

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia perfilman dewasa ini berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Kemampuan teknologi komputer dalam pembuatan berbagai macam efek khusus kini sudah hampir di semua film digunakan. Begitu juga dengan perkembangan film di Indonesia saat ini semakin meningkat baik secara kualitas maupun kuantitas. Dari segi kualitas teknik yang digunakan pembuatan film semakin canggih sehingga sangat mempermudah kinerja para sineas untuk semakin berkreasi.

Sebagai contoh bayangkan saja jika ada adegan di sebuah gurun pasir yang terik dan terletak di daerah terpencil. Jika menggunakan latar belakang gurun pasir sungguhan pastinya akan memakan biaya yang luar biasa besarnya dan memakan waktu yang sangat lama untuk persiapan pengambilan gambarnya tersebut. Tetapi jika menggunakan teknik khusus bukan hanya biaya yang dihemat tetapi faktor-faktor lain juga, seperti keselamatan para kru atau aktornya. Contoh lain pada adegan kejar-kejaran di atas tebing yang curam, ketika salah satu aktor berlari dan jatuh kejurang. Jika menggunakan teknik *matte painting* sebagai pembuatan *background*, maka sang aktor atau *stuntman* pun tidak benar-benar jatuh kedalam jurang, seperti adegan-adegan pada film *Sherlock Holmes*, *King Kong*, *Princess of Persia*, *Inception*, dan lain-lain.

Tetapi sayangnya di Indonesia, film yang menggunakan teknik *matte painting* hanya segelintir saja dan masih menggunakan metode lama yaitu hanya menempelkan gambarnya begitu saja pada film, Sehingga *matte painting* yang di maksudkan sebagai latar belakang tersebut seolah tidak menyatu dengan filmnya jadi terkesan asal-asalan dan membuat kualitas film tersebut menjadi buruk. Sebagai contoh beberapa judul film dari salah satu program yang pernah tayang di stasiun televisi Indosiar, antara lain Tutar Tinular, Brama Kumbara dan masih banyak lagi film sejenis yang sampai sekarang masih ditayangkan.

Meskipun film tersebut memiliki cerita yang kurang menarik, akan tetapi jika dengan sentuhan akhir yang bagus, maka film tersebut akan menjadi lebih menarik. Untuk itulah penulis mencoba membuat film yang berjudul "Space Cargo" dengan teknik *matte painting* serta menggunakan metode *camera projection/mapping* sehingga membuat *background* tersebut menjadi lebih realistis dan lebih menyatu dengan sebuah adegan pada film. Maka dalam penyusunan skripsi ini, penulis tertarik untuk mengambil judul Penggunaan Teknik Matte Painting Pada Sebuah Film Dengan Menggunakan Blender 2.65a Dengan Metode Camera Projection/Mapping.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu: Bagaimana penggunaan teknik *matte painting* dengan metode *camera projection/mapping* agar dapat menyatu dengan sebuah film sehingga terlihat realistis.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya materi yang akan dibahas, maka penulis akan membatasi sebatas film pendek yang berjudul Space Cargo, implementasi metode *camera projection/mapping* terhadap adegan film "Space Cargo", pengolahan *matte painting* hingga menjadi sebuah latar belakang (*background*) dan penggabungan film "Space Cargo" dengan *matte painting* pada proses *compositing*.

Sebagai *software* pendukung dalam pembuatan *matte painting* sebagai latar belakang (*background*) ini penulis menggunakan banyak *software*, tapi penulis hanya menjelaskan beberapa *software* antara lain Adobe Photoshop CS6 sebagai *software* pembuatan *matte painting* 2D, Blender 2.65a sebagai *software* pengimplementasian metode *camera projection/mapping* dan Adobe After Effects CS6 sebagai *software* *compositing*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun maksud dan tujuan penulis membuat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Penulis

- a. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana proses penggunaan teknik *matte painting* pada sebuah adegan film dengan menggunakan metode *camera*

projection/mapping sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang perfilman.

1.4.2 Film Maker

- a. Meningkatkan kualitas perfilman di Indonesia.
- b. Memberikan alternatif dalam pembuatan latar belakang (*background*) pada sebuah adegan film khususnya teknik *matte painting* dengan menggunakan metode *camera projection/mapping* agar lebih realistis dan lebih mudah.

1.5 Metode Penelitian

Terciptanya suatu bahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan *study* dalam mempelajari *matte painting* dan animasi 3D ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1.5.1 Metode Studi Kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan penulis untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.2 Metode Studi Literatur

Metode yang digunakan penulis untuk memperoleh data dengan menggunakan literatur yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs *website* yang berhubungan dengan dunia *matte painting* dan animasi 3D.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjelaskan sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk singkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis. Laporan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, dan masing-masing bab akan diuraikan ke dalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan maksud, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menerangkan tentang teori yang melandasi *matte painting* dan animasi 3D, menjelaskan beberapa teknik pengambilan gambar serta menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti sistem

perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis-analisis dan perancangan elemen-elemen yang digunakan untuk perekaman gambar film Space Cargo dan proses pembuatan *matte painting* sebagai latar belakang (*background*).

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas secara teknis bagaimana pembuatan *matte painting* sebagai latar belakang (*background*) dengan menggunakan metode *camera projection/mapping* pada sebuah *cut* dalam film Space Cargo.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini memuat keterangan buku dan literatur lain yang diperoleh dari buku, internet, dan sumber-sumber lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.