

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Visual effect membantu pembuat film untuk mampu membawa kita ke dunia yang tidak nyata, dan melihat sesuatu yang sebenarnya hanya bisa direalisasikan lewat imajinasi. Visual effect sudah berkembang selama lebih dari satu abad yang lalu. Pada tahun 1895-1905 dimana visual effect hanya terbatas pada apa yang hanya bisa diselesaikan saat syuting namun perkembangannya semakin pesat semenjak era digital dimulai. Dalam perkembangan industri film saat ini, komputer adalah alat yang menjadi andalan bagi VFX artist maupun animator. Untuk menciptakan visual effect, diperlukan keterampilan dan banyak referensi agar dapat menciptakan efek yang luar biasa. [1]

Film pendek yang coba penulis buat akan menerapkan visual effect. Film pendek ini menceritakan tentang persahabatan sebuah boneka dan seorang pemuda. Bonbon adalah sebuah boneka yang hidup. Sebelumnya persahabatan mereka sangat erat dan mereka selalu bermain bersama namun karena lingkungan sekitar semakin tidak bisa lepas dari social media, Vonda terjangkit “demam” social media yang kemudian berdampak negatif pada persahabatannya dengan Bonbon. Ajakan bermain Bonbon tak digubris oleh Vonda yang sibuk dengan social mediana. Bonbon berusaha untuk mencuri perhatian Vonda dengan berbagai cara namun reaksinya

tetap sama. Suatu saat Bonbon pun menemui batas kesabarannya dan membalas sikap Vonda yang pada akhirnya membuatnya sadar akan dampak negatif penggunaan social media yang berlebihan.

Visual effect diterapkan dalam film ini untuk memanipulasi boneka mainan agar terlihat seakan – akan hidup dan berinteraksi dengan manusia dengan menggunakan teknik *Rotoscoping*, *Masking* dan *Mesh Warp*.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah film pendek “ Boneka Sosial “ yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya interaksi social secara langsung dan perlunya kebijaksanaan dalam menggunakan social media. Penelitian ini berjudul “ Perancangan dan Pembuatan Film Pendek “ Boneka Sosial “ dengan Menggunakan Visual Effect “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu *bagaimana cara perancangan dan pembuatan film pendek “ Boneka Sosial “ dengan menggunakan Visual Effect.*

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah antara lain :

1. Perancangan dan pembuatan film pendek “ Boneka Sosial “ dengan menggunakan Visual Effect
2. Target durasi film 5 menit
3. Dalam perancangan dan pembuatan film pendek ini terdapat beberapa tahap antara lain pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi
4. Uji coba akan dilakukan pada video dengan melakukan quisioner kepada 20 responden diantaranya anggota komunitas *filmmaker* independen dan praktisi multimedia untuk mengukur kualitas film dalam penyampaian pesan maupun dalam penerapan visual effect.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Menghasilkan film pendek dengan Visual Effect yang dapat menyampaikan pesan pentingnya interaksi social secara langsung dan akan dipublikasikan.
2. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yaitu :

1. Pemanfaatan multimedia sebagai media penyampaian informasi
2. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana proses film pendek dengan Visual Effect dibuat.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi agar tercapai dengan hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data antara lain:

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur – literatur yang ada, seperti internet yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan dengan pembuatan film pendek dan Visual Effect.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan mengacu pada buku atau media yang ada berisi informasi tentang film pendek dan animasi dan hal – hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis dalam skripsi ini. [15:224]

1.6.2 Metode Analisis

Menguraikan film pendek untuk diidentifikasi dan dievaluasi permasalahan, referensi, naskah, dan kebutuhan baik SDM, perangkat keras dan lunak, serta pendanaan sehingga penelitian dapat dilakukan dengan optimal. [15:244]

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini diterapkan metode perancangan yaitu Pra Produksi yang meliputi proses persiapan hal-hal yang menyangkut produksi film, seperti pembuatan jadwal shooting, penyusunan kru, dan lain – lain. [7:27]

1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini diterapkan metode pengembangan sebagai berikut:

1. Produksi

Dalam tahap ini semua materi yang sudah dikumpulkan pada proses pra-produksi akan diterapkan di lapangan, yaitu dengan melakukan shooting.

2. Pasca Produksi

Setelah melalui proses produksi, maka masuklah ke proses pasca produksi. Dalam proses pasca produksi, shot-shot yang sudah diambil disusun sesuai dengan konsep dan jalan cerita serta penerapan visual effect, BGM(Background Music), SFX(Sound Effect), pengoreksian warna, dan lain – lain, [7]

1.6.5 Metode Pengujian

Dalam penelitian ini menerapkan metode pengujian / *testing* untuk menguji film dalam hal teknik sinematografi maupun penerapan visual effect. Pengujian juga dilakukan untuk mengukur kelayakan sebelum dipublikasi. [15]

1.6.6 Metode Evaluasi

Tahap evaluasi yang digunakan adalah dengan cara menyebarkan kuisioner ke 20 responden diantaranya anggota komunitas *filmmaker* independen dan praktisi multimedia menggunakan skala psikometrik Likert yang menyediakan beberapa pilihan tanggapan baik positif maupun negatif. [15]

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian yang diterapkan yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini disajikan Latar Belakang, Permasalahan, Perumusan Masalah, Tujuan & Manfaat penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini disajikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan fakta atau kasus yang sedang dibahas. Tinjauan pustaka, pengertian multimedia, sejarah multimedia, pengertian film pendek, peralatan dasar pembuatan film pendek, tahapan pembuatan film pendek, pengertian visual effect, sejarah visual effect, pengertian metode penelitian yang diterapkan, dan lain – lain.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan analisis kebutuhan sistem baik fungsional maupun non-fungsional, tahap pra-produksi dalam hal ini meliputi penentuan ide cerita, tema, menulis *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, *screenplay*, *character development*, kemudian standar karakter, standar properti, dan *storyboard*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan tentang tahap produksi, meliputi persiapan peralatan di lokasi, pengaturan kamera dan proses shooting. Kemudian tahap pasca produksi atau post produksi meliputi *compositin*, *rotoscoping*, *masking*, *mesh warp*, *editing*, *mixing*, *color grading*, dan *render*.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran (terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan-perbaikan) tentang kasus TA atau Skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber – sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literatur dan internet, buku panduan, artikel, maupun majalah.

