

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Visual effect adalah bentuk paling dasar dari manipulasi digital sebuah rekaman *live action*. Manipulasi ini dilakukan dengan komputer dan dapat berupa penambahan atau pengurangan suatu hal yang tidak ada dalam proses *shot* sebuah rekaman. *Visual effect* dapat pula didefinisikan sebagai integrasi atau penggabungan sebuah rekaman *live action* dan gambar untuk membuat sebuah lingkungan yang tidak dapat direkam secara langsung, terlihat lebih nyata dalam sebuah rekaman video atau film.

Seiring kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat, turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era yang baru. Salah satu contoh kemajuan teknologi adalah sebuah film. Film adalah *cinematographie* yang berasal dari kata *cinema* yang berarti gerak, *phytos* yang berarti cahaya, dan *graphie* yang berarti tulisan atau citra. Film adalah hasil cipta karya seni yang memiliki kelengkapan dari beberapa unsur seni.

HAKDESH merupakan sebuah tim *action choreography*. *Action choreography* masih sangat jarang ditemui di tengah masyarakat, sehingga diperlukan adanya media yang menunjang untuk membuat masyarakat mengetahui adanya tim *action choreography*. HAKDESH sendiri telah memiliki media sosial yang digunakan sebagai media promosi. Informasi yang dipasang di media sosial hanya foto dan video, berupa foto kegiatan saat tampil di panggung dan video pembelajaran serta *review* film. Namun, HAKDESH membutuhkan sebuah media

informasi yang berupa ilustrasi *performance action* yang diletakkan. Maka dari itu penulis mengusulkan pembuatan video yang berupa film pendek dengan teknik *visual effects*. Media informasi yang berbentuk film pendek ini diharapkan mampu memberi nilai tambah pada tim HAKDESH Yogyakarta.

Dari permasalahan di atas, penulis melihat peluang untuk membuat media presentasi untuk HAKDESH. Media tersebut berupa sebuah film pendek dengan menerapkan teknik *visual effect*. Film pendek mencakup seluruh elemen *action choreography* yang berupa penyutradaraan *action*, pembuatan gerakan *action*, dan peragaan gerakan *action*. Teknik *visual effect* dipilih sebagai pendukung media presentasi karena elemen-elemen fiksi yang akan dibuat dalam film memerlukan teknik tersebut. Nantinya, film pendek ini akan dipublikasikan di Youtube dan Facebook.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas maka dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu, "*Bagaimana pembuatan film pendek "Red & Blue" HAKDESH Yogyakarta sebagai media presentasi dengan teknik visual effect*".

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian ini, dibatasi dengan ruang lingkup yang lebih kecil, yaitu:

1. Teknik *visual effect* yang digunakan untuk membuat film pendek adalah teknik *rotoscoping*, *CGI*, dan *motion tracking*.

2. Film pendek akan mulai ditayangkan pada bulan April 2018.
3. Durasi film pendek yang dibuat adalah 7 menit.
4. Target pengujian terhadap film pendek adalah apakah *visual effect* yang digunakan dapat mendukung penyampaian informasi yang ada dalam konten film dan kecakapan film, terutama dari tim HAKDESH Yogyakarta sendiri dan pihak-pihak yang mengerti tentang *visual effect*.
5. Pengujian film pendek akan dilakukan oleh tim HAKDESH dan orang-orang yang berkecimpung di dunia *visual effect*, seperti Komunitas Multimedia Amikom (KOMA).
6. Pembuatan film pendek ini hanya sampai uji coba kepada pihak komunitas HAKDESH satu kali oleh pihak peneliti.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari penelitian ini adalah membuat film pendek HAKDESH dengan menggunakan teknik *visual effect* sebagai media presentasi komunitas tersebut. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Membuat suatu *visual effect* yang unik pada film pendek HAKDESH.
2. Mengaplikasikan penggunaan dan teknik-teknik *visual effect* yang telah dipelajari.
3. Memperkenalkan komunitas *action choreography* kepada masyarakat.
4. Mendorong minat masyarakat untuk menggunakan jasa HAKDESH.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Mendongkrak promosi HAKDESH.
2. Menambah khazanah literatur untuk penelitian serupa.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian ini, maka penulis melakukan beberapa metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode ini digunakan penulis untuk mengumpulkan data dengan cara terjun langsung ke tempat penelitian untuk mengamati dan menentukan point-point penting yang akan terjadi obyek pembuatan film pendek. Serta mengamati media sosial yang dimiliki komunitas HAKDESH untuk mempromosikan jasanya secara online.

2. Metode Wawancara

Metode ini digunakan penulis untuk tanya jawab kepada pihak terkait guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan HAKDESH dan permasalahan yang akan diteliti.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis terhadap obyek yang akan diambil sumber datanya untuk keperluan pembuatan film pendek. Dalam hal ini analisis dilakukan terhadap HAKDESH.

1.6.3 Metode Produksi

Merancang proses pra produksi yang nantinya dapat mempermudah dalam proses pembuatan film pendek serta membantu individu untuk melemparkan sekaligus menjual ide dan memproduksi film. Setelah ide terjual, proses pengembangan dan penyempurnaan cerita dimungkinkan sebelum film benar-benar diproduksi. Proses ini berarti penyempurnaan ide mentah menjadi sebuah cerita.

1. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Langkah awal yang harus dipikirkan dalam tahap ini adalah penetapan ide cerita, pembuatan naskah cerita, dan pembuatan *storyboard*.

2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah tahap implementasi dari tahap pra produksi. Tahap produksi meliputi pengambilan gambar atau *shooting*, merekam suara dan penataan cahaya.

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir. Tahap ini meliputi editing, pemberian efek, perekaman efek suara, pencampuran audio dan video.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik *visual effect* yang diterapkan pada film pendek HAKDESH sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami audiens.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti, sistematika penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori yang ada di bab berikutnya ini berisikan tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yaitu teori dasar multimedia yang berhubungan dengan pembuatan film, elemen yang dibutuhkan dan langkah-langkah dalam pembuatan film.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini adalah gambaran dari komunitas HAKDESH. Serta penjelasan tentang pembuatan film, manfaat film dan gambaran objek penelitian mulai dari pembuatan film tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dalam penulisan skripsi berisikan tentang pembahasan film yang dibuat, dijelaskan juga hasil tahapan yang diberikan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang kesimpulan apa yang didapat dari keseluruhan pelaksanaan dan hasil tes kuisioner dari pihak

komunitas HAKDESH terhadap film untuk lebih mengetahui tentang film yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun secara teoritis.

