

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan film di Indonesia kini mulai pesat. Genre film action yang mulai bermunculan di dalam negeripun telah membuat film dengan menggunakan teknik animasi 3D. Kebanyakan dari para produsen film di dalam negeri menggabungkan antara animasi 3D dengan live shoot, walaupun dari segi kuantitas masih sedikit¹, yaitu hanya sekitar 3 jenis film yang mengandung unsur animasi selama 5 tahun terakhir ini (2007-2011). Namun kedepannya film action jenis ini dapat semakin berkembang bahkan menjadi gaya baru perfilman di Indonesia.

Dengan kenyataan bahwa sedikitnya karya film baik itu animasi murni maupun animasi yang digabungkan dengan live shoot yang telah di produksi di dalam negeri, maka penulis mencoba untuk sedikit memberikan ide menyangkut tentang perfilman yang menggunakan teknik penggabungan animasi 3D dengan live shoot. Film yang akan penulis buat ini lebih banyak menampilkan adegan laga atau lebih tepatnya memiliki genre action yang dibumbui dengan spesial efek khusus dan juga dengan sedikit sentuhan animasi 3D. Maka dari itu, untuk semakin mendukung keberadaan film dengan teknik animasi 3D dan live shoot di Indonesia, penulis mencoba membuat karya film sederhana berjudul "Harimau

¹ Berdasarkan data dari "<http://filmindonesia.or.id/movie/title/list/animation#.T5g-W1VCQuc>", yang diakses tanggal 27 April 2012.

Terakhir” dengan teknik penggabungan animasi 3D dan live shoot menggunakan 3D Studio Max dan After Effects.

Film yang akan penulis coba buat ini menceritakan tentang sepasang sahabat yang keduanya memiliki kekuatan yang sama, dan karena suatu peristiwa tertentu persahabatan yang sudah mereka jalin eratpun teruji. Salah satu dari mereka berwatak keras dan egois, selalu mencari-cari masalah dan suka berkelahi. Akhirnya mereka berpisah dan justru berbalik menjadi musuh yang diharuskan bertaring antara satu dengan yang lain. Dalam suatu pertarungan, mereka masing-masing saling menggunakan seluruh kekuatan mereka, hingga pada akhirnya salah satu dari mereka kalah dan meninggal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis menetapkan bagaimana proses pembuatan film dengan teknik penggabungan animasi 3D dan live shoot ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penyusunan ini adalah pada proses perancangan film dengan visual efek khusus yang digabungkan dengan animasi 3 dimensi hingga pembuatannya, serta durasi film kurang lebih 20 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Dapat mengetahui secara detail bagaimana proses pembuatan film dengan visual efek khusus yang digabungkan dengan animasi 3 Dimensi.

- b. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti jenjang pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, baik dari segi teori maupun praktikum.
- c. Karya film ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi para mahasiswa dalam membuat film dengan visual efek khusus.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bisa menjadi tolok ukur kemampuan dalam bidang Multimedia, dalam hal ini kemampuan dalam bidang pembuatan film dengan visual efek khusus.
- b. Bisa menjadi sarana untuk mengantarkan ke dunia nyata (pekerjaan) berdasarkan bidang ini, yakni sebagai spesialis visual efek.

1.6 Metode Penelitian

Guna mendukung keakuratan informasi yang penulis sajikan dalam pembahasan serta untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan, maka penulis melakukan beberapa metode penelitian. Beberapa metode tersebut antara lain :

1.6.1 Metode Observasi (*survey*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada lokasi-lokasi yang akan di jadikan tempat pengambilan gambar dan juga mengamati secara langsung proses pengambilan gambar saat di lokasi.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Adalah metode pengumpulan data yang berasal dari literatur buku maupun website yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini, sehingga dengan landasan teori yang kuat diperoleh kesimpulan yang ilmiah dan relevan dengan masalah yang dihadapi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari konsep dasar film dan software yang digunakan dalam pembuatan film.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM

Pada bab ini akan menjelaskan tentang analisis yang digunakan dalam pembuatannya. Selain itu juga dilaporkan secara terperinci tentang proses perancangan film, mulai dari pembuatan ide cerita hingga pemilihan karakter.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang segala macam proses editing termasuk penambahan efek khusus dan animasi 3 dimensi.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi serta saran-saran yang diberikan penyusun pada pembuatan film ini.



