

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih maju dan lebih baik. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai alat guna membantu produksi suatu hiburan. Hal ini ditandai dengan banyaknya produk-produk dan karya-karya yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Contohnya seperti Film dan musik.

Film dan musik yang sering di tayangkan di stasiun Televisi atau di bioskop banyak di senangi oleh banyak pemirsa, tidak hanya oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa . Ini di karenakan Film dan musik dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya. Manusia ingin selalu bebas berekspresi dan tidak mau di batasi oleh apapun seperti yang di temui pada kehidupan sehari-harinya.

Dahulu untuk memproduksi suatu film dan musik biayanya sangatlah besar. Karena semua peralatan masih sangat manual dan harga peralatan yang sangatlah mahal ,maka hanya perusahaan besar lah yang mampu memproduksi. Namun sekarang dengan adanya komputer kita bisa sangat di bantu sekali, bahkan kita bisa membuat film dan musik secara mandiri atau *independent*.

Film dan musik jika di kolaborasikan akan menjadi sebuah hiburan yang menarik, apalagi jika di gabungkan dengan 3D .Sebutan film yang kental dengan nuansa musik adalah film musikal. Film musikal yang di gabungkan dengan 3D masih jarang sekali di temukan di pasaran. Format film dalam bentuk Film musikal yang digabungkan dengan 3D telah menjadi jembatan bagi *film maker*, animator dan musisi untuk berkolaborasi dalam memperkuat hasil karya dan penyampaian pesan yang terdapat di dalam film tersebut. Karena film adalah kerja kreatif yang melibatkan banyak orang di dalamnya yang bertujuan mengantarkan pikiran tim kreatif untuk mempengaruhi emosi penonton dalam alur cerita. Melihat uraian di atas,maka judul yang di angkat dari penelitian ini adalah "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM MUSIKAL YANG DI GABUNGGAN DENGAN 3D"

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka di rumuskan masalah seperti berikut : *Bagaimana perancangan dan pembuatan film musikal yang di gabungkan dengan 3D secara independent ??*

1.3.Batasan Masalah

Adapun hal-hal yang di batasi dalam pembuatan Film musikal yang di gabungkan dengan 3D ini yaitu :

1. Dalam perancangan dan pembuatan film musikal yang di gabungkan dengan 3D ini tidak membahas hal-hal teknis pada saat pengambilan gambar/*shoting*.
2. Dalam Pemilihan talent/pemeran dalam film juga tidak akan di bahas dalam film musikal yang di gabungkan dengan 3D ini.

3. Film musikal yang digabungkan dengan 3D ini dibuat dengan durasi waktu 15 menit.
4. Format file video film musikal yang di gabungkan dengan 3D ini adalah MPEG2 dan berekstensi .mpg
5. Software yang digunakan dalam merancang tampilan film ini adalah Adobe After Effect CS3, Adobe Premier CS3, Adobe Photosop CS3, Nuendo, Autodesk MAYA.

1.4.Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan Skripsi ini adalah:

1. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata I pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk Film musikal yang di gabungkan dengan 3D secara efisien.
3. Mampu memproduksi Film musikal yang di gabungkan dengan 3D secara mandiri.
4. Pemanfaatan multimedia perfilman yang mengutamakan aspek teknologi informasi
5. Menerapkan ilmu yang pernah di dapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan.
6. Mengetahui teknik videografi dan sinematografi dalam film.

1.5.Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa

Mengetahui dan menguasai secara langsung teknik pembuatan film musikal yang di gabungkan dengan 3D secara independent serta alur produksi mulai dari proses awal sampai pada tahap akhir. Selain itu juga melatih kepekaan dalam menyikapi permasalahan untuk menjadi peluang dalam mewujudkan karya yang sesuai dengan situasi yang ada.

2. Bagi Masyarakat

Memberikan tontonan yang mengandung pendidikan, etika dan budaya bangsa.

3. Bagi Masyarakat

Ikut mensosialkan bagaimana kegiatan perfilman dan usaha perfilman dilakukan berdasarkan kebebasan berkreasi,berinovasi,dan berkarya dengan menjunjung tinggi nilai-nilai etika,moral,kesusilaan,dan budaya bangsa . Seperti yang tertuang pada *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009.*

Tentang Perfilman.

1.6.Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dan penelitian. Sumber-sumber data untuk kelengkapan menyusun skripsi menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini yaitu perancangan dan pembuatan film musikal yang di gabungkan dengan 3D.

2. Pengumpulan Data

- Metode Interview (wawancara)

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan narasumber yang berkompeten dalam pokok bahasan.

- Metode observasi (pengamatan)

Metode ini dilakukan dengan cara melihat banyak film-film musikal yang bagus dan menarik.

- Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan sumber-sumber pustaka yang di gunakan sebagai referensi.

3. Desain Penelitian

Penelitian dilakukan dengan cara observasi langsung ke lokasi pembuatan film dan melihat banyak karya-karya film musikal yang berkualitas,dengan tujuan yaitu :

- Mendapatkan informasi yang tepat teknik perancangan dan pembuatan film musikal yang di gabungkan dengan 3D.
- Mendapatkan referensi yang baik dan berkualitas

4. Pengembangan Multimedia

- Mendefinisikan Masalah
Analisis sistem mengidentifikasi kebutuhan pemakai dan menentukan bahwa pemecahannya memerlukan multimedia.
- Merancang Konsep
Analisis sistem dan pemakai, mungkin bekerjasama dengan profesional komunikasi terlibat dalam rancangan konsep yang menentukan keseluruhan pesan dan memeriksa semua urutan utama.
- Merancang Isi
Pengembang terlibat dalam rancangan isi dengan menyiapkan spesifikasi aplikasi yang rinci.
- Menulis Naskah
Dialog dan semua elemen terinci dari urutan ditentukan.
- Merancang grafik
Grafik dipilih yang mendukung dialog. Latar belakang atau perlengkapan yang perlu digunakan dalam video dirancang.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini tersusun dengan baik dan terarah, maka sistematika penulisan skripsi ini akan di sajikan dalam lima bab, masing-masing di uraikan sebagai berikut:

- Bab 1

PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan metode pengumpulan data, serta sistematika cara penulisan.

- Bab II

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan di uraikan teori film musikal yang digabungkan dengan 3D, masalah pengamatan sistem secara umum yaitu sistem perangkat keras dan sistem perangkat lunak yang di gunakan.

- Bab III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode analisis biaya manfaat, analisis, pembuatan skenario dan pembuatan film.

- Bab IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang membahas proses pra produksi, produksi dan pasca produksi film musikal yang di gabungkan dengan 3D.

- Bab V :

PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan tentang kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

