

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film menjadi salah satu media alternatif menyampaikan gagasan, idealisme dan intuisi kepada penonton dalam bentuk cerita yang dikemas dalam audio visual. Melalui film kita dapat memasukan unsur apapun untuk mempengaruhi, bahkan dapat merubah cara pandang seseorang terhadap suatu hal maupun situasi tertentu. Film dapat menjadi jembatan bagi suatu golongan bahkan untuk suatu bangsa untuk merepresentasikan diri terhadap masyarakat luas.

Di era modern film cukup berkembang dalam berbagai aspek. Film sekarang tidak hanya menyuguhkan cerita saja namun visual yang memukau yaitu disebut visual effect. Dengan visual effect suatu film menjadi lebih hidup dan dramatis. Visual effect dapat membuat hal imajinatif yang semula tidak mungkin menjadi mungkin. Metode visual effect antara lain penggabungan live shoot, 3D animasi, Matte painting dan lain-lain.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Banyak ide yang dapat digali dari cerita rakyat hingga mitos-mitos yang melegenda. Indonesia memiliki beberapa makhluk mitologi misalnya Buto Ijo dalam cerita Timun Emas dan makhluk-mahluk lainnya seperti Ahoel dari mitos Sunda. Hal tersebut dapat kita kembangkan menjadi tokoh vilain dalam sebuah film. Ramalan Jayabaya juga turut menjadi referensi ide yang menarik untuk digali tentang kondisi Nusantara khususnya pulau Jawa di masa depan. Salah satu ramalan Jayabaya yang

diriwayatkan oleh Alan H. Feinstein dalam *Fakultas Sastra Universitas Indonesia* hlm. 276-280 yang paling populer adalah “Wolak-waliking Jaman” yang jika dalam bahasa Indonesia berarti “Terbaliknya Jaman” yang kemudian dijadikan judul film ini yaitu “REVERSAL AGE” dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan hal di atas maka proyek yang akan dikerjakan yaitu “Pembuatan Film Fiksi Ilmiah berjudul “REVERSAL AGE” dengan Metode Penggabungan Live Shoot, 3D dan Matte Painting”. Film ini bergenre fiksi ilmiah berlatar belakang Indonesia di masa depan dimana telah terjadi kerusakan dimana-mana karena serangan makhluk dari dunia Astral. Sebuah pasukan dibentuk untuk mengatasi serangan dan melindungi kota. Film ini menyuguhkan adegan pertempuran manusia dan monster selain itu melalui film ini diharapkan dapat mengangkat unsur-unsur budaya Indonesia. Untuk mewujudkan film tersebut maka proyek film tersebut maka metode-metode yang digunakan adalah penggabungan antara live shoot untuk pemeran manusia, 3D animasi untuk monster dan bangunan serta Matte painting untuk membuat setting tempat yang sesuai.

1.2 Rumusan Masalah

“Bagaimana Membuat Film Fiksi Ilmiah Berjudul “REVERSAL AGE” dengan Metode Penggabungan Live Shoot, 3D dan Matte Painting?”

1.3 Batasan Masalah

1. Obyek Penelitian : Film fiksi ilmiah dengan visual effect dan objek 3D.

2. Film yang akan dibuat : Film fiksi ilmiah berjudul "REVERSAL AGE"
3. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere CS6, Adobe After Effects CS6 dan Adobe Photoshop CS6.
4. Batasan masalah :
 - a. Film ini bergenre fantasi atau fiksi.
 - b. Film ini termasuk kategori film pendek karena berdurasi sekitar 3 – 5 menit.
 - c. Film ini untuk remaja dan dewasa karena mengandung unsur kekerasan.
 - d. Penelitian ini hanya meliputi pengambilan gambar dan mengkomposisikan dengan 3D dan Matte Painting.
 - e. Pembuatan object 3D (pemodelan, teksturing dan animasi) bukan dalam cakupan penelitian ini.
 - f. Film di buat dengan dengan penggabungan live shoot, 3D dan Matte Painting.
 - g. Film ini menyisipkan unsur-unsur Indonesia baik secara implisit maupun eksplisit.
 - h. Compositing menggunakan Adobe After Effect,

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Membuat panduan dalam pembuatan film fiksi ilmiah dengan penggabungan live shoot, 3D dan Matte Painting.
2. Membuat prototype film untuk dikembangkan di kemudian hari.
3. Mengangkat unsure-unsur Indonesia melalui film.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi peneliti :

1. Syarat untuk mendapat gelar S. Kom
2. Untuk menerapkan ilmu yang dipelajari di STMIK AMIKOM
3. Untuk dijadikan portofolio
4. Film bisa diikutsertakan dalam festival

Manfaat bagi pembaca :

1. Sebagai salah satu referensi untuk membuat film dengan penggabungan live shoot, 3D dan Matte Painting.
2. Pembaca dapat mengetahui secara garis besar dalam sebuah produksi film.
3. Bisa dijadikan salah satu tutorial dalam pembuatan film dengan tipe yang sama.
4. Dapat dijadikan referensi skripsi selanjutnya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.7.1 Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara mempelajari melalui buku-buku dan internet.

1.7.2 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti, yaitu dengan menonton film sebagai sumber referensi dan melihat sejarah, budaya serta unsur-unsur lain untuk dapat dikemas dalam film yang akan dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I. PENDAHULUAN

Pada BAB ini dijelaskan mengenai judul usulan penelitian, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian dari tugas akhir.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dasar teori yang berkaitan dengan pembuatan film fiksi dengan metode penggabungan antara live shoot, 3D dan matte painting.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ke-3 ini berisi tentang analisis kebutuhan, desain/concept art, logline, diagram scene dan storyboard.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Didalam bab ini akan dijelaskan tentang cara pengambilan gambar ,compositing, editing film, coloring sampai film tersebut layak tonton.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diambil dari pembuatan tugas akhir ini.

