

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Efek visual juga disebut sebagai *Visual Effect* (VFX) merupakan manipulasi pada sebuah *footage* yang biasanya sebagian besar dilakukan pada tahap pasca produksi. Penggunaan efek visual kini menjadi semakin umum ditemukan dalam industri film. Efek visual dipakai untuk membuat suatu hal yang tidak nyata dapat dipercaya sebagai hal yang nyata mulai dari membuat makhluk dan karakter yang tidak mungkin hingga membuat latar belakang yang fantastis, dengan melibatkan penggabungan rekaman *live action* (efek khusus) dengan citra yang dihasilkan secara digital (efek digital) untuk menciptakan lingkungan yang terlihat realistis dalam produksi film. Biasanya sebuah film memutuskan untuk menggunakan efek visual dikarenakan jika dilakukan dalam syuting akan berbahaya, biayanya mahal, tidak praktis, memakan waktu lama atau tidak mungkin diambil pada saat syuting film [1]-[2].

"*Bad Dream*" merupakan sebuah film pendek yang menggunakan Efek Visual untuk menghadirkan visualisasi mimpi buruk seorang pemuda yang sering mengalami gangguan tidur akibat gaya hidupnya yang memburuk. Dengan konsep tema yang diusung dalam film ini mengharuskan adanya visual yang menggambarkan keadaan dan lingkungan dalam sebuah mimpi buruk. Namun tema ini akan sulit diterapkan dalam sebuah video tanpa menggunakan teknik efek visual tertentu, karena beberapa kejadian mimpi dalam cerita memiliki kondisi yang tidak realistis di dunia nyata, seperti kengerian pada latar belakang mimpi, pertemuan dengan makhluk atau objek aneh, dan menciptakan transisi antara dunia nyata ke dunia mimpi.

Untuk mengatasi masalah dalam konsep film pendek diatas, diperlukan penerapan teknik efek visual yang harus digunakan untuk memenuhi kebutuhan pada tema yang diangkat. Teknik efek visual yang akan digunakan adalah *Rotoscoping*. *Rotoscoping* merupakan satu dari sekian banyak teknik efek visual

yang dapat digunakan untuk memanipulasi gambar. Teknik ini digunakan untuk menjiplak video *live-action frame by frame* dengan memfilter gambar secara selektif dari setiap bagian yang ada dalam *frame*. Meskipun ada teknik lain yang terlibat seperti *Tracking*, *Masking* dan *Compositing*, namun akan lebih difokuskan pada penggunaan *Rotoscoping* untuk memenuhi kebutuhan utama dalam pengembangan tema yang diangkat[3].

Berdasarkan uraian diatas maka penulis melakukan penelitian yang membahas tentang Penerapan Teknik *Rotoscoping* pada Efek Visual Film Pendek "*Bad Dream*"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perumusan masalah yang didapatkan yaitu: "Bagaimana penerapan teknik *Rotoscoping* pada efek visual film pendek "*Bad Dream*"?"

1.3 Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Fokus penelitian ini terletak pada teknik *rotoscoping* yang digunakan untuk membuat efek visual pada film pendek "*Bad Dream*" meskipun teknik *Tracking*, *Masking* dan *Compositing* juga digunakan dalam produksi film pendek tersebut.
2. Bagian tertentu dari film pendek yang di *rotoscoping* adalah karakter, objek dan latar belakang untuk memperjelas analisis tentang penggunaan *rotoscoping*.
3. Pengambilan *footage* tidak menggunakan alat *Green Screen*.
4. *Software* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Adobe After Effect 2022* dan *Adobe Premiere Pro 2023*
5. Resolusi Video pada pembuatan film pendek yaitu 1280x720 *Pixels* (720p)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah menciptakan visualisasi dari konsep mimpi buruk dalam film pendek "*Bad Dream*" dengan memanfaatkan efek visual dan menerapkan teknik *Rotoscoping* sebagai metode utama dalam proses pembuatannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari adanya penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat yang diperlukan untuk menyelesaikan pendidikan tingkat sarjana dalam program studi Teknologi Informasi dan sebagai sarana dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama menempuh perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan teori bagi penelitian lain tentang bagaimana *Rotoscoping* berguna dalam pembuatan efek visual pada film pendek.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan,

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan

aplikasi, testing hingga penerapan teknik pada film pendek.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, ...

DAFTAR PUSAKA

Bab ini berisikan sumber-sumber yang menjadi acuan atau referensi dalam penelitian

LAMPIRAN

Bab ini berisi informasi pendukung atau data yang memperjelas ini dokumen utama, seperti informasi yang bersifat teknis, seperti tabel, gambar, diagram, atau referensi

