

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Tokusatsu* adalah istilah dalam bahasa Jepang untuk efek spesial atau efek khusus atau efek visual dan seringkali digunakan untuk menyebut film sci-fi, fantasi, horror, live action produksi Jepang. *Tokusatsu* sendiri menitik beratkan pada efek visual atau efek spesial pada suatu film. Penggunaan efek visual pada suatu film akan menjadi suatu bumbu yang pas apabila digunakan dengan semestinya dan menyatu dengan tema dan kondisi cerita pada suatu film.

Genre *tokusatsu* dapat menjadi suatu pengaruh yang kuat dalam pembuatan film, karena genre *tokusatsu* sendiri mempunyai ciri khas sebagai film fantasy *live shoot*, maka film dengan genre *tokusatsu* akan menjadi berbeda dengan film lainnya. Suatu film yang dengan alur cerita yang datar bisa menjadi menarik apabila ditambahkan elemen genre *tokusatsu* dalam film tersebut. Misalnya pada serial film "*Ultraman*", film tersebut memiliki alur cerita yang mudah ditebak oleh penonton, tetapi film tersebut menjadi menarik karena di setiap episode memiliki komposisi visual efek yang berbeda, sehingga penonton tidak bosan dengan visual efek yang disajikan. "Suatu nuansa atau kesan yang berbeda bisa didapatkan dengan menambahkan efek visual yang nantinya film tersebut akan bergenre menjadi *tokusatsu*" ujar Mark Player([midnighteye.com](http://midnighteye.com), 21-03-2014)[1].

Di Indonesia film atau serial yang menggunakan efek visual sudah banyak, akan tetapi film atau serial tersebut tidak bergenre tokusatsu, sehingga kejelasan genre film atau serial tersebut masih rancu. Contohnya pada sinetron "*Ganteng-Ganteng Serigala*", "*Manusia Harimau*", "*Bastian Steel*", "*Tangan-Tangan Mungil*" yang telah menggunakan teknik visual efek, masih terlihat kalau efek visual pada film tersebut tidak menyatu dengan film dan kondisi cerita yang dibuat. Sehingga hal itu akan membuat gambaran tentang suatu film dengan efek visual akan menjadi buruk. Hal itu terjadi karena genre film yang digunakan tidak menyatu dengan konsep efek visual yang digunakan. Karena tidak semua genre film bisa menyatu dengan efek visual.

Oleh karena itu, penulis akan membuat suatu film bergenre tokusatsu dengan judul "*MASUKU*" dengan maksud akan membuat gebrakan baru dalam dunia film di Indonesia tentang penggunaan teknik *masking*, *rotoscoping*, dan *tracking* yang sesuai dengan komposisi efek visual yang menyatu dengan alur cerita dan sesuai dengan genre yang dipakai. Kelebihan genre tokusatsu akan dipaparkan pada penelitian yang akan dilakukan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

"Bagaimana Analisa Pengaruh Genre Tokusatsu dalam Pembuatan Film

“MASUKU” dengan Teknik Masking, Rotoscoping dan Tracking?”

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk menyederhanakan masalah dan menghindari kesalahan pembahasan yang terlalu luas dan bertolak belakang dari rumusan masalah, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Obyek Penelitian : Film tokusatsu dengan penggunaan efek visual dan efek audio.
2. Film yang akan dibuat : Film *tokusatsu* berjudul “MASUKU”
3. Software yang digunakan adalah *Adobe Premiere CS3*, *Adobe After Effects CS3*, *Adobe Photoshop CS3* dan *Audacity*.
4. Film ini bergenre fantasi atau fiksi.
5. Film ini termasuk kategori film pendek karena berdurasi sekitar 10 – 15 menit.
6. Film ini berkiblat pada serial *kamen rider* dan visual efek film Jepang.
7. Penelitian ini hanya meliputi pengambilan gambar, pengomposisian, dan teknik editing visual efek.
8. Film ini untuk remaja dan dewasa karena mengandung unsur kekerasan.
9. Film ini menyisipkan unsur-unsur budaya Indonesia baik secara implisit maupun eksplisit.
10. Compositing menggunakan *Adobe After Effect CS3*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Menempatkan efek visual dan audio sesuai dengan genre film dan kondisi cerita film.
2. Mengangkat budaya-budaya Indonesia melalui film.
3. Sebagai pesan agar produksi film di Indonesia agar dapat menempatkan teknik visual efek sesuai dengan genre film dan kondisi cerita.
4. Mengetahui minat penonton film Indonesia dengan bergenre *tokusatsu*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1. Bagi Penulis

- 1.1. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang teknologi informasi.
- 1.2. Berperan serta dalam perkembangan industry dunia film.

##### 2. Bagi Masyarakat / Peneliti

- 2.1 Referensi dan pedoman untuk pengertian genre *tokusatsu* dalam suatu film.
- 2.2 Mengetahui kelebihan dan kekurangan yang ada di industry perfilman dalam negeri dan luar negeri.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang permasalahan dalam penelitian adalah :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Kepustakaan**

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

#### **1.6.1.2 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.

#### **1.6.1.3 Metode Deskriptif**

Mengamati sinetron yang menggunakan visual efek yang ada di Indonesia dan mengamati genre yang digunakan dalam film atau sinetron tersebut. Penggunaan visual efek dan genre dengan cerita yang tidak cocok dalam suatu film menjadi pembahasan utama dalam penelitian ini.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

Metode perancangan dalam penelitian ini mencakup proses pra-produksi. Mulai dari pembuatan *storyboard*, naskah cerita, *breakdown*, daftar properti, pemilihan lokasi, dan pemilihan elemen untuk film yang akan dibuat.

### **1.6.3 Metode Pengembangan**

#### **1.6.3.1 Proses Pra-Produksi**

Proses pra-produksi meliputi pembuatan kostum, pembuatan properti, perekaman, penyuntingan, pengarahan dalam proses pengambilan gambar untuk nantinya akan diproses dalam tahap pasca produksi.

#### **1.6.3.2 Proses Produksi**

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

#### **1.6.3.3 Proses Pasca Produksi**

Setelah melalui proses produksi, maka masuklah ke proses produksi. Dalam proses produksi juga shot-shot yang sudah diambil disusun sesuai dengan konsep dan jalan cerita serta diberikan tambahan BGM(Background Music), SFX(Sound Effect), pengoreksian warna, pemberian efek khusus.

### **1.6.4 Metode Testing**

Setelah film selesai dibuat, maka film telah siap untuk dipublikasikan. Sebelum film yang telah selesai dipublikasikan, film tersebut akan diajukan kepada orang yang ahli dalam bidang perfilman atau *visual effect* untuk mendapatkan komentar, kritik dan saran.

## **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. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan dasar teori yang berkaitan dengan pembuatan film tokusatsu dengan teknik rotoscoping, masking dan tracking.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ke-3 ini berisitentang desain / concept art, logline, diagram scene, storyboard dan analisis biaya.

### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Di dalam 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.