

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

VFX adalah *Visual Effects* yang sepenuhnya dilakukan menggunakan perangkat komputer dan ditambahkan pasca atau setelah film tersebut sudah masuk tahap editing. Tujuan penggunaan *Visual Effects* untuk membuat suatu hal yang tidak nyata dapat dipercaya seperti hal tersebut adalah nyata. Penggunaan VFX dikarenakan hal teknis yang tidak dapat dicapai dengan sekedar pengambilan *live shoot* ataupun menggunakan *special effects*.

Ada beberapa jenis *Visual Effects* yang biasanya digunakan dalam sebuah film. Contohnya seperti *masking*, *chroma keying*, *matte painting*, *2D VFX*, dan *stop motion*. efek-efek tersebut memiliki kegunaan yang berbeda sesuai kebutuhan namun dapat dipadukan sehingga efek yang dihasilkan dapat terlihat lebih realistis dengan tujuan menghasilkan adegan yang dapat dipercaya oleh penonton. Melihat konsep film yang dibuat penulis yaitu fantasi atau Sci-fi maka dibutuhkan teknik *Visual Effects*.

Pada proyek film ini yang berjudul "Pengalaman *Astral Projection*" yang terinspirasi dari film " *Dr. Strange (2016)*", penulis akan mengajak kita semua melihat gambaran kejadian ketika seseorang melakukan *Astral Projection* atau disebut Proyeksi Astral. Menurut penelitian yang dirilis oleh *International Journal of English Literature and Social Sciences (IJELS)* tahun 2018, *astral projection* adalah fenomena ketika roh seseorang meninggalkan raganya untuk kemudian pergi ke dimensi astral yang tak terlihat dan tidak terikat dimensi ruang dan waktu sehingga pada kondisi itu kita dapat terbang kemanapun yang kita suka seperti pada adegan dari film *Dr. Strange, Insidious, dan Doctor Sleep*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat di rumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana membuat sebuah film pendek “ Pengalaman *Astral Projection* ” dengan teknologi Efek Visual.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas maka penulis akan membatasi permasalahan berikut ini:

1. Film ini lebih berfokus pada teknik pengerjaan *Visual Effects* dan bukan pada *Astral Projection*
2. Jenis efek yang digunakan berfokus pada pembuatan efek portal dimensi (*Wormhole*) dan roh (*Ghost Effect*) dengan penggunaan aset *Visual Effects* dan teknik *greenscreen*
3. Teknik *Visual Effects* yang digunakan berfokus teknik *Chroma Keying, Masking, dan Blending.*

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menuangkan pengalaman pribadi dengan menjadikannya sebuah karya yang dikemas secara modern
3. Membuat sebuah konten berupa video film yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat penonton untuk mencoba terjun pada bidang perancangan *Visual Effects*

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian yaitu :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap film-film yang sudah sukses di pasar seperti *Dr.Strange*, *Insidious*, dan *Doctor Sleep* untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dalam membuat film.

b. Metode kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku atau internet yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori agar dapat dijadikan acuan untuk merancang *Visual Effects* dari pengalaman Proyeksi Astral secara lebih akurat dari berbagai sumber.

1.5.2. Metode Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan terhadap beberapa film mengenai teknik dan efek yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan. Metode yang digunakan dalam tahap ini adalah metode analisis kebutuhan yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.5.3. Metode Perancangan

Metode perancangan pembuatan video ini penulis melakukan beberapa tahapan yaitu:

1. **Tahap Praproduksi** : pembuatan ide, tema dan naskah cerita serta *storyboard*.
2. **Tahap Produksi** : Melakukan *Coloring, Background, Dubbing, assets VFX, compositing, dan rendering*
3. **Tahap Pascaproduksi** : Penyusunan *all scenes* dan *rendering* video

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berdasarkan pokok permasalahan agar lebih terarah dapat diurutkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang gambaran dan arahan tentang masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka atau teori-teori yang digunakan penulis, teknik pembuatan video dan langkah-langkah yang berkaitan dengan penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang sejarah atau gambaran umum film “ Pengalaman Astral Projection ”, identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, serta penerapan teknik yang dapat digunakan dalam pembuatan video, pengumpulan data, uji kelayakan dan standar video yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil yang diperoleh dalam pembuatan video film “ Pengalaman Astral Projection ” yang meliputi proses dan hasil pengecekan standar kualitas video.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan proses kegiatan yang telah dilakukan, saran dan tanggapan mengenai video film pendek “ Pengalaman Astral Projection ” yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan yang bersumber dari berbagai sumber buku dan internet sebagai referensi dan panduan dalam penulisan skripsi