

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film menjadi medium ekspresi artistik sebagai salah satu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan dan ide cerita (Wibowo.dkk, 2006)[1]. Terdapat beberapa pilihan film yang dapat dinikmati oleh penonton, salah satunya adalah film 2 dimensi (2D). Salah satu contoh film 2D yaitu film *The Lion King* produksi studio Walt Disney yang didalamnya terdapat konsep perjalanan pahlawan karya Christopher Vogler. Film *Battle of Surabaya* juga mengadopsi konsep ini (M. Suyanto, personal communication, 2016).

Seiring perkembangannya, film 2D tidak hanya terdapat unsur 2D didalamnya, terdapat pula unsur 3 dimensi (3D) yang dapat melengkapi unsur yang tidak terdapat pada film 2D pada umumnya. Seperti halnya untuk pembuatan properti senjata, kendaraan, dan bangunan dibuat 3D untuk membuat objek mempunyai *volume* dan terlihat nyata. Film Anime Jepang sudah menerapkan teknik penggabungan 3D dalam lingkungan 2D yang penulis lihat pada Film *Tekkonkinkreet*, *Evangelion* dan *Swort Art Online: Ordinal Scale*.

Dalam pembuatan sebuah film terdapat beberapa teknik yang dapat diterapkan, salah satunya adalah teknik *motion graphic*. Teknik ini memadukan antara ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi yang membuatnya menciptakan ilusi gerak. Adapula teknik 3D *layer* yang membuat objek 2D mempunyai *volume* dan dapat menciptakan ilusi 3D.

Berdasarkan fenomena diatas, penulis membuat sebuah film 2D menggunakan teknik *motion graphic* dan 3D *layer* yang berjudul "WIZARD".

Naskah film ini mengadaptasi konsep perjalanan pahlawan karya Christopher Vogler.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana teknik *motion graphic* dan *3D layer* dapat diterapkan dalam pembuatan film 2D "WIZARD"?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan film 2D ini adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan aplikasi Adobe Collection CS6.
2. Menggunakan teknik *motion graphic* dan *3D layer*.
3. Mengadaptasi konsep perjalanan pahlawan karya Christopher Vogler.
4. Terdapat 10 *scene* yang memuat perjalanan pahlawan.
5. Film berdurasi tidak lebih dari 7 menit.
6. Hasil akhir film menggunakan format *file .mp4*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik *motion graphic* dan *3D layer* dalam pembuatan film 2D "WIZARD".
2. Membuat dunia fantasi berdasarkan karangan cerita penulis dalam pembuatan film 2D "WIZARD".

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian lanjutan terkait dengan tema penelitian yang sama.
2. Menambah pengetahuan tentang teknik *motion graphic* dan 3D *layer* dalam penerapannya pada pembuatan film 2D.
3. Menjadi referensi pilihan film 2D yang dapat dinikmati oleh penonton.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode analisa kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif dari sumber yang diamati. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi yang dilakukan pengamatan secara langsung pada beberapa film 2D yang sudah beredar dengan cara ditonton.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah pembuatan film 2D "WIZARD", rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data yang akan digunakan dan sistematika penulisan.

2. Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini akan dijelaskan landasan teori yang akan mendukung penelitian ini, mulai dari kajian dari penelitian yang serupa sebelumnya, dasar teori yang didapat dari sumber pustaka dan kutipan mengenai penelitian ini,

3. Bab 3 Metode Penelitian

Pada bab ini akan dijelaskan secara rinci tentang penelitian yang dilakukan yaitu perancangan dan proses pra produksi film 2D "WIZARD".

4. Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang proses produksi dan pasca produksi film 2D "WIZARD", serta hasil akhir dan pembahasan.

5. Bab 5 Penutup

Pada bab ini akan dijelaskan tentang kesimpulan dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran bagi peneliti yang akan melakukan penelitian serupa.