

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Film bergenre drama dengan menggabungkan teknik tracing vector dan motion tracking berjudul Obsesi ini dilatar belakangi menurunnya semangat para pelajar khususnya para pemuda untuk mencapai cita-cita yang mereka inginkan dikarenakan faktor tertentu. Salah satu faktor kegagalan yang dikeluhkan oleh para pemuda adalah kurangnya media-media atau kurangnya biaya untuk menunjang tercapainya impiannya, karena masalah itulah sehingga diangkat menjadi konsep film berjudul obsesi ini.

Obsesi sendiri adalah dorongan yang tidak tertahankan atau memaksa dan tidak masuk akal untuk melakukan sesuatu (Frankl, 1968: 470). Pada dasarnya obsesi adalah keinginan, namun berbeda dengan keinginan yang impulsif. Dengan kata lain obsesi keinginan yang berangkat dari persoalan dan bergerak disuatu tujuan. Agar persoalan terpecahkan dan tujuannya tercapai maka suatu obsesi menuntut sebuah devosi (daya gerak dari dalam). Tanpa bermaksud menunjukkan suatu arogansi (Budiawan, 2006: 9).

Konsep obsesi ini diangkat bertujuan untuk memupuk para pelajar khususnya para pemuda sebagai motivasi dan penyemangat para pemuda yang ingin mencapai

cita-cita yang diinginkannya. Banyak rintangan dan cobaan, tentu saja itu tidaklah mudah untuk menggapai cita-cita namun harus tetap optimis, semangat dan pantang menyerah untuk mencapai impian itu sehingga dapat tercapainya kesuksesan. Dengan keyakinan penuh serta berdoa dan berusaha yang teramat sangat kelak cita-cita yang diinginkan akan tercapai walaupun kita berada dibatas kekurangan karena tidak ada yang tidak mungkin kita capai jikalau kita terobsesi dengan cita-cita atau sesuatu hal positif yang kita inginkan. Sehingga konsep atau judul Obsesi ini sangat menarik diangkat menjadi sebuah film.

Film merupakan media perubah masal yang paling mudah diterima oleh manusia karena menggunakan perpaduan antara audio dan visual, Audio berupa suara serta visual berupa gambar yang bergerak,, menurut sutradara senior Crist Wibisono. Definisi film sendiri menurut UU 8/1992 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pita seluloid,pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil temuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lainnya. Berkiblat pada materi yang disajikan yang dibagi menjadi dua yaitu fiksi dan non fiksi. Film pertama kali lahir pada abad 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sesuai perjalanan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman,lebih mudah diproduksi dan enak ditonton (Efendy, 2002).

Pembuatan karya Tugas Akhir yang berjudul Obsesi bergenre drama karena sesuai dengan segmentasi dan target audien serta menceritakan kehidupan dan impian remaja, Semua film fiktif kebanyakan bergenre drama. Fakta pertama yaitu perkembangan skrip, skrip yang menggunakan penulas struktur dramatis. Tapi ketika seseorang berkata itu adalah drama berarti film tersebut kisah nyata dengan karakter yang nyata, penataan, situasi kehidupan dan cerita. Drama adalah genre film terbesar, yang didalamnya mengandung berbagai sub genre. Beberapa film yang dramatis itu jujur dan realistis dengan masalah situasi seperti permusuhan antar ras, ketidakadilan, narkoba, kemiskinan, kerusakan politik, korupsi, pecandu alkohol, ketidaksetaraan gender, penyakit mental, lembaga sosial yang korup, kekerasan pada wanita, cinta dan impian. Banyak drama yang diangkat dari novel, permainan atau cerita sejarah yang dramatis (Parrent, 2002).

Pada film ini menggunakan penggabungan antara teknik *Tracing Vector* dengan *Motion Tracking*. Definisi *Tracing* adalah teknik menggambar ulang dengan memakai acuan gambar. *Vector* sendiri ialah mendeskripsikan gambar dengan menggunakan garis dan kurva (garis dan kurva biasa disebut *vector*), yang didalamnya termasuk juga warna-warna dan properti-properti gambar. Apabila *vector* diedit, maka yang dimodifikasi adalah properti garis dan kurva yang mendeskripsikan bentuk tersebut. *Vector* dapat digeser, diubah ukurannya (*resize*), diubah bentuknya (*reshape*), atau diubah warnanya tanpa mengurangi kualitas gambar aslinya. *Vector* dapat ditampilkan pada perangkat output dengan resolusi yang berbeda-beda tanpa mengurangi kualitasnya (Infotek, 2006). *Motion Tracking* adalah sebuah teknik

*editing* pada software *adobe after effect* dengan menggunakan *tool tracker* sehingga sebuah objek dapat dikaitkan dengan objek yang ada dalam gambar. Objek-objek tersebut dapat mengikuti gerak objek yang berada didalam video tanpa menempel pada gerakan kamera. Definisi *Motion Tracking* adalah proses pengaturan nilai untuk menentukan jarak pada setiap objek maupun gerakannya. Nilai positif pada *Motion* atau gerakan maupun *tracking* akan membuat jarak setiap pada setiap karakter terpisah semakin jauh. Apabila menggunakan negatif, maka jarak setiap karakter akan menjadi dekat dan seakan-akan menyatu (Offset, 2010: 163). Film drama berjudul *Obsesi* ini terdapat dramatisasi ekspresi dan emosional yang tampak dari dalam hati pemain. Agar penonton mengetahui emosional dari dalam hati para pemain maka dilakukanlah visualisasi dengan teknik *tracing face vector* dan juga balon kata sebagai ungkapan emosional pemain. Emosi-emosi pemain beragam ada senang, sedih, marah dan ungkapan hati akan ditampilkan atau divisualisasikan kelayar. Untuk mengkaitkan visualisasi emosional pada pemain maka digunakanlah teknik *editing* pada software *after effect* yaitu *motion tracking* sehingga penonton mengetahui emosi pemain yang tersembunyi dalam hatinya seperti apa dan milik siapa.

Film yang berjudul *Obsesi* ini mengangkat dari suatu pokok permasalahan yaitu tentang semangat dan rintangan-rintangan yang dialami oleh seorang pemuda atau pelajar, Sehingga film ini menjadi contoh tauladan para pemuda pemudi Indonesia kedepannya menjadi lebih bersemangat untuk meraih cita-cita mereka karena bahwasanya rintangan itu pasti ada dan nyata dan arena adanya semua itulah kita dapat belajar dan menjadi lebih baik. Menurut hasil wawancara kepada pakar

psikologi Suhadianto, S.Psi, M.Psi Obsesi itu adalah Keinginan seseorang untuk mencapai suatu tujuan atau keinginan. Setiap individu memiliki Obsesi yang berbeda. Obsesi itu energi yang memaksakan dorongan kepada setiap orang untuk maju. Tentu saja Obsesi harus dimiliki tapi harus tetap positif

Karya film tugas akhir berjudul obsesi yang akan diproduksi nantinya berjenis film live shot. film live shot itu sendiri adalah serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan beberapa adegan yang dramatis yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada saat proses editing, semuanya bisa menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut (Prakosa, 2010). Film dengan menggunakan jenis live shot sangat mendekati nyata karena tokoh, latar belakang bahkan masalah yang dihadapi pun sangat mendekati nyata selayaknya dihidupan nyata saat ini sehingga pesan lebih mudah disampaikan. Film ini merujuk pada permasalahan sosial yang dialami oleh kebanyakan pemuda dewasa sehingga sangat tidak mungkin untuk menggunakan jenis-jenis film seperti animasi karena audien pada film berjudul Obsesi ini adalah pemuda yang mengalami transisi mendekati dewasa sehingga film berjenis live shot sangatlah tepat dalam menyampaikan pesan bahkan sebagai hiburan dalam bentuk tayangan audio visual elektronik.

Film pendek menarik karena mampu menyampaikan pesan secara utuh. Dengan keterbatasan durasi pesan terkadang pesan yang disampaikan jauh lebih mudah, penonton atau audien lebih fokus pada pesan dari film tersebut. Selain itu film jauh

lebih nyaman disaksikan dan dipahami oleh penonton. Asumsi ini juga didukung dengan pernyataan dari Gatot Prakosa (2008: 3). Durasi film cerita pendek biasanya dibawah 60 menit dibanyak negara negara seperti Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang atau kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok kerumah-rumah produksi atau saluran televisi ini dinyatakan dalam bukunya (Efendy Heru, 2002).

Dewasa ini banyak para pemuda atau para pemuda menyukai novel bergenre drama remaja bahkan percintaan dan tak sedikit pula remaja saat ini yang sangat menyukai film-film yang menggunakan genre drama. Walaupun film-film drama sangatlah menjamur, tetapi film-film berjenis drama masih sangat eksis dimata masyarakat namun sangat disayangkan film-film tersebut hanya menjadi tontonan penghibur belaka tanpa terselip pesan-pesan yang bermanfaat dan berguna. Sehingga film bergenre drama masih sangat diminati oleh para audien khususnya para remaja. Itulah yang melatar belakangi dibuatnya karya film yang bergenre drama ini, dikarnakan sesuai pada segmentasi audien dan terselip pesan-pesan moral yang mendidik. Semua film fiktif kebanyakan bergenre drama. Fakta pertama yaitu perkembangan skrip, skrip yang menggunakan penulas struktur dramatis. Tapi ketika seseorang berkata itu adalah drama berarti film tersebut kisah nyata dengan karakter

yang nyata, penataan, situasi kehidupan dan cerita. Drama adalah genre film terbesar, yang didalamnya mengandung berbagai sub genre. Beberapa film yang dramatis itu jujur dan realistis dengan masalah situasi seperti permusuhan antar ras, ketidakadilan, narkoba, kemiskinan, kerusakan politit, korupsi, pecandu alkohol, ketidaksetaraan gender, penyakit mental, lembaga sosial yang korup, kekerasan pada wanita, cinta dan impian. Banyak drama yang diangkat dari novel, permainan atau cerita sejarah yang dramatis ( Parrent, 2002).

Sehingga film sekarang tak lagi menjadi tontonan audio visual bercerita atau sebagai penghibur belaka tetapi terdapat pesan-pesan yang membangun dan mendidik. Secara tak langsung film ini menjadi tauladan bagi yang melihatnya tanpa merasa digurui sehingga pesan yang disampaikan dapat menancap dihati mereka yang melihatnya. Dengan karya audio visual atau film yang berjudul Obsesi ini semoga mampu memberikan semangat tersendiri bagi yang melihat, terkadang tak kurang dari mereka meniru apa yang ada pada film tersebut. Sehingga dampak positif yang ingin disampaikan pada masyarakat mampu diwakilkan melalui sebuah film. Dalam hal ini untuk meningkatkan rasa percaya diri dan keyakinan para generasi muda khususnya para pelajar Indonesia ini sengaja disampaikan melalui media film. Remaja indonesia hampir sebagian besar mereka menyukai film, mereka lebih memilih melihat film dari pada harus mendengarkan petuah dari orang lain. Film ini sengaja dibuat agar para generasi muda tetap berkembang maju tetapi tetap memiliki rasa kedisiplinan dan kepercayaan diri yang tinggi terhadap dirinya sendiri. Harapan positif yang ingin disampaikan oleh pembuat untuk membuat para generasi muda untuk lebih

meningkatkan keyakinan dan kepercayaan diri mereka sendiri sehingga mimpi-mimpi mereka tidak hanya menjadi amgan-angan belaka dan tidak terus menerus menggantung dilangit. Sehingga mampu merubah jalan pikir para generasi muda tersebut untuk menjadi lebih baik.

Karya film Tugas Akhir ini menceritakan pokok permasalahan yang dihadapi oleh seorang pemuda atau pelajar yang sangat terobsesi mencapai cita-citanya sebagai sutradara namun ia berusaha dengan tangannya sendiri tanpa hiraukan rintangan-rintangan yang dihadapinya namun ia tetap yakin dan bersemangat untuk mencapai cita-citanya itu sehingga ia berhasil mencapai cita-citanya itu. Seperti dalam kehidupan nyata yang dialami pemuda dan para pelajar kebanyakan saat ini. Apapun cita-cita kalau dicapai dengan semangat, pantang menyerah dan yakin bisa menggapai cita-cita mereka. Karena dasar itulah karya film Tugas Akhir diberi judul 'Obsesi'.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang yang ada, Permasalahan-permasalahan dari pembuatan film ini yaitu:

1. Bagaimana membuat film pendek bergenre drama dengan menggabungkan teknik *tracing vector* dan *motion tracking*?

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan-batasan masalah diperoleh dalam proses pembuatan film nantinya yaitu:

1. Hanya Memproduksi film bergenre drama.
2. Hanya Memproduksi film dengan menggunakan teknik motion tracking.
3. Hanya Memproduksi film berjudul Obsesi.
4. Hanya ditujukan kepada masyarakat Jawa Timur karena bahasa yang dpergunakan.

### 1.4 Tujuan

1. Membuat film bergenre drama.
2. Membuat film dengan menggunakan teknik motion tracking dalam film bergenre drama.

### 1.5 Manfaat

Secara langsung maupun tidak, Film ini mempunyai berbagai macam manfaat yaitu:

1. Teoritik

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai referensi tentang film dengan menggunakan penggabungan teknik tracing vector dengan motion tracking khususnya persoalan di bidang Obsesi.

## 2.Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa diaplikasikan dalam perfilman Indonesia Khususnya dalam hal yang berkaitan dengan motivasi untuk menumbuhkan obsesi dalam pencapaian cita yang diinginkan yang positif.

STIKOM SURABAYA