

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat modern tentu sudah paham betul akan teknologi informasi yang telah berkembang pesat saat ini, tidak hanya dibidang Teknologi Informasi namun *Multimedia* disaat yang bersamaan. Aspek ini merupakan salah satu terobosan baru dan juga merupakan peluang kerja Industri kreatif di Indonesia khususnya dalam bidang *animasi* dan *visual effect*. Salah satu contoh nyata penggunaan *Multimedia* animasi dan *visual effect* adalah Film.

Film salah satu *alternative* untuk mengajarkan suatu teknik, baik itu ilmu eksak, non eksak dan tentunya teknik pembuatan film itu sendiri. Di Indonesia sudah banyak teknik-teknik dari kancah international yang diterapkan dalam film layar lebar Indonesia. Perkembangan dunia hiburan perfilman sekarang ini merupakan salah satu dampak utama meningkatnya kebutuhan manusia akan dunia hiburan sekarang ini dengan melalui sebuah media elektronik.

Perkembangan film independen atau biasa disebut film pendek, di Indonesia sendiri sudah banyak kita lihat, tidak hanya di media online seperti "youtube" akan tetapi banyaknya perlombaan yang diadakan diseluruh Indonesia itu sendiri yang merangsang rumah-rumah produksi untuk membuat film pendek versi mereka. Rangsangan itu pula yang membuat banyaknya karya-karya film yang dihasilkan oleh sineas-sineas muda berupa karya seperti "moving picture"

secara independen. Hal ini dapat dilihat dari maraknya seminar perfilman dan festival film independen yang diadakan di tiap-tiap kota besar di Indonesia dan tidak sedikit sineas muda dimana karya mereka sudah diakui oleh masyarakat global.

Untuk itu penulis mengambil tema kehidupan sosial secara umum dengan fokus ke dalam kehidupan masyarakat sekarang ini. Penulis mengangkat kehidupan salah seorang pemuda yang "bisa" dikatakan mati dan dia bisa melihat apa saja yang telah dilalui dalam hidupnya dan bisa melihat masa depan yang akan datang. Berdasarkan ide awal tersebut, akan berkembang menjadi sebuah cerita yang menjadi klimaks dengan alur-alur yang diharapkan dapat menyampaikan pesan-pesan yang terkandung di dalamnya.

Penulis mengambil judul film pendek "Bias" Karena mempunyai maksud untuk menegaskan secara lugas bahwa setiap hal yang pernah dilakukan terkadang hanyalah samar dan tidak menuju titik terang, serta diri sendirilah yang meyakinkan hal tersebut sebagai sesuatu yang benar atau salah. Hal ini juga akan membuat apresiator bertanya tentang esensi dari "Bias" itu sendiri, karena diawal cerita yang muncul adalah pemuda yang sudah mati.

Tujuan penggunaan 3D animasi sendiri adalah ingin menunjukkan adegan dimana sang pemuda dalam karakter utama ini benar benar sudah diluar ruang dan waktu, dengan menyiratkan adegan inti dimana waktu berhenti dan semua yang ada disekitarnya berhenti pula, namun dia bisa bergerak dengan luwesnya,

pemuda itu sadar bahwa ada yang salah dengan dirinya, oleh karena itu penggabungan *Live shot* dan 3D objek adalah salah satu solusinya.

Permasalahan tersebut melatar belakangi penulis untuk mengangkat penelitian berjudul "Pembuatan Film Pendek berjudul "Bias" dengan Teknik penggabungan *Live shot* dan *3D Objek*".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu : "Bagaimana membuat Film pendek berjudul "Bias" dengan teknik penggabungan *Live shot* dan *3D Objek* ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Film pendek ini akan ditayangkan di "Youtube."
2. Peneliti menggunakan teknik *Live Shot* dan *3D Objek* dalam pembuatan Film pendek ini.
3. Hasil pembuatan akan berbentuk video berdurasi dengan target maximal 9 menit.
4. Film pendek ini akan di uji oleh orang orang yang bekecimpung di dunia visual effect dan film indiepent.
5. Aspek yang diuji Antara lain : *Storyline (alur cerita)* , *Visual Effect*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dari penelitian skripsi ini antara lain :

1. Membuat Film Pendek Dengan teknik penggabungan *Live Shot* dan *3D Objek*.
2. Sebagai media hiburan untuk masyarakat umum.
3. Menjadi salah satu referensi untuk teman-teman mahasiswa lainnya dalam bidang yang sama.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Dapat digunakan sebagai media hiburan dan juga pembelajaran.
2. Dapat digunakan sebagai pengenalan teknik teknik baru yang bermanfaat untuk industri kreatif.
3. Aset dalam film ini dapat digunakan kembali untuk project yang lainnya.

#### 1.6 Metode Penelitian

##### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap film-film yang ada dan berhubungan dengan *Visual Effect* dan *3D objek*.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan senior-senior *Visual Effect artist* dan juga *3D Artist* guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai teknik dan film yang telah dibuat.

### 3. Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui internet, jurnal skripsi dan buku sebagai bahan referensi dan panduan dalam skripsi atau penelitian ini.

#### 1.6.2 Metode Kebutuhan

Metode kebutuhan ini merupakan bagian dari persiapan awal apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan film, hal itu mencakup pengoptimalan penggunaan alat dan juga waktu pembuatan film pendek ini.

#### 1.6.3 Metode Produksi

Penulis menggunakan metode produksi dengan melakukan 3 tahapan wajib dalam pengambilan gambar menggunakan teknik *Live Shot*. Setelah itu adalah tahapan pasca produksi yang meliputi *review hasil editing*. Pemberian *Visual Effect / 3D Objek* hingga tahap *finishing* berupa *rendering, labeling, dan distributing*.

#### 1.6.4 Metode Evaluasi

Penulis melakukan *evaluasi*, dengan menayangkan film yang ditunjukkan langsung pada ahlinya dan menanyakan kekurangan apa saja yang pas dan tidak pasnya film tersebut, evaluasi meliputi : *Storyline, Visual Effect, 3D object*.



## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang pengantar dari tema judul skripsi penulis. Dalam bab ini juga membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bagian ini menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar teknologi yang mendukung dalam pembuatan media promosi.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bagian ini menguraikan terkait dengan perancangan terhadap film pendek yang akan dibuat dan juga membahas tentang kebutuhan apa saja yang digunakan untuk pembuatan film pendek.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini akan menjelaskan mengenai cara dan tahapan pembuatan film pendek.

### **BAB 5 PENUTUP**

Bagian ini berisikan kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya dan saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh

pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari film pendek yang dibuat. Saran berisi kekurangan serta kelemahan film pendek itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisi tentang sumber-sumber ataupun buku-buku yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi.

