



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak dahulu film dibuat oleh para *filmmaker* semenarik mungkin untuk memikat penonton. Film-film yang dibuat memiliki genre yang berbagai macam mulai dari drama, komedi, *action*, horor, dan sebagainya. Film-film tersebut dibuat semenarik mungkin, baik melalui penceritaan yang baik, tata lampu yang baik, ataupun diberikan efek-efek yang menarik (kedepannya akan disebut *special effect*).

Salah satu contoh film yang sukses besar dalam hal penggunaan *special effect* adalah film karya James Cameron yaitu *AVATAR*. Pada film *AVATAR* penggunaan teknologi *computer generated imagery* dan *motion capture* berperan besar dalam pembuatannya. Film ini menjadi sangat menarik untuk diteliti karena film ini menuai sukses yang besar di pasar dunia. Teknologi yang dipakai sebagai sarana penceritaan ini menjadi sangat menarik. Pengarahan dari sutradara untuk seorang aktor menjadi sangat penting untuk membangkitkan penceritaan yang baik dalam sebuah film.

Film ini memiliki karakter yaitu penduduk suku Na'vi yang merupakan karakter *computer generated* (CG). Aktor digunakan untuk memberikan “nyawa” pada karakter CG tersebut. *Performance capture* menjadi jembatan agar aktor dapat memberikan “nyawa” pada karakter CG tersebut. Aspek ini menjadi sangat menarik untuk diteliti, karena teknologi bisa membuat film yang sangat menarik.

Semua ide penceritaan dapat direalisasikan dengan teknologi ini tanpa mengurangi segi penceritaan yang baik. Teknologi bisa menjadi sahabat yang baik untuk menghasilkan suatu karya film yang baik. Melihat semua faktor tersebut, penulis melihat implementasi teknologi *performance capture* pada desain karakter Jake Sully (salah satu tokoh protagonis) dalam film *AVATAR* menjadi bahasan yang menarik untuk diteliti.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang di atas bisa dilihat masalah yang timbul adalah sebagai berikut :

Bagaimana penerapan *performance capture* untuk pembuatan karakter Jake Sully dalam film *AVATAR*?

1.3 Batasan Masalah

Penulisan yang dilakukan kali ini akan berfokus pada beberapa batasan masalah berikut ini :

Batasan yang penulis ambil adalah bagaimana *performance capture* digunakan dalam proses akting Jake Sully sebagai karakter *computer generated*.

1.4 Tujuan Penulisan

Melihat rumusan masalah yang telah di paparkan penulis bertujuan sebagai berikut:

Melihat penerapan teknologi *performance capture* untuk membuat karakter Jake Sully dalam film *AVATAR*.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dengan melakukan penulisan ini adalah sebagai berikut:

Pertama, penulisan ini bermanfaat bagi penulis yang nantinya bekerja dalam bidang film, agar dalam dunia kerja nanti penulis dapat memilih dengan tepat *special effect* seperti apa yang bisa digunakan sesuai dengan waktu dan keadaan.

Bagi Universitas

Kedua, penulisan ini dilakukan untuk memberikan gambaran pada dunia film nantinya akan perkembangan teknologi *computer generated imagery* (CGI) yang digunakan dalam *special effect*. Hal ini memberikan pandangan baru bagi mahasiswa angkatan setelah penulis. Pandangan baru tersebut akan merangsang minat para mahasiswa untuk melihat CGI sebagai bidang dalam *cinematography* yang menarik untuk digeluti.

Ketiga, setelah para pembuat film melihat hasil penulisan ini, mereka akan membuat film dengan *effect* yang telah dipilih dengan baik. Film-film yang dibuat akan menunjukkan kualitas yang sangat baik dan masyarakat dapat menikmati film yang bagus untuk ditonton.