

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi komputer dalam industri perfilman semakin diandalkan untuk menciptakan film dengan ide dan kreativitas yang berbeda. Pada era saat ini, pencapaian *visual effect* dalam industri film telah mencapai puncaknya, mampu mengubah segala sesuatu yang tampaknya mustahil menjadi kenyataan, baik itu berdasarkan fakta, realitas, maupun unsur imajinatif. Efek visual hampir selalu menjadi elemen tak terpisahkan dalam film bergenre aksi, menciptakan pengalaman menonton yang membuat penonton benar-benar terperangkap dalam keaslian adegan tersebut, bahkan untuk produksi film Indonesia. Meski demikian, selama tiga dekade perkembangan efek visual di Indonesia, kemajuannya masih sangat jauh tertinggal dibandingkan dengan kualitas efek visual yang dihasilkan oleh industri film Hollywood, baik dari segi estetika maupun teknis. Banyak film Indonesia masih belum mampu meyakinkan penonton melalui efek visualnya, sehingga kesan bahwa adegan yang dipresentasikan kurang terasa nyata atau kekurangan efek realitas masih sering muncul. Bahkan, beberapa efek visual dalam film atau sinetron yang ditampilkan di salah satu stasiun televisi swasta sering menjadi objek ejekan karena terlihat dengan jelas tidak meyakinkan[1].

Visual effects adalah penggunaan teknologi komputer untuk memberikan efek-efek yang disertakan dalam film yang mewakili adaptasi dari gambar asli yang diambil dengan tujuan menciptakan tindakan realistis sesuai skenario. Tanpa *visual effect*, sebuah film tidak akan menarik sama sekali. Membuat *visual effect* memerlukan keterampilan dan banyak referensi untuk mencapai efek yang luar biasa[2]. *Visual effect* atau biasa disingkat *VFX* menjadi salah satu aspek penting pada pembuatan film untuk berbagai kebutuhan. Contohnya untuk penambahan efek pada film bergenre aksi yang biasanya berupa efek ledakan dan tembakan seperti pada film "Iron Man" karya Marvel Studios yang menembus kancah perfilman internasional. Biasanya penggunaan efek visual pada film fantasi lebih

berat daripada film dengan genre lain karena cerita pada genre film fantasi merupakan hal-hal yang tidak nyata seperti film “The Last Airbender” tahun 2010 karya M. Night Shyamalan yang terinspirasi dari serial kartun “Avatar: The Legend of Aang”[3].

Film pendek berjudul “The Shuttle’s Mirage” adalah karya terbaru dari penerapan teknologi efek visual. Film ini mengisahkan seorang pemuda yang terbangun dari tidurnya dan menyadari dirinya telah melupakan janji untuk bermain bulu tangkis bersama temannya. Keunikan film ini terletak pada penggunaan efek selama diperjalanan dan pertandingan bulu tangkis. Meski semua momen dramatis itu pada akhirnya hanyalah sebatas mimpi si pemuda, nuansa nyata dalam film memberikan dimensi baru pada narasi dan pengalaman sinematiknya.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai aspek teknis implementasi efek visual dalam “The Shuttle’s Mirage”. Dengan menganalisis dampak narasi dan performa teknis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman potensi *VFX* dalam menciptakan pengalaman sinematik yang berkesan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, pokok masalah yang dihadapi adalah bagaimana mengimplementasikan efek visual pada pembuatan film pendek berjudul “The Shuttle’s Mirage”.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan memfokuskan pada beberapa hal yaitu :

1. *Software editing* yang digunakan tidak lebih dari *Adobe Premiere* dan *Adobe After Effects*.
2. Penelitian ini akan lebih berfokus pada aspek implementasi efek visual petir, *saber*, *flash running* dan dampaknya terhadap narasi film, sementara aspek produksi lainnya seperti pencahayaan dan penyutungan tidak akan dibahas secara mendalam.

3. Film pendek "The Shuttle's Mirage" akan disajikan dengan durasi 3 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan aspek teknis implementasi efek visual petir, saber, dan flash running dalam film pendek "The Shuttle's Mirage".

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu :

1. Meningkatkan keterampilan dalam membuat *visual effects*.
2. Penelitian ini dapat membantu pengembangan teori terkait penggunaan *visual effects* dalam konteks film pendek, mengisi kesenjangan pengetahuan dan mendukung perkembangan konsep-konsep baru dalam dunia efek visual.
3. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada dunia akademis dengan menyajikan informasi dan pemahaman baru mengenai implementasi teknis dan dampak naratif *VFX* dalam film pendek.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara sistematis isi laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan yang diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memberikan tinjauan pustaka dan dasar teoritis yang menjadi landasan dalam penelitian, meliputi konsep-konsep yang relevan dengan film pendek dan implementasi *visual effects*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan perancangan penelitian, mencakup gambaran umum,

analisis kebutuhan, dan data yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap implementasi efek visual petir, *saber*, dan *flash running*. Setiap bagian dari sistem dijelaskan satu per satu, dan pengujian terhadap sistem juga dilakukan untuk mengevaluasi hasilnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi dari buku, artikel, atau literatur lain yang digunakan dalam penelitian ini.

