

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah gambar hidup yang sering disebut *movie*. Film secara kolektif sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film merupakan sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum. Film sebagai benda seni sebaiknya dinilai dengan secara artistik bukan rasional. Studi perfilman boleh dikatakan bidang studi yang relatif baru dan tidak sebanding dengan proses evolusi teknologinya. [1]

Computer-generated imagery CGI adalah penerapan bidang komputer grafis atau, lebih khusus, komputer grafis 3D untuk efek khusus dalam film, program televisi, iklan, simulator dan simulasi umumnya, dan media cetak. Video game biasanya menggunakan komputer grafis real-time. Dengan penelitian yang ada dalam buku ini dapat di simpulkan bahwa penggunaan 3D spesial efek dalam film memang sangat dibutuhkan agar film menjadi lebih bagus dan menarik. [2]

Mosen Films adalah suatu *content creator* yang bergerak di bidang film, dan *creative content* yang di publikasi melalui Youtube. Media social Youtube banyak digemari oleh masyarakat untuk berbagai macam sarana. Baik untuk sekedar melihat video atau pun mengunggah video ke YouTube. YouTube sendiri memiliki

banyak manfaat, diantaranya adalah sebagai sarana media promosi dan media publikasi. [3]

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas, memunculkan gagasan bagi penulis untuk mencoba membuat film pendek yang berjudul “Ambisi” yang menceritakan seseorang yang berkeinginan besar untuk mencapai ambisinya. Film pendek ini juga dibantu dengan efek khusus CGI (*Computer Generate Imagery*) Seperti bagaimana menipu indera manusia, terutama audio visual, bahwa seakan-akan hal yang sulit dilakukan benar-benar terjadi, sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik, meski belum bisa terlihat sempurna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan yakni, “Bagaimana Membuat Film Pendek dengan menerapkan teknik *Computer Generate Imagery* pada Channel Youtube Mosen Films”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi permasalahan pada :

1. Film Pendek ini berdurasi kurang lebih sekitar 3-5 menit.
2. Film Pendek ini menggunakan teknik *live shot* dan *Computer Generate Imagery*
3. Perangkat lunak yang digunakan adalah windows 10, Adobe After Effects CC 2017, Adobe Premiere CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017, Autodesk Maya, Element 3D

4. Video menggunakan format .mp4 dengan ukuran 1920x817 pixels.
5. Film pendek ini hanya akan di terapkan pada channel youtube Mosen Films.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan ilmu yang selama ini di pelajari di bangku perkuliahan
2. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana computer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membantu Mosen Films menciptakan *genre* baru dalam konten video mereka.
2. Membuat *short movie* di mosen films untuk mendapatkan temuan-temuan tentang minat penonton dalam video yang mengandung visual efek pada film.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain :

1. Sebagai portfolio Mosen Films saat akan mengerjakan sebuah project kepada calon klien jika menggunakan teknik ini.
2. Memperkenalkan hal baru kepada penonton jika di upload pada youtube channel Mosen films.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video dan film yang menerapkan *Computer Generated Imagery* buatan luar negeri "*salvation*" sebagai referensi.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik perusahaan, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar objek dan dokumen terkait.

1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini, metode yang akan digunakan penulis adalah deskriptif, kualitatif dan analisis kebutuhan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah metode yang dilakukan sebelum kegiatan produksi (*pra-produksi*) yang di dalamnya terdapat beberapa persiapan, yaitu, Merancang Konsep, *Skenario*, *Storyboard* dan perencanaan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dapat dilakukan dengan Langkah-langkah *produksi*, seperti *shoting*, *acting*, Selanjutnya untuk tahap *post-produksi* yang dilakukan

adalah *editing, tracking, modeling, compositing*, serta *rendering* jika hasil sudah sesuai yang diharapkan. [4]

1.6.5 Implementasi

Merupakan tahap dimana film pendek yang telah dibuat akan ditayangkan pada YouTube Channel Mosen Films.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah di mengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan di bahas, yang terdiri dari latar Belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan , metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian Pustaka, konsep dasar pembuatan film pendek dengan visual efek *CGI*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang pembuatan film pendek dengan teknik *CGI* serta perancangan video.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video *CGI* di film pendek serta pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar Pustaka.

