

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan 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/atau lainnya (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 Tentang Perfilman).

Dalam film, prinsip seni sastra dan prinsip seni fotografi digabungkan menjadi sebuah kolaborasi yang indah. Film juga salah satu visualisasi berbagai ide cerita, seperti kehidupan cinta, persahabatan, perjalanan hidup dan segala aspek kehidupan ataupun khayalan yang menggunakan media video. Film di jaman modern ini semakin variatif dari segi cerita, cara pembuatan, serta teknologi yang digunakan (Saroengallo, 2008).

Dijelaskan bahwa dunia perfilman sekarang banyak menggunakan animasi dalam pembuatannya. Film perpaduan animasi dan *live shot* merupakan salah satu jenis film yang berhasil menciptakan karya-karya fenomenal di dunia, seperti contohnya *Lord of The Ring*, *Avatar*, *Harry Potter*, *Transformer* dan lain-lain.

Film-film tersebut dianggap berhasil menciptakan suatu suasana atau peristiwa yang tidak mungkin dilakukan hanya dengan teknik film *live shot*.

Dengan perpaduan *live shot* dan animasi komputer, maka imajinasi dan keinginan pembuat film dapat diwujudkan (<http://forum.chip.co.id/3d-world/>). Dalam buku *The Making Of 3D Animation Movie using 3DStudio Max* yang ditulis oleh Zaharuddin Djalle (2006), dijelaskan bahwa animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Model yang diperlihatkan dengan menggunakan animasi 3D akan tampak semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.

Berangkat dari fenomena tersebut, proyek tugas akhir yang akan dibuat, yaitu membuat film *animasi* yang memadukan antara *live shot* dan animasi 3D yang berjudul “Dark Daylight”. Film ini berceritakan tentang kehidupan seseorang tentara di medan perang yang dihadapkan pada dua pilihan, dimana ia harus memilih dengan bijak diantara kedua pilihan itu. Film ini akan dikerjakan oleh 2 orang, yaitu penulis I (Johan Kristanto) dan penulis ke II (Taufik Rahmadhani). Harapan dari film gabungan *live shot* dan *3D animation* dapat memacu calon-calon *animator* untuk segera memproduksi film animasi yang lebih baik sehingga menumbuhkan persaingan yang sehat di dunia animasi Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam pembuatan film yang menggabungkan *live shot* dan *3D animation* terdapat masalah yang harus dipecahkan yaitu bagaimana membuat film dengan unsur *live shot* dan *3D animation* dalam aspek produksi?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah, maka pembatasan masalah dari proyek tugas akhir ini adalah:

1. Pada tahapan proses pra-produksi film “Dark Daylight” aspek-aspek pekerjaan yang dilaksanakan meliputi:
  - a. Sebagai produser
  - b. *Casting* pemain
  - c. Properti
2. Pada seluruh tahapan proses produksi film “Dark Daylight” beberapa pekerjaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:
  - a. Kamera operator
  - b. *Director of fotografi*
  - c. *Audioman*
  - d. *Lighting*
  - e. *3D modelling*
  - f. *Keying video*
  - g. *Rendering keying video*

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan film ini adalah membuat film dengan teknik proses produksi film yang menggabungkan antara *live shot* dan *3D animation*.

#### **1.5 Manfaat**

Tugas Akhir ini diharapkan dapat menghasilkan beberapa manfaat pada banyak pihak seperti berikut ini:

1. Manfaat untuk industri film Indonesia pada umumnya diharapkan film ini dapat memperkaya judul film yang ada di Indonesia sekaligus mengembangkan teknik pengerjaan film agar perfilman di Indonesia dapat menjadi lebih beragam dan tidak monoton.
2. Manfaat untuk kalangan akademisi baik mahasiswa ataupun pengamat perfilman dapat dijadikan referensi tambahan dan masukan-masukan untuk melakukan kajian dan pengembangan pengkaryaan secara lebih mendalam dan lebih lanjut.
3. Manfaat untuk penulis adalah sebagai pendalaman wawasan sekaligus penerapan teori dan keilmuan tentang perfilman.

