

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Efek Visual (VFX) adalah teknik yang sering digunakan dalam industri film, tetapi juga diterapkan dalam pembuatan video. Secara sederhana, efek visual adalah proses penggambaran suatu peristiwa dengan bantuan CGI (Computer Generated Imagery). Dalam penerapannya, efek visual memiliki lima teknik, yaitu CGI, digital *compositing*, *virtual cinematography*, animasi *stop motion*, dan *chroma keying*. Efek visual dapat diaplikasikan dalam sebuah video. Penggunaan efek visual yang tepat mempertimbangkan pesan yang ingin disampaikan dan bentuk video tersebut, sehingga jenis efek visual yang tepat dapat dipilih untuk diterapkan. [1]. Di dalam film pendek, kita juga dapat menggunakan efek visual. Salah satunya adalah film pendek fantasi. Penggunaan visual *effect* ternyata memang mempunyai peran yang sangat penting. Selain dapat menyampaikan pesan kepada penonton, dengan efek tersebut film akan terlihat begitu menarik dan memikat para penonton. Tanpa adanya visual *effect*, film fantasi akan terlihat hambar dan sama sekali tidak menarik[2].

Film pendek berjudul "The Path To Power" merupakan karya baru dari penerapan teknologi efek visual. Film ini menceritakan tentang seorang pemuda yang berkhayal mempunyai kekuatan super untuk memudahkan dia bekerja dalam mengatarkan makanan. Keunikan film ini terletak di bagian penggunaan efek selama perjalanan mengatarkan paket. Walaupun semua momen kesenangan itu hanya sebatas menjadi mimpi si pemuda, tetapi semua kejadian di dalam mimpi itu menjadi sebuah pacuan semangat di dunia nyata untuk bekerja, suasana dan kejadian dalam film memberikan pengalaman sinematik bagi penonton.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai aspek teknis implementasi VFX dalam film pendek "The Path To Power". Dengan mengkaji efek naratif dan kinerja teknis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi penting bagi pemahaman tentang potensi *Visual Effects* (VFX) dalam menciptakan pengalaman sinematik yang mengesankan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di jelaskan, pokok masalah yang di bahas adalah bagaimana mengimplementasikan efek *saber*, debu, dan *flash running* dalam pembuatan film pendek "The Path To Power"

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan memfokuskan pada beberapa aspek yaitu :

1. *Software editing* yang digunakan tidak lebih dari *Adobe Premier* dan *Adobe After Effects*.
2. Penelitian ini akan berfokus pada implemtasi VFX *saber*, debu dan *flash running* dan dampaknya terhadap narasi film, sementara aspek produksi film seperti pencahayaan dan penyutungan tidak di bahas secara mendalam.
3. Film pendek yang berjudul "The path To Power" akan dibuat dengan durasi 5 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan efek *saber*, debu, dan *flash running* dalam proses pembuatan film pendek berjudul "The Path To Power".

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan beberapa manfaat seperti :

1. Dengan mengimplementasikan efek *saber* dan *flash running* dengan baik, film pendek ini memiliki potensi untuk menarik perhatian lebih banyak penonton.
2. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada dunia akademis dengan memberikan informasi dan pemahaman mengenai *implementasi* teknis dan dampak naratif VFX dalam film pendek.
3. Memberikan kesempatan bagi para pembuat film untuk mempelajari dan menguasai teknik-teknik baru dalam produksi audiovisual. Ini dapat meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas dalam industri film.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara sistematis laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat 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 menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan terhadap implementasi VFX saber, dan flash running. Setiap bagian dari sistem dijelaskan satu per satu.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

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