

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film sebagai salah satu media penyampaian informasi kepada para penontonnya dalam bentuk sebuah cerita yang dikemas dengan *audio visual*. Salah satu tujuan film selain untuk menyampaikan gagasan atau maksud tertentu, juga dapat untuk memperlihatkan kepada penonton sudut pandang yang berbeda ketika mengalami hal atau peristiwa tertentu. Dengan begitu penonton dapat menilai tidak hanya dengan cara pandang yang biasa dilakukan, namun juga dengan menimbang dari berbagai sisi peristiwa lainnya.

Dalam pembuatan sebuah film terdapat beberapa teknik pengambilan gambar yang lazim digunakan. Ada kalanya dibutuhkan sebuah teknik dimana penonton akan serasa terlihat langsung dalam adegan film tersebut, dan salah satu teknik yang dapat digunakan teknik *point of view*. *Angle* kamera *point of view* adalah *angle* gabungan antara *angle* kamera objektif dan subjektif yang merekam adegan dari titik pandangnya digunakan sehingga mendapat kesan kamera menempel di pipinya [1]. Teknik ini lazim digunakan dalam *video game* bertemakan perang dan biasa disebut dengan FPS (*First Person Shooter*).

Pada film – film bergenre *Science-Fiction*, sering ditemui penggunaan objek 3D sebagai media pendukung baik dalam jalannya cerita atau hanya sebagai efek tambahan pada film tersebut. Objek 3D yang digunakan juga bermacam – macam, ada yang hanya sebuah efek tambahan pada ledakan, kemudian semacam objek terbang yang tidak bisa digerakkan secara nyata, atau bahkan sebagai sebuah makhluk luar angkasa.

Menimbang hal – hal diatas, penulis berniat untuk membuat sebuah film bergenre *Action Sci-Fi* dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *point of view* dari awal hingga akhir film berlangsung. Penulis berusaha untuk menyajikan sensasi berbeda dimana para penonton dapat merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh ketika berakting di depan kamera, sehingga seolah – olah penontonlah yang melakukan adegan tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana menerapkan teknik *point of view* pada film *live action* 3D dengan judul “*Not My Ordinary Day*”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dilakukan pembatasan dari masalah yang diteliti, diantaranya:

1. Film bergenre *Action* dan *Science-Fiction*.
2. Proses pembuatan film meliputi tahap:
 - a. Pra Produksi, meliputi ide cerita, pembuatan naskah skenario, perancangan karakter, dan *storyboard*.
 - b. Produksi, meliputi pengambilan gambar, pembuatan karakter 3D, dan *riging* karakter.
 - c. Pasca Produksi, meliputi *editing* film, *tracking* karakter 3D dalam film, *rendering* film, dan konversi dalam bentuk DVD.
3. Teknik kamera yang digunakan dari awal hingga akhir film hanya menggunakan teknik *point of view*.
4. Beberapa *software* yang akan digunakan:
 - a. *Cinema 4D R20*
 - b. *Adobe Photoshop CC 2017*
 - c. *Vegas Pro 15*
 - d. *Autodesk Maya 2018*

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini, diantaranya:

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta dan sebagai bukti telah turut berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi informasi.
3. Sebagai referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi maupun tugas akhir.

1.5. Metode Penelitian

Beberapa metode penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi ini diantaranya:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Meliputi studi literatur untuk mencari data yang berkaitan dengan pembuatan sebuah film dan studi pustaka untuk mendapatkan referensi yang berkaitan dengan skripsi ini.

1.5.2. Metode Observasi

Dengan melakukan pengamatan langsung dengan menonton film yang sejenis sebagai sumber referensi baik dalam segi cerita ataupun teknik pengambilan gambar.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan skripsi disusun dengan sistematika penulisan laporan penelitian, yang dibagi tiap susunan bab dan keterangan untuk penjelasan dalam tiap bab yang ditulis. Berikut penyusunan bab dan keterangannya :

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian dari pengantar pokok yang berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisikan tentang beberapa teori yang akan digunakan sebagai landasan untuk penelitian laporan skripsi, berisi teori dasar multimedia, sistematika pembuatan film, teknik dasar pengambilan gambar, dan tahapan pembuatan animasi 3D.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang tahapan – tahapan didalam proses baik pra produksi, ketika produksi, dan pasca produksi.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisikan tentang rincian dan pembahasan didalam proses produksi dan pasca produksi.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari skripsi yang telah dibuat serta saran yang disampaikan.

