

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah naskah film terkadang terdapat adegan yang tidak mungkin dilakukan dengan adegan langsung, karena adanya faktor bahaya ataupun mahalny biaya pembuatan adegan tersebut padahal mau tidak mau adegan berbahaya tersebut harus divisualisasikan karena diperlukan dalam proses penyampaian pesan dalam sebuah film.

Dalam penelitian sebelumnya terdapat sebuah pembuatan efek simulasi dengan menggunakan software maya, Penggunaan efek simulasi dapat juga digunakan sebagai efek visual sebagai alternatif untuk keperluan memvisualisasikan adegan berbahaya selain itu juga dapat menambah daya tarik penonton yang penasaran akan adanya berbagai ledakan ataupun hal yang mungkin selama ini hanya ada didalam sebuah imajinasi.

Sayangnya pembahasan efek visual dengan tambahan teknologi 3 Dimensi dan berbagai kerumitannya sangatlah minim dan masih menjadi rahasia industri perfileman, sehingga penggunaan teknik penggabungan adegan langsung dengan efek 3 Dimensi sementara hanya dapat dilakukan oleh produsen film bertaraf internasional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah menjadi "Bagaimanakah, cara membuat efek visual yang menggabungkan adegan langsung dengan efek 3 Dimensi untuk adegan berbahaya?"

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak berkembang lebih luas, maka penulis memberikan batasan masalah berupa:

- Penelitian berfokus pada tema penelitian yaitu Efek visual untuk adegan berbahaya, terutama teknik realistic rendering, camera match moving dan simulasi.
- Hasil dari penelitian yang akan dihasilkan berupa laporan penelitian dan video hasil akhir olahan selama penelitian.
- Penulis menggunakan contoh video kejadian nyata ataupun video dari film yang pernah ada untuk referensi efek visual dan penelitian.
- Software yang digunakan adalah : Adobe after effects CC, Maya 2014, PF-Track.
- Penulis melakukan penelitian efek visual tanpa melakukan penelitian efek suara
- Hardware yang digunakan adalah : Kamera DSLR, dan Komputer.
- Fokus penelitian adalah pada proses Post-produksi.

1.4 Tujuan Penelitian

- Membuat video efek visual yang dapat menggantikan adegan langsung berbahaya
- Membuat pembahasan tentang proses implementasi efek visual yang menggabungkan video langsung dengan efek 3 Dimensi dengan teknik *Realistic Rendering*, *Camera Tracking* dan Simulasi untuk Adegan Berbahaya.
- Menambah Sumber referensi pembelajaran tentang Implementasi teknik *Realistic rendering*, *Camera tracking*, dan Simulasi terutama untuk pembelajar efek visual di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- Menerapkan pengetahuan dan keterampilan selama masa kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian.

- Sebagai sumber materi dan referensi kepada pembelajar efek visual Indonesia terutama di kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- Memberikan ilmu dan wawasan efek visual untuk Pembaca.
- Sebagai materi kelulusan penulis.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian ini terbagi didalam dua sub, yaitu Metode pengumpulan data dan Metode analisis, metode tersebut dijabarkan dibawah ini :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Pustaka

Metode pustaka adalah metode pengumpulan data dengan mengutip buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

1.6.1.2 Video Referensi

Penulis menggunakan video cuplikan kejadian yang nantinya akan menjadi bahan referensi untuk pencapaian efek visual yang akan dikerjakan.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode analisis yang bertujuan mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu hal apa adanya.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-produksi, Post-Produksi, dan Paska-Produksi seperti layaknya pembuatan video ataupun film secara sistematis.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan akan dilakukan dalam proses Paska-Produksi, dimana nantinya sebuah adegan mentah akan dioalah dan ditambahkan efek visual.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I. Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II. Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai konsep dasar dan proses yang digunakan untuk membuat efek visual dan penjelasan mengenai software yang digunakan untuk mengerjakan efek visual ini.

BAB III. Analisis Dan Perancangan Efek Visual

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum dan analisis efek visual. Analisis berisi tentang proses pengembangan efek visual, penggunaan referensi efek visual, perancangan produksi berisi perancangan proses pembuatan efek visual.

BAB IV. Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang implementasi dan proses pengerjaan efek visual yang sesuai dengan teori pada bab 2, implementasi dari proses pengambilan bahan video, editing, rendering dan compositing.

BAB V. Penutup

Bab ini merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari selama proses analisis dan pembuatan produk

