

Pembuatan Film Dokumenter “Aku Bangga Menjadi Mahasiswa” Menggunakan Visual Effect

M.Risan,D¹, Muhammad Nasir², Mursyidah^{3*}

^{1,2,3} Jurusan Teknik Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe
Jln. B.Aceh Medan Km.280 Buketrata 24301 INDONESIA

risandrummer@gmail.com

muhnasir.tmj@pnl.ac.id

mursyidah@pnl.ac.id

Abstrak— Pembuatan film pendek menggunakan *visual effect* ini merupakan cara yang paling efektif untuk mengatasi permasalahan dalam proses *shooting* yang tidak dapat dilakukan dengan harus melakukan pengambilan gambar menggunakan teknologi *Hologram*. *Visual effect* yang dimaksud adalah penggabungan antara gambar asli dengan gambar hasil manipulasi perangkat lunak dengan mengikuti pola pergerakan gambar asli hasil dari *Tracking Camera*. Pada tugas akhir ini akan dibuat sebuah film pendek dengan judul "Aku Bangga Menjadi Mahasiswa", dimana pada salah satu adegan film tersebut dilakukan penerapan *visual effect* pada adegan saat pemeran utama membuka Sistem Informasi Akademik (SIA) untuk melihat nilai akademik, diterapkan di adegan ini agar penonton beranggapan bahwa teknologi yang digunakan oleh kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe sudah sangat canggih dan terdepan, dan pastinya agar menarik minat penonton. Penggabungan kedua unsur tersebut dilakukan untuk menggabungkan antara gambar manipulasi perangkat lunak dengan gambar nyata. Hasil dari penelitian ini membahas tentang proses pembuatan film pendek dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi dengan penerapan *visual effect* yang digabungkan *Tracking Camera* dan *Masking Layer* yang diterapkan pada adegan melihat nilai akademik menggunakan *Hologram*. Film pendek dengan durasi 18 menit 22 ini diharapkan mampu menonjolkan dari segi cerita dan menjadi media promosi untuk kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe.

Kata kunci— *visual effect, shooting, hologram, tracking camera, masking layer.*

Abstract— Making short films using this visual effect is the most effective way to solve problems in the shooting process that can not be done by having to do shooting using Hologram technology. Visual effect is a merger between the original image with the image of software manipulation by following the pattern of movement of the original image results from Tracking Camera. In this final project will be made a short film with the title "I'm Proud to Become a Student", where in one scene the film is done the application of visual effects on the scene when the main actor opened the Academic Information System (SIA) to see the academic value, applied in this scene so that the audience assumes that the technology used by Lhokseumawe State Polytechnic campus has been very sophisticated and leading, and certainly to attract the audience. Merging the two elements is done to combine the image manipulation software with a real picture. The results of this study discussed the short film making process of pre production, production, and post production with the application of a combined visual effects Tracking Camera and Masking Layer applied to the scene see the academic value using Hologram. Short film with a duration of 18 minutes 22 is expected to feature in terms of stories and a media campaign for Lhokseumawe State Polytechnic campus.

Keywords— *visual effects, shooting, hologram, tracking camera, layer masking.*

I. PENDAHULUAN

Film Dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Fenomena apa yang sedang terjadi di masyarakat dikemas dalam bentuk senatural mungkin. Istilah “dokumenter” pertama digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty, ditulis oleh *The Moviegoer*, nama samaran John Grierson, di New York Sun pada tanggal 8 Febuari 1926. Para pembuat film dokumenter biasanya merekam hal sehari-hari, misalnya kereta api masuk stasiun. Film dokumenter merepresentasikan kenyataan, artinya film dokumenter berarti menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan. Menurut Frank Beaver film dokumenter adalah sebuah film non-fiksi. Film Dokumenter biasanya di-*shoot* di sebuah lokasi nyata, tidak menggunakan aktor dan temanya terfokus pada subyek-subyek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, sosial atau lingkungan. Tujuan dasarnya adalah

untuk memberi pencerahan, memberi informasi, pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan wawasan tentang dunia yang kita tinggali.[1]

Visual Effect membuat seorang pembuat film 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 perfilm-an 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. Bagaimanapun juga, menurut situs Kompas.com , perfilman Tanah Air dinilai

masih miskin efek visual (*visual effects*), yang mengakibatkan tampilan gambar menjadi lemah dan kurang menarik. [2]

Mahasiswa sebagai penerus bangsa dituntut untuk berperan aktif, menjadi individu-individu yang tangguh dan kompeten di bidangnya masing-masing, sehingga dapat mendukung pembangunan bangsa. Hal ini juga berlaku bagi mahasiswa di lingkungan kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe. Oleh karena itu, mahasiswa Politeknik Negeri Lhokseumawe harus membekali dirinya dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang memadai. Selain mengisi waktunya dengan belajar, mahasiswa juga perlu bersosialisasi. Menurut Waiten & Llyod (2006) sosialisasi adalah proses pembelajaran norma dan peran yang diharapkan dari individu pada masyarakat tertentu. Muchinsky (2003) menyatakan bahwa dalam sosialisasi terdapat proses penyesuaian diri yang menghasilkan perubahan dalam hubungan antara individu dan kelompoknya. [3]

Berdasarkan latar belakang tersebut yang dijadikan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana persiapan (Proses Pra Produksi) dalam pembuatan film dokumenter berjudul “Aku Bangga Menjadi Mahasiswa” menggunakan *Visual Effect*, Bagaimana pelaksanaan (Proses Produksi) dalam pembuatan film dokumenter berjudul “Aku Bangga Menjadi Mahasiswa” menggunakan *Visual Effect* dan Bagaimana hasil (Proses Paska Produksi) dalam pembuatan film dokumenter berjudul “Aku Bangga Menjadi Mahasiswa” menggunakan *Visual Effect*. [4]

II. METODOLOGI PENELITIAN

Pada metodologi penelitian ini, akan dibahas secara rinci tentang apa saja yang harus dilakukan dalam pembuatan film “Aku Bangga Menjadi Mahasiswa” menggunakan *visual effect*.

A. Tahapan Pembuatan Film Dokumenter

Dalam setiap pembuatan film dokumenter memiliki lima tahapan dalam pembentukannya, yaitu:

a) Menemukan Ide

Ide sangat penting sekali dalam pembuatan film dikarenakan bagaimana peristiwa atau fenomena yang akan diangkat menjadi sebuah film yang menarik.

b) Menuliskan film Statement

Film Statement adalah intisari dari film yang akan diungkapkan dengan kalimat singkat mengenai inti cerita dari film tersebut.

c) Membuat treatment dan outline

Treatment atau struktur cerita berfungsi sebagai skrip dalam film dokumenter. Treatment disusun berdasarkan hasil riset, treatment menggambarkan film dari awal sampai akhir. Sedangkan outline adalah sebuah cerita buatan sehingga alur dalam film dapat terbentuk.

d) Mencatat shooting list

Mencatat shooting list sangat penting sekali dalam proses produksi, karena dalam shooting list merupakan urutan-urutan dalam pengambilan gambar dari awal hingga akhir.

e) Menyiapkan editing script

Setelah proses produksi maka tahapan selanjutnya adalah menyiapkan editing script. Editing script adalah panduan dalam pemotongan-pemotongan gambar.

B. Spesifikasi peralatan yang digunakan

Dalam membuat film dokumenter “Aku Bangga Menjadi Mahasiswa” perlu mempertimbangkan kebutuhan dari segi alat dan bahan penelitian. Alat penelitian meliputi peralatan pengambilan gambar, perangkat keras (hardware), dan perangkat lunak (software).

a) Peralatan Pengambilan Gambar

Peralatan pengambilan gambar yang digunakan sebagai sarana utama dalam proses pengambilan gambar yaitu:

- 1) Kamera DSLR : Canon EOS 500D, dan sejenisnya.
- 2) Monopod
- 3) Threepod
- 4) Lighting

b) Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras (hardware) yang digunakan sebagai sarana penunjang dalam proses pembuatan film yaitu berupa seperangkat komputer dengan spesifikasi:

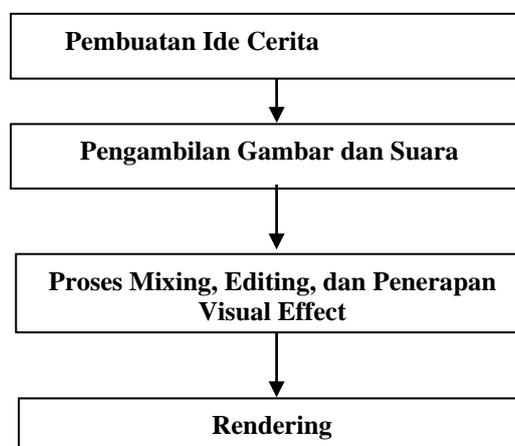
- 1) Processor : Intel® Core™ i3 CPU M 380 @ 2.53GHz (4 CPUs), ~2.5GHz
- 2) Memory (RAM) : 6 GB
- 3) System Type : 64 – bit Operating System
- 4) Harddisk : 250 GB

c) Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang diperlukan dalam pembuatan film dan pemrosesan visual effect yang diusulkan adalah:

- 1) Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2017
- 2) Aplikasi Adobe After Effects CC 2017
- 3) Aplikasi Adobe Photoshop CS6 (64 Bit)
- 4) Aplikasi Format Factory versi 3.9.5
- 5) Aplikasi Wondershare Filmora versi 8.1

C. Blok Diagram Penelitian



Gambar 1. Blok Diagram Penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Produksi Film Pendek

Proses produksi film pendek dengan judul "Aku Bangga Menjadi Mahasiswa" meliputi proses dalam pembuatan naskah tertulis yang dibutuhkan untuk melakukan ke tahap selanjutnya ke proses produksi film pendek. Persiapan dalam proses ini adalah :

B. Ide Cerita

Langkah pertama adalah menuangkan ide ke dalam tulisan. Ide pembuatan film ini merupakan hasil dari pemikiran membuat film yang bertema tentang kampus. Ide cerita diambil dari hasil pengamatan terhadap mahasiswa di dunia perkuliahan, yang mana maksud dan tujuan pembuatan film ini untuk media promosi kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe. Pengambilan ide cerita ini di anggap sesuai dengan kebutuhan untuk melakukan penerapan visual effect di salah satu adegan yang menggunakan lokasi shooting di area kampus.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara tersebut, dirumuskan ide film pendek *Aku Bangga Menjadi Mahasiswa* sebagai berikut:

“Media promosi kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe menggunakan ide cerita kehidupan mahasiswa.”

C. Film Statement

TABEL I

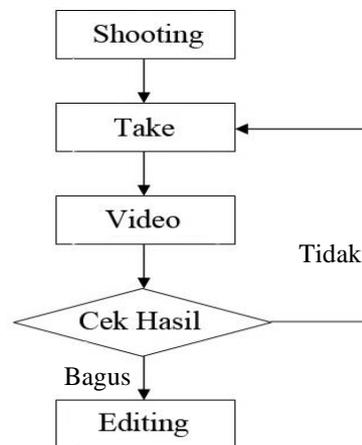
Outline film Pendek *Aku Bangga Menjadi Mahasiswa*

Urutan	Statement
01	Diawali dengan beberapa adegan orasi mahasiswa Indonesia dengan latar suara Sumpah Mahasiswa Indonesia.
02	Mahasiswa yang merantau hidup di rumah kos dengan kesederhanaan, dia tetap bersyukur dan menjalankan kewajibannya kepada Allah SWT, dan selalu berdoa agar diberi kesehatan & kemudahan di perkuliahannya.
03	Mahasiswa ini pergi ke suatu tempat yang dapat membuatnya tenang dalam berfikir dan memperkenalkan dirinya, lalu dilanjutkan dengan membuka buku untuk memulai ceritanya tentang mahasiswa.
04	Menampilkan beberapa adegan kegiatan kampus dengan mengikuti irama musik sebagai pembuka awal film.
05	Mahasiswa berjalan memasuki area kampus

diikuti dengan latar suara tentang statusnya sebagai mahasiswa kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe, Jurusan Teknik Teknologi Informasi & Komputer, Program Studi Teknik Multimedia & Jaringan. Menampilkan gambar kegiatan mahasiswa yang sedang berolahraga dilatar belakang suara penjelasan tentang sejarah dan letak geografis kampus Politeknik Negeri Lhokseumawe. Mahasiswa berjalan menuju area taman kampus untuk bersilaturahmi dengan teman – temannya dengan latar suara penjelasan tentang area kampus yang sejuk, nyaman, dan ramah lingkungan. Dilanjutkan dengan beberapa adegan dosen dan mahasiswa dikelas dan laboratorium sedang melakukan proses belajar mengajar dan praktikum dengan latar suara tentang penjelasan spesifikasi dosen, staf administrasi, dan pranata laboratorium.

D. Pasca Produksi Film Pendek

Proses pasca produksi film pendek dengan judul "Aku Bangga Menjadi Mahasiswa" meliputi tahap lanjutan dari produksi, dimana rancangan yang sudah dibuat pada produksi akan dilaksanakan pada tahap ini. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses pasca produksi merupakan proses *editing* hingga sampai ke *mastering*. Alur dari proses pasca produksi untuk *editing* dapat dilihat pada gambar 2 berikut.

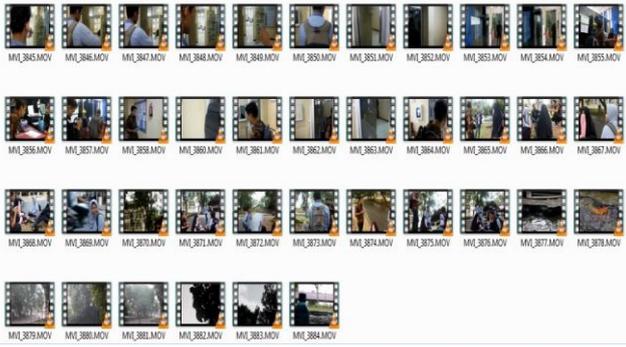


Gambar 2. Proses alur pasca produksi untuk *editing* video

E. Transfer Video

Untuk memudahkan melakukan penyeleksian biasanya sutradara mengcopy semua video dari yang digunakan hingga yang tidak digunakan dan dari yang tidak digunakan itu mungkin bisa di masukan ke dalam BTS

(Behind The Scenes). Pengambilan gambar film pendek dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



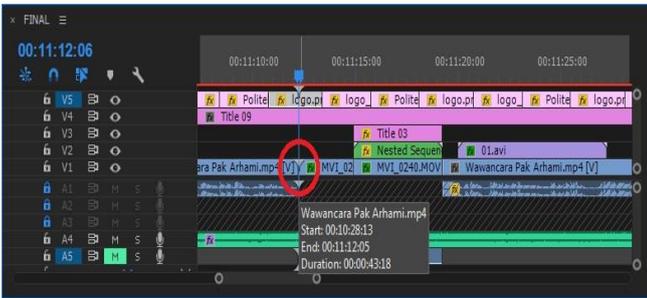
Gambar 3 Pengambilan gambar film pendek *Aku Bangga Menjadi Mahasiswa*

F. *Editing*

Setelah proses *shooting* selesai, dilakukan proses *editing*. Proses *editing* dibagi menjadi dua, yaitu proses editing untuk *shooting* yang menggunakan *visual effect* dan tidak menggunakan *visual effect*. Hal ini dikarenakan proses *shooting* yang menggunakan *visual effect* harus diproses kembali pada proses *mixing* dengan video *Hologram*, sedangkan yang tidak menggunakan *visual effect* cukup diedit biasa. *Software* yang digunakan keduanya pun berbeda, yang *visual effect* menggunakan *software Adobe After Effect* sedangkan yang tidak menggunakan *visual effect* menggunakan *software Adobe Premiere*.

G. Tahap *Cutting Video*

Timeline pada *Adobe Premiere Pro* yang digunakan untuk *cutting video* dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



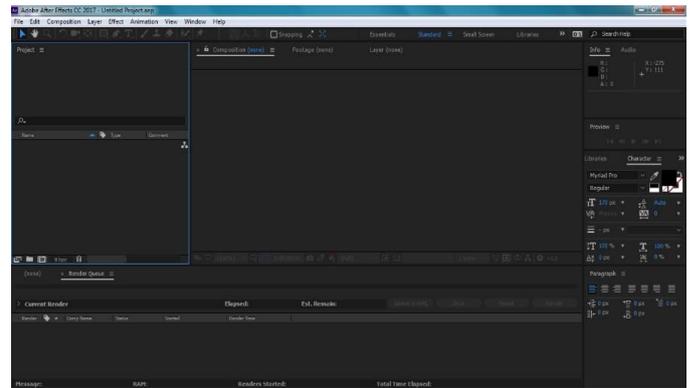
Gambar 4. *Timeline* pada *Adobe Premiere Pro*



Gambar 5. Hasil gambar sebelum dan sesudah di edit

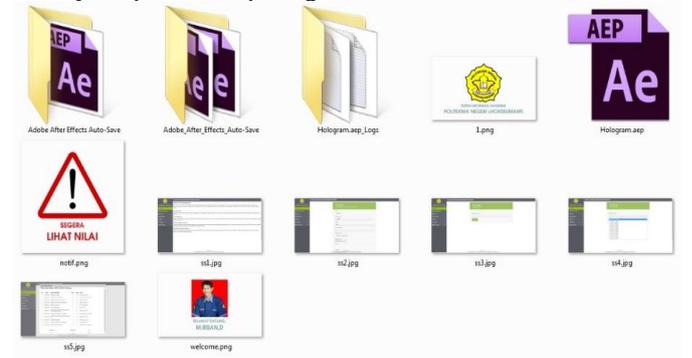
H. Pembuatan *Hologram*

Tampilan *software After Effect* dapat dilihat pada gambar 5 berikut.



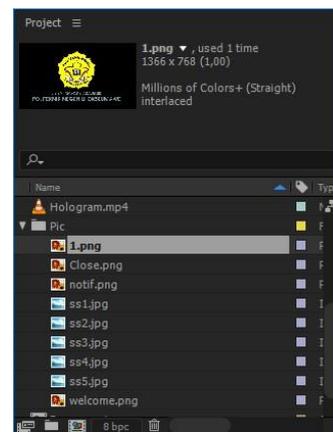
Gambar 5. Tampilan *After Effect*

Setelah desain menggunakan *Adobe Photoshop* selesai, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar 6 berikut.



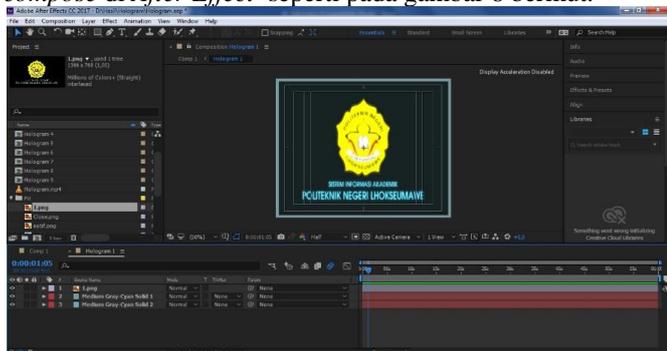
Gambar 6. Hasil desain gambar menggunakan *Adobe Photoshop*

Selanjutnya *import* setiap gambar tadi ke *Adobe After Effect* seperti pada gambar 7 berikut.



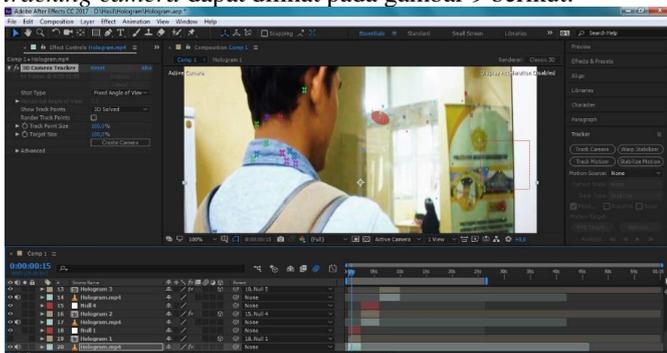
Gambar 7. *Import* gambar di *After Effect*

Langkah selanjutnya adalah memberi komponen pendukung pada gambar tersebut. Tahap ini dilakukan untuk pemberian tekstur warna dan efek pada objek gambar. Hasilnya disimpan menjadi *layer* baru menggunakan *pre-compose* di *After Effect* seperti pada gambar 8 berikut.



Gambar 8. Hasil gambar di *After Effect*

Setelah selesai membuat desain *hologram*, langkah selanjutnya adalah menentukan titik koordinat pergerakan video menggunakan *tracking camera* dengan memanfaatkan *null object* sebagai *layer* pergerakan gambar. Hasil dari *tracking camera* dapat dilihat pada gambar 9 berikut.



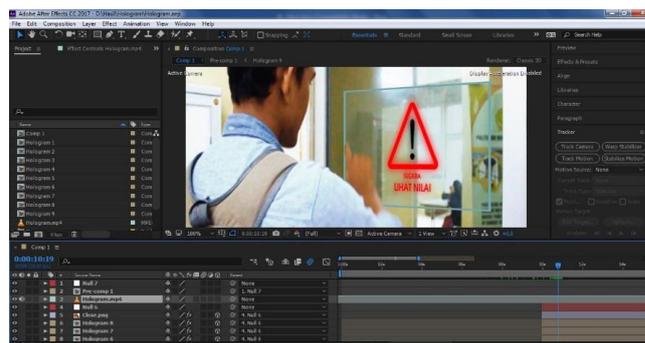
Gambar 9. Hasil *tracking camera* berupa titik – titik koordinat pergerakan video

Melakukan *masking layer* agar lebih terlihat menyatu antara *layer* video dengan *layer hologram* di setiap *frame* dengan menggunakan *keyframe*. Sehingga terlihat seperti pada gambar 10 berikut.



Gambar 10. Hasil *masking layer* di setiap *frame* video

Menambahkan cara yang sama di setiap *layer* video dan *layer hologram* dapat dilihat pada gambar 11 berikut..



Gambar 11 Tampilan setiap *layer* yang telah diberikan efek dan *keyframe*

IV. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian terhadap proses pembuatan film pendek *Aku Bangga Menjadi Mahasiswa*. Selanjutnya, peneliti dapat menarik sebuah simpulan sebagai berikut.

1. Dari proses pembuatan film pendek *Aku Bangga Menjadi Mahasiswa* mulai dari tahap pra-produksi, produksi hingga tahap pasca produksi tentunya memiliki tingkat kesulitan dan masalah masing – masing. Namun dibalik semua masalah yang ada seperti pengaturan *schedule*, penyediaan alat, manajemen waktu hingga kejadian tak terduga yang dialami pada saat *shooting* memberikan pengalaman tersendiri bagi peneliti. Inilah yang menuntut peneliti untuk tahu seberapa kinerja, profesionalisme dan daya kreasi untuk mewujudkan suatu film pendek yang berkualitas sesuai dengan pengaturan skenario yang ada.
2. Dari proses *shooting* penerapan *visual effect* yang dilakukan pada adegan melihat nilai dapat membuat latar tempat yang bernuansa canggih dan menarik, dan mengetahui penggabungan *mixing real* yang di pengaruhi banyal hal.

REFERENSI

[1] Hikmat, 2016 (Juni), “Pengertian Holografi dan Hologram”, [online], (<http://kliksma.com/2015/03/pengertian-holografi-dan-hologram.html>, diakses 22 Desember 2016)

[2] Sahid, Nur, dkk., 2013 (Maret), “Penerapan Visual Effect Dalam Pembuatan Film Evo”. STMIK AMIKOM Yogyakarta.

[3] Saputra, Gusman Fahmirrianto dan Agustinus Sigit Dwi Prihanta. 2010. ‘Pembuatan Video Klip *Memories* Band dengan Teknik *Mixing* Video dan Animasi 3D”. Yogyakarta : STMIK AMIKOM.

- [4] Wicaksono, Guntur. 2012. “Perancangan dan Pembuatan Film Pendek dengan Judul “Jati Diri”. ”. Yogyakarta : STMIK AMIKOM.
- [5] Yuliana, S, Taufiq, dkk., 2010, “Pembuatan Film Dokumenter Bukan Gengster Melalui Implementasi Teknik Pengambilan Gambar Dan Teknik Editing Pada Komunitas Motor Sobbisco Karanganyar”. Universitas Surakarta