalui *Platform* film Netflix dan video *behind the scene* dari proses produksi *series* tersebut.

b. Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung kepada seorang narasumber yang berprofesi pada bidang *VFX (Visual Effects)*, yaitu Edwin Erwandha dan Gaga Nugraha Ramadhan.

c. Studi Pustaka

Mencari data-data informasi yang diperlukan untuk menunjang penyusunan Tugas Akhir, seperti dari buku, jurnal, dan artikel terkait.

Sumber data yang dikumpulkan untuk penyusunan tugas akhir ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer berupa *Series* Film Korea *Sweet Home* yang akan diakses melalui *platform* Netflix dan video *behind the scene* dari proses produksi *series* tersebut, sedangkan untuk data sekunder, yaitu berupa wawancara terhadap narasumber yang berprofesi pada bidang *VFX (Visual Effects)*, yaitu seorang *VFX Artist*, lalu melalui jurnal, buku, dan artikel yang akan mendukung data primer.

HASIL DAN DISKUSI



Gambar 1 Poster Film "Sweet Home"
Sumber : Wikipedia, 2021

"Sweet Home" merupakan salah satu serial Netflix yang berasal dari Korea Selatan. *Series* yang digarap oleh sutradara bernama Lee Eung-bok ini merupakan sebuah *series* yang diadaptasi dari Webtoon karya Kim Carnby dan Hwang Young-chan dengan nama judul yang sama. *Sweet Home* sendiri merupakan film yang bergenre horor supernatural yang dirilis pada tanggal 18 Desember 2020 melalui platform Netflix.

Kisah di dalam *series* film ini pun diawali dengan sosok Cha Hyun-Soo yang baru pindah ke sebuah apartemen dikarenakan kecelakaan mobil tragis yang menimpa seluruh keluarganya. Ketika ia sudah putus asa dan berencana untuk mengakhiri hidupnya, rentetan kejadian aneh pun mulai terjadi, yaitu banyak orang-orang di sekitarnya yang berubah menjadi sosok *monster* yang mengerikan.

Berbagai macam jenis monster berdatangan untuk menyerang para penghuni apartemen yang bernama "Green Home" tersebut. Salah satu monster yang menyerang adalah *Protein Monster*.



Gambar 2 Protein Monster
Sumber : Big3 media, 2021

Dalam memvisualisasikan *Monster Protein*, digunakannya teknologi *Virtual Production Ncam Technology* didalamnya. Teknologi ini merupakan sebuah *camera tracking* yang mengintegrasikan objek *graphics CGI*, agar tersedia secara *real time* di camera untuk proses pengambilan gambar di lokasi set. Teknologi ini tidak membutuhkan lagi *markers* atau semacam *tracking point* di lokasi set, karena kamera akan merender data set untuk proses *tracking*. Pengambilan gambar pun bisa diambil secara *indoor* ataupun *outdoor*. Dilansir dari *website Ncam Technology*, *Software* yang akan berintegrasi langsung dengan Ncam untuk mengatur pergerakan karakter CGI atau *animating*, yakni *Autodesk Motion Builder*.

Analisis dilakukan terhadap adegan yang telah dipilih, yakni adegan yang menggunakan teknologi *Ncam Virtual Production* di dalamnya. Analisis pun akan dilakukan dengan menggunakan Teori Produksi film Bordwell & Thompson, yaitu *Preproduction, Shooting, dan Assembly*

Scene yang diambil merupakan salah satu adegan yang ada pada episode 8 *Series Sweet Home*. Adegan yang dimulai dari menit keempat ini merupakan adegan dimana Seo Yi-kyung yang berusaha bertahan dari serangan *monster protein* yang ukurannya sangat besar dan kuat. *Monster protein* terus menyerangnya secara membabi buta namun Seo Yi-kyung mampu bertahan dari serangannya.



*Gambar 3 Scene Monster Proten
Sumber : Series Sweet Home, Ep. 8, 2020*

1. Preparation for Filming

a) Concept Art

Pada scene yang menggunakan teknologi virtual production, muncul sosok monster yang bernama Monster Steroid atau Protein. Dikarenakan serial ini merupakan adaptasi dari sebuah komik Webtoon, maka penciptaan visual dari sosok monster ini pun tidak jauh berbeda dan berpacu pada penggambaran visual yang ditampilkan dari komik Webtoon itu sendiri. Pada komik tersebut, digambarkan bahwa Monster Protein merupakan monster dengan bentuk tubuh yang sangat besar dan berotot. Karakternya pun sangatlah kuat, jahat, dan mengerikan.



*Gambar 4 Monster Protein Webtoon
Sumber : sweethomewebtoon.fandom.com, 2020*

a) Storyboard

Storyboard merupakan salah satu proses yang sangat penting di dalam tahap *preproduction*. Hal ini dikarenakan segala proses pengadeganan akan tergambar melalui *storyboard*. Begitu pula dengan perancangan *VFX*, pergerakan *monster* protein di dalam *scene* film pun harus dipersiapkan. Pada *scene* tersebut, tampak *Monster Protein* sedang menyerang Seo Yi-kyeong yang berada di dalam truk hingga terbanting keluar dengan menghancurkan truk pemadam kebakaran tersebut. Adegan yang terdapat di dalam series ini bisa jadi berpatok pada penggambaran adegan yang ada di *Webtoon*.



Gambar 5 Monster Protein Webtoon
Sumber : Series Sweet Home, Ep. 8, 2020

b) Modelling

Penciptaan monster CGI (computer generated imagery) dilakukan pada tahap *preproduction* untuk nantinya diintegrasikan langsung secara *real time* pada saat shooting. *Monster Protein* pun dirancang pertama kali dengan menggunakan proses *modelling*, yaitu dengan membuat *Sculp 3D* dengan melihat rancangan dari *concept art*. Bentuk monster yang dibuat yaitu seorang raksasa yang sangatlah berotot. Pada teknologi *Ncam Virtual Production*, software yang akan terintegrasi langsung dengan teknologi tersebut untuk merancang rangkaian CGI ini, yakni menggunakan software *Autodesk*. Untuk pembuatan *modelling*, biasanya digunakan *Autodesk Maya*.



Gambar 6 Ilustrasi Modelling

Sumber : Youtube BTS Series Sweet Home, Ep. 8, 2020

c) Texturing

Setelah proses pembuatan modelling, tahap selanjutnya adalah proses *texturing*. Pada proses ini, monster diberikan warna dan texture. Pada fisik yang terlihat, *Monster Protein* sangat didominasi oleh bentuk tubuh yang sangat berotot. Warna pada monster ini tampak seperti warna kulit manusia, yakni warna cream bercampur coklat yang ditambah dengan jaringan-jaringan otot yang berwarna merah. *Texture* yang tampak pun sangat didominasi oleh *texture* kulit yang menonjol bagian jaringan ototnya. Namun, pada tahap ini, tampak kesan *monster* yang masih cukup kasar.



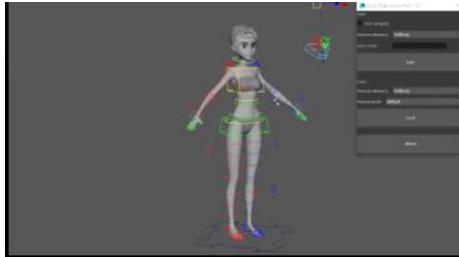
Gambar 7 Ilustrasi Texturing

Sumber : Youtube BTS Series Sweet Home, 2020

b) Rigging

Setelah proses pembuatan bentuk *monster* selesai, selanjutnya adalah tahap *Rigging*, yaitu untuk menyematkan kerangka *controller* yang nantinya berfungsi untuk membuat pergerakan *monster* itu sendiri. Pada pergerakan monsternya, yang memukul, membanting, berjalan, dan berlari, *controller*

dimasukkan pada posisi tubuh yang bergerak tersebut, khususnya daerah kaki dan tangan. Tahapan ini menggunakan *Software Autodesk Motion Builder*.



Gambar 8 Contoh Rigging 1

Sumber : E-book by Gaga Nugraha, 2020

c) Animating

Proses yang terakhir, yakni *Animating*. Pada proses ini, *controller* yang telah diterapkan pada titik-titik tertentu pada karakter *monster* akan digerakkan sesuai dengan rancangan adegan yang ada pada *storyboard*. Gerakan *monsternya* pun tampak memukul, membanting, dan menjatuhkan truk ketika sedang melawan Seo Yi-kyeong. Pada tahap ini, digunakan *software Autodesk Motion Builder* yang nantinya akan terintegrasi langsung dengan teknologi Ncam *Virtual Production*.



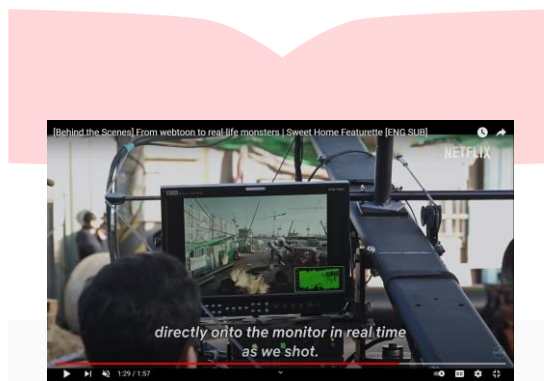
Gambar 9 Contoh proses Animating

Sumber : E-book by Gaga Nugraha, 2020

2. Shooting

a) Camera Tracking

Karakter CGI *Monster Protein* yang telah dibuat di tahap *preproduction*, selanjutnya akan diintegrasikan secara *real time* pada proses *production/shooting*, dengan menggunakan teknologi Ncam *Virtual Production*. Di tahap ini, terjadinya proses *camera tracking*, dimana akan adanya penyesuaian antara pergerakan kamera dengan karakter CGI yang nantinya akan tampil pada layar monitor secara *live*.



Gambar 10 Camera tracking

Sumber : Youtube BTS Series Sweet Home, 2020

b) Previs

Karakter *Monster Protein* yang telah dibuat dengan proses CGI, dapat menampilkan sebuah *animatic previs*, yakni sebuah visualisasi adegan dari pergerakan *monster* yang telah dibuat. Dalam hal ini, bisa dilakukan secara *real time*.



Gambar 11 Ilustrasi Previs

Sumber : Youtube BTS Series Sweet Home, 2020

3. Assembly

a) Modelling

Pada proses *modelling* di tahap *Assembly*, dilakukannya detailing dan penyempurnaan pada bentuk tubuh *monster protein*, dikarenakan karakter CGI yang ada pada proses sebelumnya masih cukup kasar. Tampak adanya perubahan, seperti pada detail wajah dan bentuk otot.



Gambar 12 Monster Protein

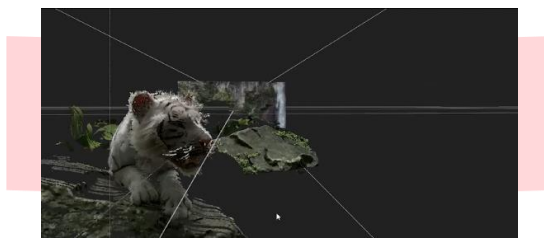
Sumber : Series Sweet Home, 2020

b) Texturing

Warna dan tekstur yang dilakukan pada tahap ini dibuat lebih mendetail lagi, karena *Monster Protein* tampak lebih *realistis* daripada model yang sebelumnya. Hal ini tampak pada warna tubuh *monster* yang lebih coklat menyatu dengan pencahayaan dan tekstur badan yang terlihat nyata.

c) Lighting/Lookdev

Lighting/Lookdev merupakan proses diberikannya sifat material yang berinteraksi dengan pencahayaan, sehingga pada tahapan ini, *Monster Protein* tampak dibuat lebih menyatu keberadaannya dengan lingkungan sekitar yang telah diambil gambarnya pada proses *shooting*. Tampak pewarnaan yang berwarna coklat dan jingga, mengikuti pencahayaan latar sore hari.



Gambar13 Ilustrasi Lighting/Lookdev
Sumber : E-book by Gaga Nugraha, 2020

d) Rigging & Animating

Pembuatan *Rigging* dan *Animating* pada tahap ini dilakukan kembali untuk membuat pergerakan *monster* agar tampak lebih menyatu dengan set sekitar yang telah *dishoot*. Seperti pergerakan antara penyerangan *monster* pada Seo Yi-kyeong dengan lingkungan set.

e) FX

Pemberian komponen *FX* biasanya ditambahkan agar segala pergerakan alam yang dinamis menyatu dengan pergerakan karakter di dalam film supaya tampak natural. *FX* yang ditambahkan pada adegan *Monster Protein* yang tengah menyerang Seo Yi-kyeong, yaitu partikel debu, asap, pecahan kaca, dan percikan listrik.



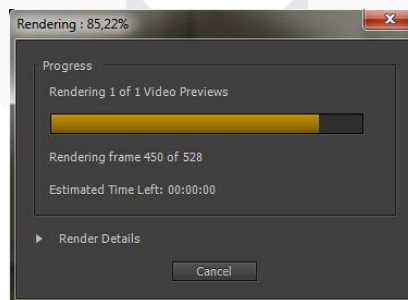
Gambar 14 Percikan listrik
Sumber : Series Sweet Home, 2020

f) Compositing

Pada tahap ini, dilakukannya *Compositing*, yakni proses menyatukan keseluruhan final elemen visual, yaitu CGI *monster* final yang telah terintegrasi dengan rekaman saat menggunakan teknologi *virtual production*, rekaman *shoot* Seo Yi-kyeong yang berusaha bertahan dari serangan *Monster Protein*, dan penambahan *FX element*.

g) Rendering

Terakhir, dilakukannya proses *rendering*, yakni proses komputer untuk membuat gambar final. Keseluruhan elemen visual yang telah melalui tahap *compositing* pun akan dijadikan gambar yang satu dan utuh dengan proses ini.



Gambar 15 Ilustrasi Rendering
Sumber : www.flickr.com, 2013

KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian analisis terhadap adegan yang menggunakan teknologi *Virtual Production*, dihasilkan bahwa adanya sebanyak 6 proses pada tahap *Preproduction*, 2 proses pada tahap *Shooting*, dan 8 proses pada tahap *Assembly*.

Pada hasil analisis yang dilakukan terhadap *series* ini, ditemukan adanya penggunaan teknik yang terbalik antara tahap *Preproduction* dan *Assembly*. Penciptaan visualisasi CGI biasanya dilakukan pada tahap *Assembly* atau *Postproduction*, namun dalam penggunaan teknologi *Ncam Virtual Production* ini penciptaan karakter animasi yang akan diintegrasikan pada tahap *Shooting* dibuat pada tahapan *Preproduction*. Ditemukan juga *previs* yang dapat terintegrasikan secara *real time* pada proses *Shooting*. Dengan ini, disimpulkan bahwa teknologi *Ncam Virtual Production* berpengaruh pada tahapan *VFX* yang pada umumnya banyak dilakukan pada tahap *postproduction*.

Dengan penggunaan teknologi *Ncam Virtual Production*, tentu akan membantu pergerakan kamera dan set yg telah terintegrasikan langsung dengan visual karakter fantasi yang telah diciptakan melalui kamera *tracking*, yang tentunya akan memudahkan filmmaker dalam proses pengadeganan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi terhadap dunia perfilman pun akan sangat membantu para *filmmaker* dalam menciptakan visualisasi yang semakin kreatif dan menakjubkan.

REFERENSI

BIG 3 MEDIA. (2021). *The monsters of netflix's Sweet Home and how they're made*. Film & Corporate Video Production Company Singapore. Retrieved December 30, 2021, from <https://www.big3.sg/blog/the-monsters-of-netflixs-sweet-home-and-how-theyre-made>

Bordwell and Thompson. (2012). *Film Art an Introduction*. New York: Mc Graw-Hill, 1997.

Burt, K. (2021, November 4). *From all of us are dead to Itaewon class-best K-dramas based on Webtoons*. Den of Geek. Retrieved December 29, 2021, from <https://www.denofgeek.com/tv/best-k-dramas-based-on-webtoons/>

Ikun, S. (2020, September 8). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Rd by prof. dr. Sugiyono (z-lib.org) - flip ebook pages 151-200: Anyflip: Sarikun Ikun*. AnyFlip. Retrieved February 7, 2022, from <https://anyflip.com/utlqr/qtha/basic/151-200>

Image gallery for Sweet Home (TV series). FilmAffinity. (n.d.). Retrieved 27 Desember 2021, from <https://www.filmaffinity.com/us/movieimage.php?imageId=171747542>

Jang-won, L. (2020, December 22). *[herald interview] 'I almost became a monster'*. The Korea Herald. Retrieved February 3, 2022, from <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20201222000704&np=1&mp=1>

Kontributor Wikipedia. (2021). *"Sweet Home (TV Series)"*. Repositori Universitas Dinamika. Retrieved February 7 Dalam Wikipedia: Ensiklopedia Gratis. diakses

pada 2 November 2021 dari

[https://en.wikipedia.org/wiki/Sweet_Home_\(TV_series\)#Production](https://en.wikipedia.org/wiki/Sweet_Home_(TV_series)#Production).

Kriyantono, Rachmat (2006): *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenada

NCAM technology system. PRG Gear. (2021, December 13). Retrieved February 7, 2022, from <https://prggear.com/product/ncam-technology/>

Nugrahani, F. (2014). *Materi - demo.univetbantara.ac.id*. Metode Penelitian Kualitatif. Retrieved February 7, 2022, from <http://demo.univetbantara.ac.id/materi/>

Oktaviany, D (2019) : *Konsep Fantasi Dalam Film*, Vol. 15 No. 2 Hal. 126.

Published by bearcatchong View all posts by bearcatchong, bearcatchong, P. by, Bearcatchong, bearcatchong, V. all posts by, 4, seankfletcher says: J., Says:, S., & (required), N. (2021, January 3). *Review: Sweet Home (netflix, 2020) [episode 1-5]. The cat that watches TV*. Retrieved December 30, 2021, from <https://nekosdrama.wordpress.com/2021/01/03/review-sweet-home-netflix-2020-episode-1-5/>

Ramadhan, Gaga N (2020). : *Memahami Efek Visual dan Film*. Bandung: Dalang Digital Studio.

Rahmawan, A. (2013, March 10). *Cara render Terbaik di adobe premiere pro CS6 - kotak dialog*. Flickr. Retrieved February 6, 2022, from <https://www.flickr.com/photos/92771269@N05/8542772111>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Sweet Home (netflix) - asianwiki. (2020). Retrieved February 3, 2022, from [https://asianwiki.com/Sweet_Home_\(Netflix\)](https://asianwiki.com/Sweet_Home_(Netflix))

Steroid monster. Home Sweet Home Wiki. (2020). Retrieved February 5, 2022, from https://sweethomewebtoon.fandom.com/wiki/Steroid_monster#Appearance_and_Abilitie

