

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri film adalah industri yang tak ada habisnya. Film menjadi seni dan kreatifitas yang tak pernah kehilangan peminat. Dengan berbagai macam jenis dan genre, film menjadi salah satu sarana hiburan yang sangat disukai masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi multimedia yang kian pesat ikut berdampak pada proses pembuatan film dunia. Penggunaan teknologi komputer pada industri perfilman semakin diandalkan untuk menciptakan film dengan berbagai ide dan kreatifitas. Visual effect menjadi sangat berpengaruh dalam proses pembuatan film karena selain dapat mengurangi resiko, tenaga, dan biaya, visual effect dapat memberi efek-efek yang luar biasa mendukung jalan cerita.

Visual efek atau biasa disingkat VFX menjadi salah satu aspek penting pada pembuatan film untuk berbagai kebutuhan. Contohnya adalah penambahan effect pada film bergenre action yang biasanya berupa efek tembakan dan ledakan seperti pada film *The Raid* yang menembus kancah perfilman internasional. Contoh lainnya adalah penerapan visual effect pada film dengan fantasi seperti pada film *The Lord of the Ring*, *Harry Potter*, *Narnia*, *Avatar*, dan film fantasi lainnya. Biasanya penggunaan visual effect pada film fantasi lebih berat daripada film dengan genre lain karena cerita pada genre film fantasi merupakan hal-hal yang tidak nyata. Selain itu, penerapan

visual effect untuk mendukung jalan cerita banyak digunakan pada film dengan genre horror.

Film horror membutuhkan banyak visual effect karena genre horror sering berhubungan dengan hal-hal yang ghaib dan tidak nyata. Contohnya adalah hantu yang muncul dari tv pada film *The Ring* (2017). Contoh lainnya yaitu munculnya tulisan di dinding, kabut tebal serta hujan abu, perubahan fisik menjadi iblis pada film *Silent Hill* (2012). Selain dua contoh tersebut, masih banyak lagi efek yang digunakan dalam berbagai film horror lainnya seperti pada film *Insidious* dan *The Conjuring*. Efek-efek tersebut sangat dibutuhkan untuk mendukung jalan cerita dan suasana seram pada film bergenre horror. Berbagai efek juga akan diterapkan untuk mendukung jalan cerita pada pembuatan film pendek horor berjudul "Perjanjian". Film ini sendiri bercerita mengenai kisah seorang remaja yang terlibat perjanjian dengan setan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengambil judul "Penerapan VFX Pada Pembuatan Film Pendek Horror Berjudul "Perjanjian"".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana Menerapkan VFX Pada Pembuatan Film Pendek Horror Berjudul "Perjanjian"?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan film pendek tersebut, maka batasan masalah dapat diasumsikan sebagai berikut:

1. Software editing yang digunakan tidak lebih dari Adobe Premiere dan Adobe After Effect.
2. Durasi film tidak lebih dari 20 menit
3. Tema film yang diambil hanya tema horror bukan thriller
4. Film tidak membahas pengolahan musik horror melainkan hanya menggunakan musik yang diambil dari internet
5. Film hanya fokus terhadap penerapan visual effect bukan teknik pengambilan gambar.
6. Efek yang dibahas hanya visual effect yang dikerjakan mengenai komputer bukan efek khusus praktis
7. Sasaran penonton berkisar dari remaja sampai dewasa bukan untuk anak kecil
8. Film ini hanya berformat mp4

1.4 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Mempelajari dunia perfilman
2. Meneliti mengenai penerapan visual effect pada film horror
3. Membuat film pendek bergenre horror dengan visual effect
4. Membahas penerapan visual effect pada film pendek horror berjudul "Perjanjian"

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari perwujudan karya yang berjudul **"PENERAPAN VFX PADA PEMBUATAN FILM PENDEK HORROR BERJUDUL "PERJANJIAN"** adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana untuk jurusan Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu multimedia yang didapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta
3. Menambah pengalaman dalam bidang multimedia.
4. Mempelajari bagaimana sebuah visual efek diterapkan pada film.
5. Menerapkan ilmu yang didapat dari penelitian visual efek pada film pada sebuah film pendek bergenre horor.
6. Memberi pesan moral kepada orang-orang tentang kehidupan sosial.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan di dalam laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Mengamati secara langsung film bergenre horror yang ada di televisi dan internet seperti youtube, web, dan lain lain.

2. Metode Kepustakaan

Mencari materi dan referensi melalui berbagai sumber, baik dari buku, e-book, jurnal penelitian, dan lain lain

1.6.2 Metode Analisa

Metode analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Objek yang akan diteliti adalah efek visual yang terdapat pada film. Hasil dari metode deskriptif akan diterapkan melalui pembuatan film pendek bergenre horror.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan ini adalah tahap pra produksi yaitu menentukan ide, menentukan tujuan film yang akan dibuat, menentukan pesan yang akan disampaikan

dalam film, membuat sinopsis film, logline/plot cerita, membuat naskah, dan storyboard. Selain itu dilakukan juga pembuatan rencana anggaran, mencari pemeran, menentukan lokasi dan property, lalu yang terakhir menentukan jadwal shooting.

1.6.4 Metode Pengembangan

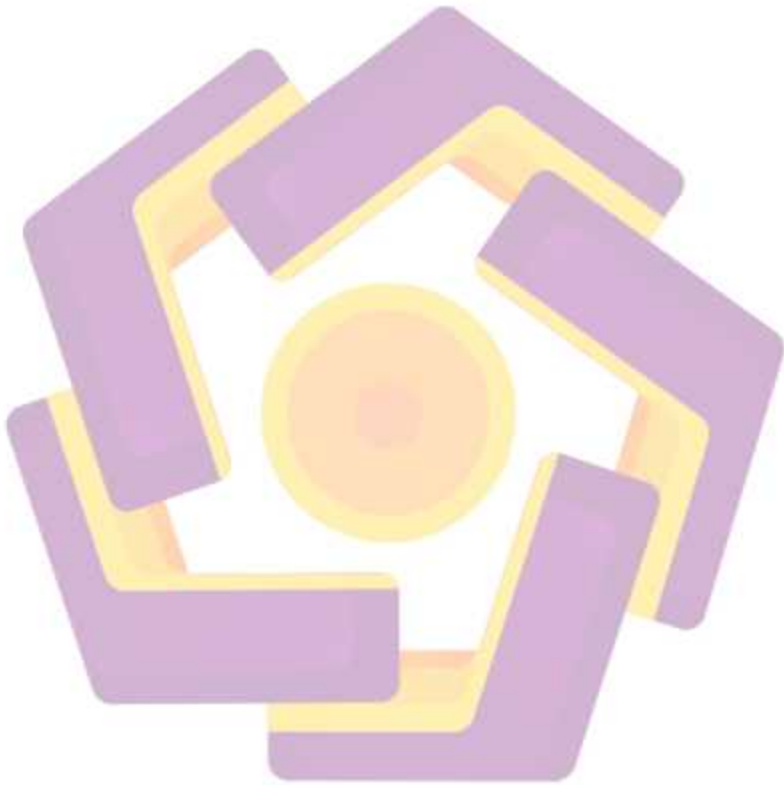
Dalam metode pengembangan dilakukan beberapa langkah yaitu produksi dan pasca produksi. Tahap produksi yang dilakukan yaitu shooting atau pengambilan gambar berdasarkan naskah yang telah dibuat. Setelah video yang diambil sudah sesuai, maka akan dilakukan tahap berikutnya yaitu pasca produksi. Tahap pasca produksi berupa editing seperti penambahan efek dan background musik. Langkah berikutnya adalah memeriksa ulang hasil video yang telah diedit dan mengulangi langkah sebelumnya apabila hasil belum sesuai dengan yang diharapkan. Lalu langkah yang terakhir adalah menyatukan semua bagian dari video menjadi satu video yang utuh.

1.6.5 Metode Testing

Tahap akhir adalah pengecekan hasil video yang telah selesai diedit dengan hasil perancangan berupa naskah dan storyboard. Beberapa adegan video akan dinilai berdasarkan kesesuaian dengan penerapan efek yang telah dirancang. Testing akan dilakukan dengan menanyakan kepada beberapa orang mengenai efek yang diterapkan pada film yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan ini lebih terarah dan dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca, maka dalam penulisan maupun penyusunannya dibuat dalam beberapa bab. Adapun masing-masing bab secara garis besar diuraikan sebagai berikut:



BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori dan konsep-konsep dasar pembuatan film, konsep dasar multimedia, serta software yang akan digunakan untuk pembuatan film

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang ide cerita, tema, proses pembuatan film, perancangan storyboard, karakter, dan analisis kebutuhan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang proses pembuatan film horror dari rancangan awal yang telah dibuat. Penentuan tema, ide cerita, perancangan storyboard, pengambilan gambar, penambahan visual effect, penambahan backsound, hingga penyelesaian film.

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil dari pembahasan, penelitian selama perancangan, sampai pembuatan film.