

1. LATAR BELAKANG

Dalam dunia perfilman, tentu terdapat banyak aspek yang mendorong sebuah film untuk dapat diselesaikan dengan baik. Salah satu aspek yang perlu direncanakan dengan matang adalah efek visual yang umumnya dikerjakan pada pasca produksi. Efek visual atau yang lebih dikenal dengan *VFX* adalah suatu bentuk dari kombinasi dari seni dan teknologi, dimana dibutuhkan kemampuan dari penguasaan teknologi digital serta pengetahuan tentang bagaimana indera manusia merespon terhadap gambaran visual yang diterima otak. Dari sisi seni berkontribusi sebagai tuas untuk mengendalikan teknologi tersebut. Para ahli *VFX* akan melakukan tipuan visual yang mampu menipu pandangan penonton akan suatu hal (Haris H.R., 2017).

Konsep “menipu” indera manusia ini dapat tercipta melalui pengurangan atau penambahan objek visual pada adegan tertentu. Hal ini dilakukan demi mengubah persepsi manusia akan suatu bentuk visual yang dia lihat. Pokok bahasan utama kali ini adalah melebih-lebihkan atau melakukan dramatisasi adegan. Proses mendramatisir adegan ini membutuhkan *VFX* sebagai jembatan utama untuk mendapatkan bentuk visual yang diinginkan. *VFX* memberikan ruang bagi pembuat film untuk menciptakan lingkungan, objek, makhluk, bahkan orang-orang yang secara produksi *live action* sulit bahkan mustahil hadir untuk dihadirkan (masterclass, 2021). Dengan kehadiran *VFX*, pembuat film dapat menciptakan situasi yang lebih didramatisir dari yang seharusnya. Hal ini membuat *VFX* sangat penting dalam bagian dari produksi film dengan dramatisasi.

Dengan alasan yang sama, Kapten Justice sebagai sebuah serial film yang di publikasikan ke Youtube kemudian memutuskan untuk menggunakan *VFX* dalam proses produksi film mereka. Kapten Justice merupakan serial yang di bintanginya oleh Ridwan Halim, berperan sebagai seorang pangkutan yang mendapatkan kekuatan super. Dengan kekuatan super ini, ia mendapatkan tanggung jawab untuk menjaga bumi dari ancaman invasi alien. Sebagai pahlawan dengan kekuatan super, tentunya ada banyak kebutuhan *VFX* dalam produksi film ini. Ditambah lagi kebutuhan adegan dramatis sepanjang film berlangsung. Secara khusus episode ke 5, dimana penulis ikut andil dalam pembuatannya. Penulis

mendapatkan tanggung jawab sebagai *VFX Artist* yang melakukan manipulasi visual pada berbagai adegan dalam episode 5 ini. Untuk bisa mencapai ekspektasi visual dalam mendramatisir beberapa adegan, penulis mengandalkan kemampuan penulis dalam *VFX*. Kemampuan tersebut adalah *compositing* yang menggunakan beberapa *software* After Effect dan Premiere Pro. Dengan kemampuan ini penulis kemudian mampu untuk memanipulasi visual menggunakan berbagai metode yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *VFX* untuk mendramatisir adegan pada Kapten Justice episode 5?

Penelitian ini akan dibatasi pada 2 adegan, yakni scene 1 shot 20 (Kapten Zetri yang sedang marah) dan scene 1 shot 73 (adegan Kapten Zetri yang mengulurkan tangan pada Kapten Justice). Aspek visual efek yang akan dibahas meliputi bentuk, cahaya, dan unsur dramatik.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Untuk merancang *VFX* dan mendramatisir 2 adegan di Kapten Justice episode 5 berdasarkan aspek bentuk, cahaya, dan unsur dramatik. Kedua adegan tersebut adalah adegan Kapten Zetri yang sedang marah dan adegan Kapten Zetri yang mengulurkan tangan pada Kapten Justice.