

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, penambahan efek visual semakin dominan dalam dunia film, menambahkan efek visual biasanya digunakan di berbagai jenis film, termasuk film pendek aksi efek visual melibatkan pengenalan efek tertentu ke dalam film untuk menciptakan adegan yang lebih realistis dan menarik. Membuat detail menarik dalam pendahuluan cerita juga dapat membuat film tidak terlalu monoton. Diera modern saat ini, kita merasakan kemajuan teknologi semakin canggih di setiap segmen, misalnya dalam industri film, perubahan dalam industry film terlihat jelas pada teknologi yang digunakan, awalnya seperti pada film yang hitam putih, senyap dan sangat cepat, kemudian berkembang hingga menyesuaikan dengan sistem visual mata kita, dari segi warna dan segala macam efek yang membuat film menjadi dramatis dan realistis.[1]

Menurut artikel Arash Naghdi & Payam Adib (2020) & Andika Wiratana (2019), efek visual merupakan serangkaian proses untuk membuat atau memanipulasi gambar tertentu di luar konteks pengambilan gambar sebenarnya. Efek visual (VFX) yaitu kombinasi penguasaan teknis dan artistik dalam menentukan proporsi, komposisi, dan perspektif tertentu. Juga diambil dari *The VES Handbook of Visual Effects* (2010) oleh Jeffrey A. Okun dan Susan Zwerman: Efek visual biasanya digunakan dalam industri film, animasi, dan televisi untuk menghasilkan efek yang tidak mungkin, berbahaya, atau mahal untuk dibuat secara manual.[2]

Film pendek berjudul "Basket Boy" merupakan film pendek bercerita tentang pemuda yang sedang menonton video anime basket bersama temannya, pemuda pun mulai berimajinasi mempunyai kekuatan super dan merasa sedang bermain basket dimasa depan yang futuristik. Keunikan pada film pendek ini terletak pada penggunaan efek selama pertandingan basket, Dimana penggunaan efek yang ada dalam film pendek ini terlihat modern dan dramatis sehingga pemuda

terkesan seperti mempunyai kekuatan super. Kesan nyata film pendek ini membawa dimensi baru pada narasi dan pengalaman sinematik.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai aspek teknis penerapan efek visual dalam film pendek berjudul "Basket Boy". Dengan menganalisis dampak naratif dan teknis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami potensi efek visual dalam menciptakan pengalaman sinematik yang berkesan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan utama yang dihadapi adalah bagaimana penerapan efek visual dalam produksi film pendek yang berjudul "Basket Boy".

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*, retakan tanah dan dampaknya terhadap narasi film, sementara aspek produksi lainnya seperti pencahayaan dan penyutingan tidak akan dibahas secara mendalam.
3. Film pendek berjudul "Basket Boy" akan disajikan dengan durasi 5 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan aspek teknis implementasi efek visual petir, *saber*, dan retakan tanah dalam film pendek "Basket Boy".

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu:

1. Meningkatkan *skill* dalam membuat efek visual.
2. Penelitian ini dapat membantu mengembangkan teori mengenai penggunaan efek visual dalam konteks film pendek, mengisi kesenjangan pengetahuan, dan membantu pengembangan konsep baru dalam dunia efek visual.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia akademis dengan menyajikan informasi dan wawasan baru mengenai teknis implementasi dan dampak narasi efek visual 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 efek visual.

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 retakan tanah. 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.