

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film saat ini bukanlah menjadi hal baru dalam kehidupan masyarakat, bahkan telah mendunia. Di Industri Film Lokal, berbagai jenis film sudah merebak, mulai dari *genre* aksi laga, drama, horor, petulangan, dokumenter. Namun hingga saat ini masih didominasi oleh film horor dan drama yang terkadang kurang mendapat apresiasi karena minim penggunaan CGI *Computer Generated Imagery* (CGI) 3D. Penggunaan CGI 3D tidak hanya digunakan untuk keseluruhan film tetapi juga bisa digunakan untuk efek tempat khusus. Efek khusus CGI 3D tersebut digunakan untuk memperkuat atau menghadirkan nuansa, karakter bahkan alat yang dipakai dalam suatu adegan dalam film. Dengan demikian, diharapkan efek spesial bisa meningkatkan ketertarikan seseorang terhadap film tersebut. Ketika di masa lalu pembuatan film menggunakan model atau *stop-motion*, sekarang dapat menggunakan animasi CGI 3D, seperti di film *Oblivion* dan film *Man of Steel*.

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas, memunculkan gagasan bagi penulis untuk mencoba membuat film pendek 3D berjudul "Marmose" yang dibantu dengan menggunakan efek khusus CGI (*Computer Generate Imagery*). Seperti bagaimana menipu indera manusia, terutama audio-visual, bahwa seakan-akan hal yang sulit dilakukan benar-benar terjadi, meski belum bisa sempurna seperti para ahli CGI 3D *Hollywood*.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana persiapan (Proses Pra Produksi) dalam pembuatan film pendek 3D berjudul “Marmose” yang menggunakan efek khusus CGI (*Computer Generate Imagery*).
2. Bagaimana pelaksanaan (Proses Produksi) dalam pembuatan film pendek 3D berjudul “Marmose” yang menggunakan efek khusus CGI (*Computer Generate Imagery*).
3. Bagaimana hasil (Proses Pasca Produksi) dalam pembuatan film pendek 3D berjudul “Marmose” yang menggunakan efek khusus CGI (*Computer Generate Imagery*).

C. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang diberikan pada tugas akhir ini adalah film pendek yang dibuat dengan durasi minimal 30 menit.

Sedangkan *software* yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1. **3D Studio Max**
2. **Adobe After Effects CS6**
3. **Sony Vegas Pro 12.0**
4. **Adobe Photoshop CS6**

D. Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah melakukan kombinasi dari seni (Film) dan teknologi (CGI "*Computer Generate Imagery*"). Sehingga tidak hanya penguasaan teknologi yang digunakan, namun juga penerapan teknologi pada seni agar menghasilkan suatu karya cipta yang berbeda.

Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi ke dalam bentuk film terdiri dari video maupun audionya, sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat dari bangku kuliah maupun dari Unit Kegiatan Mahasiswa Teater sehingga dapat diterapkan di lapangan. Serta paling utama sebagai pemenuhan bobot 5 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 di Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

E. Metodologi

Penulis mendapatkan data melalui Metode Kepustakaan, yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, *tutorial* dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun *file* dari Internet.

F. Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang landasan teori yang menunjang didalam penulisan skripsi ini antara lain mengenai pengertian film, sejarah multimedia, animasi, dan tentang CGI.

BAB III METODE PENELITIAN ATAU PERANCANGAN

Pada bab ini diterangkan tentang penulisan naskah, perancangan karakter, skenario, *storyboard*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini pembahasan berisi tentang proses editing dan paparan hasil pembuatan film tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.