

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri film *action* di Indonesia saat ini mulai berkembang dan berorientasi ke film *Box Office*, seperti *The Raid*, *Serigala Terakhir*, *Merantau*, dan film *action* lainnya. Namun dalam perkembangan ke arah tersebut mengalami beberapa kendala, diantaranya biaya produksi yang sangat besar dalam pembuatan film *action* dan masih sedikitnya sumber daya manusia yang menguasai teknik *visual effects* dan *compositing* dalam pembuatan film *action*. Pernyataan ini hasil observasi dan wawancara langsung dari para *movie maker* senior Indonesia diantaranya Erin Citra (Compositor film *Garfield*), Adi Irwanto (Visual Effects film *Mahabharata RCTI*), dan Reisal Prabaya (3d Animator film *Meraih Mimpi*).

Untuk membuat teknik *visual effects* dan *compositing* film dibutuhkan perangkat lunak khusus. Salah satunya yang banyak digunakan oleh para *movie maker* Indonesia adalah Adobe After Effects. Dengan *software* tersebut dapat mengatasi masalah biaya produksi yang sangat besar, contohnya ketika pembuatan video meledakan gedung tidak harus menggunakan bom dan gedung asli yang mahal harganya. Hal itu dapat diatasi dengan efek ledakan melalui teknik *visual effects* dan *compositing* menggunakan *software* Adobe After Effects.

Berkaitan dengan pengaruh pentingnya *software* Adobe After Effects untuk *visual effects* dan *compositing* dalam pembuatan film *action*, maka para

movie maker Indonesia sudah saatnya mulai mengenal dan mempelajari teknik tersebut agar dapat meningkatkan produksi film *action* Indonesia tanpa kendala biaya produksi. Dan untuk mengatasi sedikitnya sumber daya manusia Indonesia dalam menguasai teknik itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mudah dipahami. Salah satunya dengan metode aplikasi video tutorial, dimana dengan melihat, mendengar, dan mempraktekan manusia cenderung lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan seperti mengikuti pelatihan yang direkam dan dapat di putar berkali-kali sampai dapat dipahami.

Oleh karena itu, penulis mengambil topik dengan judul “ **Perancangan Media Pembelajaran Adobe After Effects untuk Visual Effects and Compositing Film Box Office** ”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran Adobe After Effects untuk Visual Effects and Compositing Film yang mudah dipahami?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan media pembelajaran yang berbentuk video tutorial Adobe After Effects ini penulis menggunakan *software* Macromedia Flash 8, Camtasia Studio 7, Adobe After Effect CS 4, Corel Draw X4, Free DVD Burner dan Adobe Premiere CS 4 dengan batasan sebagai berikut :

- **Pra Produksi**, meliputi penulisan *break down* materi tutorial, membuat diagram alur aplikasi.

- **Produksi**, meliputi *shooting* materi tutorial, capture video materi tutorial, recording narasi dan video tutorial dengan Camtasia Studio 7.
- **Pasca produksi**, berupa membuat animasi tutorial, mengedit hasil recording narasi, membuat aplikasi tutorial dengan Macromedia Flash 8, dan *packaging* aplikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya industri perfilman.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang diperoleh ke dalam kehidupan nyata.
3. Membantu meningkatkan sumber daya manusia Indonesia di bidang *visual effects* dan *compositing* dalam mengembangkan industri film *action* Indonesia yang berorientasi film Box Office.
4. Memberikan wacana baru sebagai bahan referensi dalam bidang produksi film *action*.
5. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat dalam pembuatan video tutorial ini. Sehingga penulis dalam menyusun skripsi ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi dan Wawancara

Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai jenis film yang mengarah teknik *visual effects* dan *compositing*, selain itu juga wawancara langsung terhadap para praktisi bidang tersebut.

2. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode dengan cara mengumpulkan berbagai literatur-literatur, *website*, dan *e-book*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini akan dibagi dalam 5 (lima) bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai, konsep dasar multimedia, pengembangan aplikasi (sistem) multimedia, teori-teori dasar *visul effects* dan *compositing*, konsep dasar media pembelajaran, dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

Bab ini membahas tentang pendefinisian masalah media pembelajaran, studi kelayakan (studi kelayakan pengguna, studi kelayakan hukum, studi kelayakan ekonomi), analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan aplikasi media pembelajaran, memelihara sistem aplikasi media pembelajaran, dan manual program.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap penulis guna penyempurnaan Skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan penulis baik dari Buku, Majalah maupun dari data di Internet.

