

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah media hiburan yang menggabungkan antara jalan cerita, gambar bergerak, dan suara. Ketiga unsur ini terdapat dalam unsur-unsur setiap pembuatan film, oleh karenanya seringkali film dipergunakan sebagai salah satu unsur media pembelajaran. yang terpenting adalah ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Penulis akan membuat sebuah film bergenre *Fiction* berjudul "Go Into The Dream" yang menceritakan seorang pekerja sebagai pemeran utama yang memiliki banyak deadline dan jarang memiliki waktu libur hingga dia bermimpi. di dalam dunia mimpi dia bisa berlibur dan bisa melakuakn apapun ketika di dalam mimpi. Adegan ini membutuhkan *effect greenscreen*. Di buatnya film ini dikarenakan ada kondisi dimana seorang pekerjamembutuh istirahat dan refreshing dengan cara berlibur. Banyak masyarakat yang mengalami hal tersebut menjadi tertekan dan depresi, pesan tersebut akan di sampaikan melalui sebuah film pendek yang sudah dibuat oleh penulis. Film ini berjudul "Go Into The Dream" dengan teknik *green screen*

Green screen/Chromakey adalah efek vidio dan teknologi yang dapat menciptakan sebuah objek terhadap *virtual background* atau latar belakang penuhmanipulasi digital, dimana efek visualisasi tersebut dapat dimanfaatkan dalam membuat karakter yang bisa terbang seperti orang terbang dengan latar belakang langit disekitarnya bahkan membuat dunia fantasi yang di dunia nyata tidak adauntuk

melakukan semua itu perlu sebuah benda hijau yang biasa orang tahu dengan sebutan "Green Screen". Salah satu rahasianya adalah mengambil subjek dari dunia nyata dan menempatkannya pada area digital dalam hal ini disebut dengan *Chroma key* atau pada area hijau. Ada juga proses *keying* mengisolasi satu warna atau nilai kecerahan dengan menggunakan perangkat lunak untuk membuat nilai transparansi guna untuk menonjolkan area obyek utama, dan *luminance keying* atau *luma keying* adalah proses input nilai kecerahan dalam jangkauannya, *luminance keying* digunakan untuk menerapkan *mask*, *color keying* atau *chroma key* untuk mengidentifikasi warna spesifik yang akan dihapus. Pada prinsipnya area *chroma key* sebenarnya tidak terbatas pada bagian spektrum hijau saja bahkan efek yang digunakan film Hollywood layar biru juga banyak digunakan pada intinya warna apapun merah, kuning, biru, hijau, faktor terbesar adalah kontras dan dalam mengisolasi satu area dari yang lain, warna latar belakang harus jelas berbeda, jadi warna hijau lah yang lebih efektif menyeimbangkan kontras pencahayaan dengan obyek utama. Sedangkan *pre-set* adalah sebuah dokumen atau file yang memiliki format setelan, digunakan sebagai titik awal untuk aplikasi tertentu sehingga format tidak harus diciptakan kembali setiap kali digunakan.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penulis ingin membuat sebuah *pre-set green screen* yang dapat digunakan oleh orang lain dan membuat film yang dapat memberikan pesan, memiliki arti, dan alur cerita yang bagus. Film ini juga dibuat untuk merangsang ide kreatifitas anak muda jaman sekarang dan memajukan industri perfilman Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah "*bagaimana cara membuat pre-set green screen/chromakey pada film Fiction "Go Into The Dream" dengan visual effect dengan penerapan teknik green screen?"*

1.3 Batasan masalah

Adapun dalam pembuatan film ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka batasan masalahnya bisa disimpulkan sebagai berikut :

1. Film pendek ini berdasarkan skenario "Go Into The Dream" yang dibuat oleh penulis
2. Yang di uji dari penelitian ini adalah *storytelling* (masyarakat bisa menerima atau memahami cerita yang disajikan)
3. Mengukur seberapa pengaruhnya penerapan *pre-set green screen* pada film "Go Into The Dream.
4. Film akan diujikan kepada Komunitas Multimedia Amikom dan masyarakat umum

5. Film akan dipublikasikan melalui www.youtube.com
6. Film pendek *Fiction* "Go Into The Dream" akan disajikan dengan total durasi 10 menit

1.4 Maksud dan Tujuan penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menjadikan pembuat film pendek ini tahu akan struktur dan lebih mengenal dunia perfilman
2. Berharap kepada penikmat karya dapat sama-sama belajar mengenai teknik-teknik proses pembuatan film.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian dan pembuatan film tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan bidang multimedia yaitu penggunaan software Editing disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan film pendek dengan menggunakan teknik *green screen* dan dapat memberikan motivasi untuk lebih

meningkatkan kualitas belajar dalam mempelajari bagaimana proses membuat film pendek dan memahami berbagai metode editing

3. Menjadikan pembuat film pendek mengerti akan struktur dan lebih mengenal dunia perfilman

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Dalam Tugas akhir/skripsi ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindera mata serta dibantu dengan panca indra lainnya.

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti melakukan observasi pada film-film yang sudah sukses di pasar sebelumnya seperti pada film panjang "Avengers" produksi Marvel Studios , film "Harry Potter" produksi David Heyman, Chris Columbus, Film "Now You See Me" produksi Jon.M Chu, film "The Lord of The Ring" produksi Peter Jackson, Film "Labyrinth" Produksi Tristar Pictures , dan music video dari salah satu lagu grup band Coldplay "Up&Up Untuk visual effect pada film pendek *Fiction* "Go Into The Dream"

2. Dokumenter

Metode dokumenter merupakan sebagian besar data yang tersedia berbentuk surat-surat, catatan harian, cendera mata, laporan dan sebagainya.

Dokumenter yang digunakan peneliti dalam meneliti masalah adalah catatan-catatan berupa Rekaman film-film yang sudah penulis tuliskan diatas untuk jalan cerita dari film Fiction "Go Into The Dream".

3. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi diperoleh dari buku-buku, karya tulis dan artikel-artikel dari media *online*.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kualitatif yang berupa metode analisis wacana kritis. Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu ucapan atau tulisan, atau perilaku yang dapat diamati dari subjek itu sendiri (Fuchran, 1998: 11) [2]. Sementara itu, metode penelitian analisis wacana kritis merupakan salah satu contoh penerapan dari metode kualitatif yang dilakukan secara eksplanatif. Dengan menggunakan metode analisis wacana kritis ini, analisis akan difokuskan pada aspek kebahasaan dan konteks-konteks yang terkait dengan aspek tersebut.

1.6.3 Metode Produksi

Di metode produksi ini terbagi menjadi beberapa tahapan produksi sebagai berikut :

1. Tahap Pra Produksi

Di tahap ini mempersiapkan semua alat-alat shooting yang akan digunakan pada saat pengambilan video seperti kamera, *greenscreen*, tripod, costum, dan tempat pengambilan video. Dan tahap ini membutuhkan waktu 3 hari

2. Tahap Produksi

Tahap ini pengambilan video di tempat yang sudah di tentukan di tahap pra produksi, dan untuk semua peralatan harus di bawa untuk memaksimalkan pengambilan video terutama untuk *greenscreen*, tahap ini membutuhkan waktu 2 minggu untuk menyelesaikan semua scene dan shootnya.

3. Tahap Pasca Produksi

Untuk Tahap ini yaitu editing dimana semua video yang sudah di ambil harus di edit di aplikasi Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro, tahap ini membutuhkan waktu cukup lama 3 mingguan untuk menyelesaikannya, dan di butuhkan kesabaran. Evaluasi waktu

pengambilan video di scene yang menggunakan greenscreen sebaiknya menggunakan kain yang lebar dan panjang jika adegan banyak gerak karena akan sangat membantu di proses editing ini

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan laporan penelitian ini, digunakan sistematika yang terdiri dari beberapa bab. Beberapa bab disini menjelaskan penelitian yang akan dilakukan. Didalam laporan skripsi, sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan sebagai berikut.

BAB I. PENDAHULUAN

Didalam bab ini berisikan pengantar hal yang diteliti. Bab ini terdiri dari Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penelitian itu sendiri.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Didalam Tinjauan Pustaka ini menjelaskan tentang pengertian baik software ataupun hardware dan bagaimana cara kerja alat – alat yang digunakan.

BAB III. METODOLOGI ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan secara garis besar langkah – langkah yang dilakukan dalam penelitian ini. Langkah – langkah ini diantaranya seperti metode penelitian, alat penelitian, perancangan alat, dan pengambilan data.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bagian ini memaparkan simpulan keseluruhan hasil penelitian dalam poin – poin dan saran agar penelitian selanjutnya bisa lebih baik.

