**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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

# BAB I

# Pendahuluan

## A. Latar Belakang

Dunia perfilman pada zaman sekarang banyak mengalami inovasi dalam produksi yaitu melibatkan *visual effect* dengan komputer grafis 3D untuk keperluan visualisasi cerita yang diangkat pada setiap film, sehingga para pembuat film kini dapat bebas menggambarkan pesan-pesan yang ingin disampaikan. Sarana komputer grafis membantu untuk menambahkan keperluan dengan wujud *3D character, 3D model,* dan *3D environtment set.*

Banyak contoh film yang menggunakan 3D untuk melengkapi elemen-elemen pada cerita film tersebut, misalnya *Cloverfield*, film yang berceritakan tentang kedatangan alien raksasa ke kota besar, tentu saja ini tidak bisa dicapai tanpa bantuan grafis komputer 3D. Dengan penggabungan 3D dan *life-action*, alien raksasa tersebut dapat divisualisasikan dengan jelas dan terlihat nyata. Produksi film *Cloverfield* yang melibatkan 3D membutuhkan dana yang sangat besar hingga puluhan juta dolar, dikarenakan proses visualisasi membutuhkan banyak properti dan melibatkan banyak tenaga ahli dalam bidang komputer grafis dan *special effect*. Namun sebuah film berjudul *Monster* yang memiliki genre sama dengan *Cloverfield, Sci-Fi,* merupakan film yang menggunakan penggabungan 3D dan *live-action* memotivasi ide terbentuknya kelompok yang penulis terlibat didalamnya yaitu untuk memproduksi film pendek dengan *3D visual effect*. Keberhasilan film *Monster* dikarenakan sang sutradara, Garet Edwards, dapat memaksimalkan apa yang ia miliki dan yang ada di sekitarnya



Desain Aset ..., Rachmanto Sadrasika, FSD UMN, 2012

dengan tim inti yang berjumlah sedikit dan menghabiskan dana yang bisa dibilang tidak banyak, yaitu sekitar Rp 150.000.000 mampu menyelesaikan film *Monster*dengan kualitas dan durasi menyamai film layar lebar.

Dalam industri perfilman di Indonesia penulis melihat peluang untuk munculnya banyak film dengan penggunaan 3D dalam *visual effect* di Indonesia dan akan mampu menyaingi film internasional. Dengan mengurutkan film film yang pernah tayang di bioskop Indonesia, dapat dinilai bahwa Indonesia telah mampu memproduksi film dengan *special effect* dengan berdana besar untuk mendukung jalan cerita namun masih terlihat jarang yang melibatkan *3D visual effect*, misalnya *Merantau* (2009), *Merah Putih* (2009), *Darah Garuda* (2010), *Madame X* (2010), *Hati Merdeka* (2011). Jika melihat dana yang dihabiskan salah satu film dari trilogi *Merah Putih* yang berjudul *Darah Garuda* yaitu sekitar Rp 20.000.000.000 dan membandingkannya dengan dana yang dihabiskan Garet Edwards kurang lebih Rp 150.000.000 dalam film *Monster* tidak menutup kemungkinan Indonesia mampu membuat yang lebih baik. Jika dipertanyakan apakah sudah ada sumber daya manusia Indonesia yang mampu berkarya menyaingi *3D visual effect* kualitas internasional, jawabannya adalah mampu, terbukti dari karya orang Indonesia yang dapat dilihat seperti karya Lakon Animasi yang berjudul *Pada Suatu Ketika*. Dapat dilihat pula orang Indonesia yang terlibat produksi film layar lebar dengan melibatkan *3D visual effect*untuk internasional yaitu Rini Sugianto dalam film berjudul *The Adventures of Tintin* sebagai animator. Kemudian Andre Surya dengan posisi sebagai *digital artist*



Desain Aset ..., Rachmanto Sadrasika, FSD UMN, 2012

pernah terlibat produksi film-film berjudul *Ironman*, *Star Trek*, *Terminator Salvation*, dan *Transformer* : *Revenge of The Fallen*.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada dan menyesuaikan peran penulis dalam produksi ini, rumusan masalah dalam tugas akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain aset properti 3D demi mendukung cerita pada film *-720 ILUMINASI*?
2. Hal apa saja yang diperhatikan dalam proses desain untuk kebutuhan film *-720 ILUMINASI*?

## C. Batasan Masalah

Dalam tugas akhir ini desain aset properti 3D dibuat berdasarkan kebutuhan cerita film pendek yang melibatkan penulis, berjudul *-720 Iluminasi*. Penelitian difokuskan ketiga obyek properti, yaitu *Drone*, *Robot Tank*, dan *Monster*. Penelitian yang dilakukan penulis meliputi pengumpulan referensi, pencarian bentuk, kemudian dijadikan kedalam bentuk model 3D dengan melakukan *modeling* hingga menjadi satu aset properti 3D utuh, dan memastikan properti 3D dapat digerakan sesuai kebutuhan cerita dengan melakukan *rigging*.



Desain Aset ..., Rachmanto Sadrasika, FSD UMN, 2012

## D. Tujuan dan Manfaat

Produksi film pendek yang melibatkan *live-action* dengan *3D visual effect* merupakan proyek pertama bagi penulis. Produksi ini menjadi suatu pembelajaran baru dalam berkarya dibidang multimedia. Dengan bertambahnya jumlah karya, akan bertambah pula semangat penulis dalam berkarya dan turut meramaikan industri animasi Indonesia.

Penulis terlibat dalam produksi *sci-fi live-action short movie* yang memiliki tim inti berjumlah empat orang. Harapan dengan keberhasilannya produksi film ini adalah selain untuk menghibur, film ini bertujuan untuk membuktikan bahwa genre *sci-fi* dapat diselesaikan dengan keterbatasan berbagai aspek dan memaksimalkan kemampuan, dengan ini diharapkan memberi manfaat berupa motivasi dan semangat kepada sineas Indonesia untuk lebih berani dalam memilih genre film.

Diharapkan pula dengan selesainya film ini, dapat membantu mempopulerkan genre *science fiction* dalam perfilman Indonesia. Dengan tersampaikannya tujuan dan manfaat yang penulis maksud, diharapkan para kawan sineas Indonesia akan terdorong untuk lebih kreatif dalam berkarya sehingga dunia akan lebih memperhitungkan Indonesia dalam industri film.

## E. Sistematika Penulisan

1. Bab 1 berisi tentang penjelasan dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan pembuatan laporan.



Desain Aset ..., Rachmanto Sadrasika, FSD UMN, 2012

2. Bab 2 berisi tentang teori-teori yang menjadi landasan dilakukannya penelitian, yaitu tentang penggunaan properti dalam film, hal-hal yang diperhatikan dalam menentukan desain, kemudian teknik *3D modeling* yang mendukung selesainya properti yang dibuat.

3. Bab 3 berisi tentang tahap penelitian yang dilakukan penulis, pada awal bab ini penulis menjelaskan pula mengenai gambaran umum yang berisi tahapan yang akan penulis lakukan dalam melakukan penelitian desain properti 3D. Kemudian dijelas secara bertahap mengenai penelitian, mulai dari menentukan landasan desain, melakukan riset, dan membuat konsep serta pengembangannya.

4. Bab 4 berisi tentang penjelasan proses *modeling* dan analisis dari desain yang akan digunakan. Penulis juga melampirkan gambar *still* berupa potongan dari film yang telah selesai.

5. Bab 5 melampirkan kesimpulan dan saran yang didapatkan setelah menyelesaikan tugas akhir ini.



Desain Aset ..., Rachmanto Sadrasika, FSD UMN, 2012