

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan multimedia di era modern seperti sekarang ini sangatlah pesat. Banyak diciptakan teknologi-teknologi baru untuk mendukung kinerja produksi. Seperti industri film, yang sangat membutuhkan sentuhan teknologi modern dalam produksinya. Teknologi ini sangat beragam, dari hardware dan software yang diciptakan harus sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengguna. Industri film saat ini juga telah banyak menggunakan efek visual dalam proses editingnya. Sehingga para penonton akan terkagum dan membayangkan bagaimana mungkin suatu hal mustahil bisa terjadi di sebuah film. [1]

Efek visual (VFX) secara umum adalah penciptaan gambar atau manipulasi gambar visual yang dihasilkan di luar pengambilan gambar langsung di lokasi syuting. Ini dapat mencakup segala hal mulai dari penciptaan karakter fiksi, lingkungan yang dihasilkan komputer, hingga modifikasi halus pada elemen-elemen nyata seperti pencahayaan, warna, atau atmosfer suatu adegan. VFX memungkinkan penciptaan ilusi yang mengaburkan batas antara realitas dan fiksi.[2]

Pada penelitian sebelumnya tentang VFX yang ditulis oleh J. Abouaf yang berjudul "Menciptakan realisme ilusi melalui VFX" menjelaskan bahwa yang melatarbelakangi lahirnya sebuah seni visual efek adalah dalam satu dekade terakhir di Hollywood telah melihat teknologi transformasi kerajinan efek visual. [3]

Pada film pendek "MAKRO" ini diawali dengan Randi yang terbangun di dalam sebuah permainan yang aneh. Dalam permainan tersebut ada tiga level yang harus Randi lewati yaitu Wijaya K yang dihuni oleh AI Bernama Verdant, Swadaya, lokasi yang berisi dengan ledakan dan tantangan, dan Canary Cage yaitu stage terakhir melawan Azel. Randi harus bertahan hidup dan mencari tahu maksud dari permainan ini. Jika mati maka Randi akan mengulang dari awal. Dalam film

pendek "MAKRO" memiliki beberapa efek visual yang perlu di implementasikan seperti efek dinding *barier*, efek mobil terbengkalai, efek tembakan, efek portal, efek visual kepala tengkorak, efek visual *canary cage*, efek visual *supersaiyan*, dan efek *godzilla breath*. Teknik *Compositing*, *Rotoscoping* dan *Tracking* diimplementasikan karena adanya kebutuhan penggabungan *asset visual* dan *footage* agar terlihat lebih realistis.

Berdasarkan uraian diatas maka dilakukanlah penelitian yang membahas tentang Perancangan dan Implementasi efek visual pada film pendek "MAKRO". Yang dikarenakan adanya efek visual yang berperan penting dalam pembuatan film tersebut. Penulis menggunakan *software Adobe After Effect* untuk kebutuhan *Compositing Visual effect*, *Blender* sebagai *3D Modelling, Texturing, Animating dan Simulating*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti di atas rumusan masalah yang penulis akan membahas tentang bagaimana merancang dan mengimplementasikan dengan jumlah 9 efek visual pada film pendek "Makro"?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan yang ditentukan untuk skripsi sebagai berikut:

1. Penelitian akan berfokus pada film pendek berjudul "MAKRO".
2. Pembahasan skripsi akan membahas tentang Perancangan dan implementasi efek visual dalam film pendek berjudul "MAKRO".
3. Topik-topik yang akan penulis bahas meliputi cara-cara perancangan dan pengimplementasian efek visual dengan jumlah 3 *Scene*, yang berisi 9 efek visual.
4. Film pendek ini menggunakan format video (.mp4) dengan resolusi 1920 x 1080p.
5. Film pendek "MAKRO" berdurasi kurang lebih tujuh menit.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan Mengimplementasikan dengan jumlah 9 Efek visual pada film pendek yang berjudul "MAKRO"
2. Memenuhi Persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 di Universitas AMIKOM YOGYAKARTA

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Untuk Akademik berfungsi sebagai rujukan akademis untuk mahasiswa, dosen, dan peneliti lainnya dalam bidang VFX.
2. Untuk Masyarakat umum memberikan pemahaman lebih mendalam tentang penggunaan efek visual pada pembuatan film pendek.
3. Untuk Praktisi dan Profesional , penelitian ini berfungsi sebagai panduan Teknik untuk menciptakan efek yang tidak dapat dilakukan dalam kehidupan nyata.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

##### BAB I PENDAHULUAN,

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

##### BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

Bab ini memuat pembahasan tentang *Visual Effect* berdasarkan penelitian sebelumnya yang serupa, serta membahas sejarah *Visual Effect* , dasar digital 2D dan 3D , *modelling*, *texturing*, *lighting*, *animation*, *simulation* dan *compositing*, analisa kebutuhan, teori produksi dan evaluasi yang berkaitan dengan penelitian.

### BAB III METODE PENELITIAN,

Bab ini memuat pembahasan tentang gambaran umum penelitian, alur penelitian, pengumpulan data, analisis kebutuhan, analisis aspek produksi, serta proses perancangan dan pra produksi pembuatan film "MAKRO".

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN,

Bab ini memuat pembahasan tentang hasil dari perancangan dan implementasi serta analisis mendetail mengenai visual efek yang digunakan dalam film "MAKRO".

### BAB V PENUTUP,

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

### DAFTAR PUSTAKA

Bab ini memuat tentang sumber-sumber yang menjadi referensi dalam penelitian.

### LAMPIRAN

Bab ini memuat tentang informasi pendukung atau data yang memperjelas isi dokumen utama seperti table, diagram dan lainnya.