

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, industri film semakin mengandalkan pemanfaatan teknologi komputer untuk menghasilkan film dengan beragam ide dan kreativitas. Di zaman modern ini, pencapaian Visual effect dalam industri film telah mencapai puncaknya, dan segala sesuatu yang tidak mungkin bisa menjadi kenyataan, baik yang didasarkan pada unsur faktual, nyata, maupun khayalan. Visual effect hampir selalu menjadi bagian integral dari film fantasi, dan bahkan dalam produksi film Indonesia, keaslian adegannya menjamin pengalaman menonton yang menawan bagi penontonnya. Namun perkembangan Visual effect Indonesia selama tiga dekade terakhir masih jauh dari kualitas Visual effect di industri film Hollywood, baik dari segi estetika maupun teknis. Meski banyak film Indonesia yang masih menghibur penontonnya dengan Visual effect, namun seringkali memberikan kesan bahwa adegan yang digambarkan kurang terasa nyata atau kurang efek realistis. Bahkan, beberapa efek visual film yang ditampilkan disalah satu stasiun televisi swasta sering menjadi bahan ejekan karena terlihat dengan jelas tidak meyakinkan[1].

Visual effect adalah penggunaan teknologi komputer untuk menambahkan efek khusus dalam film. *visual effect* atau yang biasa disingkat dengan VFX adalah proses memanipulasi gambar atau proses dalam menciptakan ilusi dari hasil shooting untuk menciptakan visual yang sesuai dengan adegan yang ada di dalam skenario [2]. Dengan adanya VFX dalam proses pembuatan film tentu akan membantu proses produksi film agar dapat memvisualisasikan adegan yang sulit untuk dibuat karena keterbatasan dalam hal teknis.

Film pendek berjudul "The Enigmatic Chronicles" adalah karya terbaru dari penerapan teknologi asset efek visual. Film ini mengisahkan tentang Kevin yang terhisap kedalam buku yang membawanya ke dalam dunia sihir, ketika masuk kedalam dunia sihir Kevin bertemu dengan penyihir Perempuan bernama Elra. Elra

menjelaskan tentang kenapa Kevin bisa masuk kedalam dunia sihir dan kekuatan yang ada didalam kalungnya. Kevin dan Elra memulai perjalanan untuk membangkitkan kekuatan yang ada di kalung Kevin namun di tengah jalan mereka bertemu dengan Dandi. Dandi merupakan keturunan dari keluarga penyihir yang menginginkan kalung yang dimiliki oleh Kevin, namun Elra berusaha melindungi Kevin dari incaran Dandi. Elra Pun akhirnya berhasil membawa Kevin Kembali ke dunianya. Film pendek "The Enigmatic Chronicles" menonjolkan penerapan efek visual, menggambarkan Kevin yang masuk kedalam dunia sihir dimana ia bertemu dengan Elra dan Dandi. Adegan yang menampilkan pertarungan antara Elra dan Dandi dalam ruangan yang disebut domain menjadi salah satu bagian menarik berkat penggunaan visual effect.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan mengimplementasikan asset visual effect dengan mengusung judul "Perancangan dan Implementasi Asset Visual Effect pada Scene Domain di Film Pendek "The Enigmatic Chronicles""

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu: Bagaimana implementasi asset visual effect terkhususnya pada scene domain di film pendek berjudul "The Enigmatic Chronicles"

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini akan berfokus pada scene domain
2. Penelitian ini akan berfokus pada asset *VFX domain*, perisai, tembakan sihir dan sihir bentrok.
3. *Software editing* yang digunakan ialah *Adobe After Effects 2024*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membantu menggambarkan isi cerita kepada

penonton tentang adegan pertarungan pada scene domain di film pendek “The Enigmatic Chronicles”. Penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan aset efek visual yang memberikan kesan realistis pada penonton dengan menggunakan teknologi komputer.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat yaitu :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi SI Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Penelitian ini diharapkan sebagai referensi membuat sebuah efek pertarungan dengan kekuatan sihir dalam domain.
3. Penelitian ini diharapkan memberikan kesan realis dalam implementasi asset visual dan memberikan kepuasan bagi penonton yang menonton film dengan adegan fantasy.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam proses penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik metode penelitian untuk memperoleh data atau informasi untuk mendukung proses penelitian. Metode tersebut antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini melibatkan sejumlah metode pengumpulan data yang beragam guna memastikan akurasi dan kedalaman informasi. Beberapa metode yang digunakan termasuk:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan riset dan memahami referensi serta konsep yang telah dibuat. Penelitian melakukan riset terhadap konsep yang telah dibuat mengamati film ataupun video yang memiliki karakteristik yang sama.

2. Studi Pustaka

Tahap ini merupakan pengumpulan data, dengan mencari referensi dan

informasi di berbagai media yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam bahan penelitian

1.6.2 Metode Perancangan

Tahapan produksi yang dimaksud adalah pembuatan video efek visual yang terdiri dari tiga langkah. Tiga tahap produksi video meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca produksi:

1. Pra-Produksi

Tahap ini dimulai dengan menentukan tema, ide, dan konsep cerita, membuat storyboard, dan mencoba efek.

2. Produksi

Pada tahap ini dilakukan pengambilan video sesuai dengan storyboard yang telah dibuat pada tahap pra-produksi. Proses ini juga sudah dimulai dengan mengedit efek visual menggunakan Adobe After Effect.

3. Pasca-Produksi

Setelah mengedit efek visual, dilakukan tahap terakhir untuk compositing dan menambahkan efek suara. Tahap ini memeriksa kesesuaian efek visual dengan storyboard yang sudah dibuat.

1.6.3 Metode Evaluasi

Evaluasi adalah langkah untuk menguji apakah tema, konsep, dan storyboard yang sudah dibuat sesuai. Pengujian akan dilakukan melalui alpha dan beta testing.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara sistematis isi laporan ini disuse sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN,

Bab ini berisi pendahuluan yang diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat 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 *asset 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 perancangan dan implementasi *asset visual effect* pada scene domain. Setiap bagian dari system dijelaskan satu per satu, dan pengujian terhadap system juga dilakukan untuk mengevaluasi hasilnya.

BAB V PENUTUP,

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