



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

A. Latar Belakang

Film masih dianggap sebagai medium yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Pembuat film bisa menyampaikan apa yang ingin mereka sampaikan kepada penonton melalui film yang mereka buat, dan penonton akan lebih mudah menerimanya karena film berbentuk audio visual. Film pendek adalah idola bagi pembuat film independen, karena film pendek relatif memerlukan biaya lebih kecil. Selain itu film pendek memiliki karakteristik yang berbeda dengan film panjang, terutama dari segi cerita, film pendek lebih bervariasi, dan karena terbatas pada durasi, film pendek memerlukan bumbu-bumbu yang membuatnya menjadi menarik.

Genre science fiction di ranah perfilman Indonesia belum menjadi *genre* yang banyak dibuat, menurut Nia Dinata pada sebuah forum diskusi, *science-fiction* tidak dekat dengan budaya bangsa Indonesia, bangsa kita lebih dekat pada hal-hal yang mistis, sehingga lebih banyak diproduksi film ber-*genre* horor di Indonesia (Dinata, 2011). Inovasi dalam produksi film di era digital ini adalah melibatkan komputer grafis 3D khususnya 3D *animation* untuk membantu keperluan visualisasinya. Namun untuk menghasilkan garapan yang baik, idealnya 3D *animation* memerlukan tenaga ahli yang cukup banyak dan biaya yang cukup besar.

Sudah banyak film yang menggunakan 3D *animation* untuk melengkapi elemen-elemen pada ceritanya, dan beberapa identik dengan genre *science fiction*. Salah satunya adalah *Disrtic 9*, film yang berceritakan tentang kedatangan alien di kota besar, dan tentu saja ini akan sulit dicapai tanpa bantuan 3D *animation*. Dengan penggabungan 3D *animation* dan *life-action*, alien tersebut tersebut dapat divisualisasikan dengan jelas dan terlihat nyata. Film berjudul *Monster*, garapan sutradara Gareth Edwards adalah salah satu film yang melakukan penggabungan 3D *animation* dengan *life-action*. Namun yang membedakan film ini adalah, sang sutradara dapat memaksimalkan apa yang ia miliki dan yang ada di sekitarnya, dengan tim kecil yang hanya berjumlah beberapa orang dan juga tidak menghabiskan dana yang besar, film berjudul *Monster* mampu memberi visualisasi cerita yang baik dengan menghadirkan 3D *animaton* yang berkualitas. Dengan mengetahui dan mempelajarinya, hal tersebut menjadi motivasi penulis dan teman-teman anggota tim Tugas Akhir untuk membuat sebuah film pendek yang melibatkan 3D *animation* dengan genre *science fiction* untuk Tugas Akhir kami. Bermodalkan kreatifitas, semangat dan dengan memaksimalkan segala yang kami miliki, kami berharap bisa mewujudkannya.

Dalam hal ini penulis sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan Desain Komunikasi Visual dengan peminatan *Digital Cinematography*, mempunyai kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir bersama teman – teman dari peminatan *Digital Cinematography* lainnya dan juga peminatan Animasi, yaitu sebuah karya film pendek yang melibatkan 3D *animation* bergenre *science fiction* . Dengan bekal ilmu yang telah penulis

dapatkan semasa dibangku kuliah diharapkan penulis mampu berkarya pada penyutradaraan film pendek pada Tugas Akhir ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada dan menyesuaikan peran penulis dalam produksi ini, berikut rumusan masalah dalam Tugas Akhir ini:

• Bagaimana peran sutradara dalam produksi film pendek yang melibatkan *3D animation* agar terlihat nyata dan sesuai dengan kebutuhan cerita?

C. Batasan Masalah

Batasan-batasan untuk memfokuskan pembahasan pada penelitian Tugas Akhir ini antara lain:

- Pembahasan yang disajikan hanya fokus pada film *-720 Iluminasi*.
- Peran sutradara dalam membuat gabungan *live action* dengan *3D animation* agar meyakinkan sehingga membuat cerita lebih nyata.
- Penyutradaraan fokus pada pengarahan *casting*, akting, *blocking*, *framing*, pengembangan konsep dan desain karakter 3D, pemberian animasi karakter 3D dan proses *compositing* karakter *3D animation*.

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan Tugas Akhir ini adalah memberi solusi yang efektif dalam menentukan metode penyutradaraan sebuah film pendek yang melibatkan *3D animation*, sehingga setiap adegan dalam film dapat tergambarkan dengan baik dan jelas tentang cerita yang akan disampaikan. Komputer grafis 3D memberikan

kebebasan pada pembuat film untuk memenuhi kebutuhan visualisasi cerita yang mereka butuhkan secara tak terbatas, sehingga karya film yang dihasilkan akan tampak nyata.

Selain itu, diharapkan Tugas Akhir ini bisa bermanfaat dengan memotivasi sineas Indonesia agar lebih inovatif, sekaligus semoga film ini bisa membantu mempopulerkan penggunaan *3D animation* dalam perfilman Indonesia.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is a large, light blue circular emblem. Inside the circle, there is a stylized white building with several square windows of varying sizes. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.

UMMN