

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latarbelakang Masalah

Perkembangan film di Indonesia saat ini semakin meningkat baik secara kualitas maupun kuantitas. Jika dari aspek kualitas, maka peningkatan tersebut seiring meningkatnya perkembangan teknologi, teknik yang digunakan pembuatan film semakin canggih dan mempermudah kinerja para sineas untuk semakin berkreasi. Selain itu, film Indonesia juga semakin baik dalam kualitas cerita yang banyak memberikan nilai-nilai pendidikan moral dan karakter. Sedangkan dari aspek kuantitas juga menunjukkan hal yang serupa, dengan semakin menjamurnya rumah-rumah produksi sehingga setiap tahunnya dapat menghasilkan banyak film.

Satu hal yang juga turut berkontribusi dalam perkembangan perfilman adalah banyaknya sarana pendukung untuk membuat film. Kamera digital dan handycam yang menjadi barang eksklusif beberapa tahun lalu, kini telah banyak dijual dengan harga yang terjangkau serta banyak software yang begitu mudah digunakan dalam pembuatan film. Saat ini banyak juga even-even sebagai ajang pembuatan film yang turut meramaikan kancah perfilman Indonesia.

Dalam penelitian ini, akan dititik beratkan dalam penggunaan teknik matte painting yang digunakan dalam dalam film “Aisyah dari Lereng Merapi”. Matte painting merupakan teknik melukis dengan hasil gambar yang tampak nyata. Teknik matte painting tersebut dapat dijumpai dalam sejumlah film terkenal seperti “Harry Potter” dalam sejumlah setting tempat seperti pegunungan, bangunan, dan sungai.

Selain itu juga istana ratu merah dalam film “Alice in Wonderland”, perbukitan di film “Narnia”, dll.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini dapat diambil beberapa masalah yang muncul, yaitu bagaimana merancang dan membuat sejumlah setting yang dimanipulasi dengan menggunakan teknik matte painting untuk film “Aisyah dari Lereng Merapi” sehingga tampak nyata.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih spesifik dan fokus, maka dibatasi dalam beberapa masalah, yaitu bagaimana membuat film menggunakan teknik matte painting. Dalam penelitian ini sejumlah software yang digunakan antara lain Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Premier Pro CS3 , Adobe Audition 2.0.

1.4. Tujuan Penelitian

- Sebagai syarat kelulusan di STMIK Amikom Yogyakarta dalam menempuh pendidikan Strata 1.
- Sebagai upaya penggalan teknik matte painting yang memiliki peluang besar dalam bidang multimedia.
- Sebagai bentuk kontribusi untuk memberikan hiburan alternatif yang dapat dinikmati oleh semua kalangan karena cerita yang sederhana dan memuat unsur-unsur pendidikan.

1.5. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan mendapatkan sejumlah manfaat, antara lain:

- a. Mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku Perguruan Tinggi.
- b. Memberikan kontribusi dalam perbendaharaan film di tanah air.
- c. Memberikan kontribusi pada dunia pendidikan maupun pihak lain yang ingin memperdalam pengetahuan tentang teknik matte painting.

1.6. Metode Pengumpulan Data

- a. Perpustakaan (Library): yaitu berpedoman pada bukti yang ada, baik melalui buku-buku, internet, maupun sejumlah tutorial.
- a. Pengamatan (Observation): dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap sejumlah produk film yang telah menggunakan teknik matte painting.
- b. Kearsipan (Documentation): bertujuan untuk mendapatkan info yang lebih rinci, antara lain kelebihan dan kekurangan dari software yang digunakan, pelengkapan yang di perlukan.
- c. Wawancara (Interview): yaitu berkonsultasi secara langsung dengan pakar maupun orang-orang yang telah lama bergelut dalam pembuatan film.



1.7. Sistematika Penulisan

Pada poin ini, akan menjelaskan pembahasan pada tiap bab. Antara lain:

- **Bab I (Pendahuluan):**

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

- **Bab II (Dasar Teori):**

Menerangkan tentang multimedia, animasi, matte painting, film, dan perkembangan yang ada, serta apa perangkat keras dan perangkat lunak yang di gunakan.

- **Bab III (Analisis dan Perancangan Film):**

Bab ini akan menjelaskan terkait analisis dari pembuatan film dengan menggunakan teknik matte painting, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunaknya, rangkaian pra produksi yang terdiri dari penulisan naskah, scriptwriting, hingga pembuatan storyboard, pemilihan pemain, pemilihan tempat dan peralatan, serta rancangan matte painting.

- **Bab IV (Implementasi dan Pembahasan):**

Bagian ini menjelaskan tentang tahapan produksi di antaranya adalah proses syuting, editing film, sampai proses rendering.

- **Bab V (Penutup):**

Bab terakhir ini berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

