

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan perfilman yang kian pesat berdampak pada proses pembuatan film dunia. Contoh kecilnya adalah pembuatan efek pada sebuah film yang biasanya ber *genre action* dan *fantasy* yang banyak mengandalkan *visual effect*. Tidak sedikit pula film-film drama yang menggunakan *visual effect* yang bertujuan untuk membuat tampilan *background* bisa disesuaikan seperti yang diinginkan penulis/sang sutradara. Bukan hanya itu saja, pada pemasangan efek biasanya disesuaikan juga dengan jalan ceritanya, karena dalam proses pembuatan film jika hanya dengan menggunakan *basic editing* saja mungkin tidak semua penonton bisa mendapatkan *feel* dari jalan ceritanya sendiri. Karena dengan semakin canggihnya alat-alat yang digunakan untuk membuat film, mulai dari kamera hingga ke *visual effect*, ditambah lagi dengan semakin berkembangnya software-software yang digunakan untuk proses pengeditan, para produser berlomba - lomba membuat sebuah film yang berkualitas dengan menggunakan *visual effect*.

Visual effect menjadi sangat berpengaruh dalam proses pembuatan film karena dengan adanya *visual effect*, sang sutradara dapat mengubah pengaturan *background* sesuai dengan apa yang diinginkan sang sutradara dan penulis cerita. Di Indonesia sendiri untuk film-film yang menggunakan *visual effect* masih jarang ada, mungkin hanya beberapa seperti *The Raid* dan yang baru-

baru ini JavaHeat. Padahal para penikmat film saat ini sedang dimanjakan dengan film-film yang menggunakan *Visual effect*, seperti Lord of the Rings, Iron Man, Transformers, The Avengers dan masih banyak yang lainnya.

Produksi perfilman di Indonesia mempunyai nilai *visual effect* yang bagus tetapi kurang memanfaatkan dan menggunakannya ke dalam sebuah film. Dari itu berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dalam tugas akhir ini penulis membuat film pendek dengan mengambil judul "***Penerapan Efek Visual Pada Pembuatan Film Tolle Superhero***".

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah dan referensi mengenai *visual effect* penulis mencoba merumuskan masalah yaitu bagaimana cara penerapan efek visual pada pembuatan film tolle Superhero?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Film ini menggunakan software *Adobe after effect* dan *Adobe premiere*
2. Durasi dari film ini kurang lebih 4 menit
3. *Shooting* film di lokasi kampus UPN Veteran Yogyakarta, Depok, Sleman, Yogyakarta

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam usulan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah film pendek yang menggunakan *visual effect* yang memiliki daya

penyampaian *feel* dari sebuah karakter film dan penerapan *green screen* tanpa harus di studio.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari tugas akhir ini bagi penulis serta STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Penerapan ilmu yang di peroleh saat kuliah
 - b. Sebagai syarat lulus Program Studi Diploma Tiga Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk meraih gelar Ahli Madya Komputer (A.Md)
2. Manfaat bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
 - a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan dan video.
 - b. Sebagai referensi karya ilmiah dalam pembuatan film.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan untuk pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi *Literature*

Tahappencarian bahan-bahan*literature*tugas akhir ini meliputi dari mengalisacinematography dari film-film yang sudah beredar dipasaran serta mencari *literature* tentang *adobe**premiere* dan *adobe after effect* yang meliputi *effect coloring*, *muzzle flash*, *blood burst* dan untuk *literature*

cinematography sendiri meliputi *extreme closeup*, *headshot*, *medium close up*, *hide shot*, *one shot*, *full shot* dan *two shot*.

2. Pembuatan Dokumentasi

Pembuatan dokumentasi direncanakan akan diproses saat film ini sedang diproses karena rencana dari dokumentasinya akan berupa format gambar serta *image photo*.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal rencana kerja.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan dasar-dasar teori pendukung yang digunakan untuk penganalisaan dan pengembangan dalam melakukan penelitian. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi *literature*, yang dilakukan oleh penulis.

3. BAB III GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini menguraikan gambaran umum tentang perancangan *storyboard* serta jenis-jenis efek yang akan di gunakan, dan analisis yang berkaitan dengan pembuatan film ini.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan implementasi yang di dapat saat uji coba film ini dan hasil *testing* dari film yang kami buat.

5. BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan film serta saran untuk efek yang kurang sempurna untuk kedepannya.

