

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*VFX* merupakan proses memanipulasi visualisasi efek terhadap pembuatan film dan efek visualisasi digital yang dapat menciptakan *visual effect* realistis. Penerapan *VFX* pada suatu film dapat membuat film terlihat lebih dramatis, namun ada kekurangannya juga dengan diterapkannya *VFX*, salah satunya dapat mempengaruhi kinerja *hardware user* dikarenakan butuh spesifikasi *hardware* yang mencukupi untuk melakukan proses *editing* diteruskan dengan *rendering*, dan menghabiskan waktu untuk pembuatan efek pada suatu film.[1]

*Green Screen/chromakey* adalah efek video dan teknologi yang dapat menciptakan sebuah objek terhadap *virtual background* atau latar belakang penuh dengan manipulasi digital. Efek visualisasi tersebut dimanfaatkan dalam membuat karakter yang bisa terbang seperti orang terbang dengan latar belakang langit disekitarnya bahkan membuat dunia fantasi yang didunia nyata tidak ada. Dalam hal ini, untuk menerapkannya, diperlukan *layer* hijau yang disebut "*Green Screen*". Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah mengambil subjek dari dunia nyata kemudian menempatkannya pada area digital yang disebut *Green Screen*, namun untuk mekanisme persiapan dan Penerapannya, membutuhkan waktu yang lama.[2]

*Live shoot* merupakan teknik yang diambil secara langsung keadaan sebenarnya dimana bisa menggunakan kamera *DSLR* maupun kamera *camcorder*. Pengambilan bisa menggunakan *tripod*, *handled* maupun *camera stabilizer*. Terminologi tipe *shot* (*Shot size/type of shot* atau ukuran *shot*), sampai saat ini memang sangat bervariasi di lingkungan produksi audio visual, meski demikian tetap ada prinsip-prinsip dasar yang sama dalam implementasinya. Pemberian nama dan pedoman untuk beragam tipe *shot* tersebut sampai saat ini seolah telah menjadi kesepakatan umum di industri video, film dan televisi.[3]

Menurut Zenny Sylvia Mustika (2022:2), dalam teknis pembuatan film sendiri memiliki keterbatasan dimana masih ditemukan kendala untuk memvisualisasikan adegan-adegan yang sulit untuk diperankan dikarenakan menghindari adanya hal-hal

berbahaya yang tidak diinginkan. Maka dari itu, Penerapan *VFX* sendiri diperlukan untuk menutupi kekurangan dalam pembuatan film atau mempresentasikan hal-hal imajiner yang tidak ada di dunia nyata dan tidak mungkin dilakukan dalam pembuatan film, namun bisa menghidupkan suatu film melalui Penerapan *VFX* itu sendiri, sehingga dapat memberikan kesan lebih dramatis. Selain itu, Penerapan *VFX* ini sendiri memberikan keuntungan dalam hal biaya, dimana dengan menerapkan *VFX* pada sebuah film dapat memperkecil pengeluaran biaya produksi film. [4]

Demi menciptakan sebuah film yang dapat mencuri perhatian penontonnya, menurut Luqman Satrio Nugro dan Reka Dio Utomo (2022:38) dalam jurnalnya yang berjudul “Implementasi Teknik *Live shoot* Pada Media Promosi Makanan Khas Banyumas” menyebutkan bahwa Teknik *Live shoot* dapat mendukung kesan dramatis dalam sebuah adegan yang dipadukan adegan-adegan dramatis lainnya yang diolah dalam proses *editing* sehingga menjadi satu kesatuan film yang menarik.[5]

Selain itu, mengingat tidak semua hal-hal imajiner yang tertuang pada alur cerita film dapat diperoleh pada dunia nyata, maka diperlukannya *Green Screen* untuk memaksimalkan imajinasi film dengan membuat latar belakang sesuai ide cerita guna mengubah suasana film menjadi baru dan mendukung alur cerita tanpa harus menuju ke lokasi *shooting* yang sesuai. [6]

Penelitian ini membahas tentang Penerapan *VFX* menggunakan metode *liveshoot* dan *Green Screen*. Metode *liveshoot* diterapkan di semua adegan *scene* yang di rancang pada *storyboard*. Untuk Penerapan metode *Green Screen* digunakan pada adegan *scene* terbuka dan tertutup nya pintu kayu tua yang menembus ke dunia ghoib, penggambaran suasana dunia ghoib, dan pengambilan makhluk ghoib yang terbang mengejar tokoh utama pada film. Penulis yang juga berperan sebagai sutradara, cameramen, dan juga *editor*, berharap melalui film ini mampu menyampaikan materi multimedia yaitu Penerapan *VFX* pada film menggunakan teknik *liveshoot* dan *Green Screen*, sehingga hasil film tersebut dapat menyampaikan pesan moral ke kalangan masyarakat luas melalui media sosial youtube. Dalam pembuatan film pendek ini mempelajari bagaimana penggabungan teknik *Live shoot* dan *Green Screen* sehingga film terlihat lebih dramatis dengan durasi + 17 menit.

#### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses Penerapan *VFX* pada sebuah film pendek yang berjudul "Pintu Kayu"?
2. Bagaimana perbedaan video sebelum dan sesudah diterapkannya *VFX* itu sendiri?

#### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan film ini terdapat batasan masalah dimana *VFX* sendiri diterapkan pada film pendek dengan genre horror dan menggunakan Teknik *Live shoot* & *Green Screen*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui cara menerapkan *visual effect* pada film pendek horror "PINTU KAYU" dengan menggunakan Teknik *Live shoot* dan *Green Screen*.
2. Mengetahui perbedaan video sebelum dan sesudah diterapkannya *VFX* pada film pendek horror.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dalam penyusunan skripsi ini terdapat manfaat yang dapat diperoleh, antara lain yaitu :

1. Memberikan manfaat sebagai penambahan ilmu, pengetahuan dan wawasan terkait Penerapan *VFX* dalam pembuatan film pendek horror.
2. Memberikan informasi lebih dalam hal bagaimana cara atau langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menerapkan *VFX* pada sebuah film.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Analisa**

Metode analisa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan penelitian secara prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Objek yang akan diteliti adalah *visual effect* yang terdapat pada film. Hasil dari metode deskriptif akan diterapkan melalui pembuatan film pendek bergenre horror.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

Metode perancangan adalah tahap pra produksi yaitu menentukan ide, menentukan tujuan film yang akan dibuat, menentukan pesan yang disampaikan dalam film, membuat sinopsis film, *logline/plot* cerita, membuat naskah, dan *storyboard*. Selain itu dilakukan juga pembuatan rencana anggaran, mencari pemeran, menentukan lokasi dan properti, lalu yang terakhir menentukan jadwal *shooting*.

### **1.6.3 Metode Pengembangan**

Dalam metode pengembangan dilakukan beberapa langkah yaitu produksi dan pasca produksi. Tahap produksi yang dilakukan yaitu *liveshoot* atau pengambilan gambar berdasarkan naskah yang telah dibuat. Setelah video yang diambil sudah sesuai, maka dilakukan tahap berikutnya yaitu pasca produksi. Tahap pasca produksi berupa *editing* seperti *VFX* dan *Sound effect*. Langkah berikutnya adalah memeriksa ulang hasil video yang telah diedit dan mengulangi langkah sebelumnya apabila hasil belum sesuai dengan yang diharapkan. Lalu langkah yang terakhir adalah menyatukan semua bagian dari video menjadi satu video yang utuh.

### **1.6.4 Metode Implementasi**

Dalam metode Implementasi ini mengambil dari video-video yang sudah diolah berdasarkan analisa yang diambil dengan menggunakan teknik *Liveshoot* dan *Green Screen* untuk menerapkan *Visual effect* dalam pembuatan film ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut :

### **BAB I      PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

### **BAB II      LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tinjauan Pustaka yang berisikan tentang perbedaan penelitian dari peneliti sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Untuk landasan teori, yang berisikan informasi-informasi yang digunakan dalam pembuatan film

### **BAB III     METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum terkait pembuatan film, alur Penerapan *VFX*, serta alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan film.

### **BAB IV     HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan hasil penelitian dan pembahasan.

### **BAB V      PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis.