

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya proses pembuatan film kerap kali tidak selalu sempurna. Terkadang pembuat film mendapatkan permasalahan saat proses pengambilan video. Seperti adanya objek maupun subjek yang tidak diinginkan terdapat pada gambar, layaknya sebuah film dokumenter. Tidak semua hal pada film itu dapat kita setting sedemikian rupa hingga membuat komposisi yang benar. Saat wawancara misalnya atau saat pengambilan gambar *landscape* ada objek yang mengganggu. Bukan hanya pada film dokumenter saja pada film fiksi pun terkadang ada beberapa kesalahan dari itu properti atau terlihatnya kru film pada gambar sehingga dapat merusak komposisi gambar. Terjadinya kesalahan ini tentu berakibat pada nilai keindahan dari film itu sendiri bahkan dapat membuat penonton menjadi salah fokus karena melihat adanya objek yang kontras sehingga mengalahkan objek utamanya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukannya pengambilan gambar lagi untuk menutupi kesalahan sebelumnya. namun pengambilan gambar ulang dapat berpengaruh pada *shooting ratio*. “*Shooting ratio* itu merupakan rasio antara durasi film dengan total keseluruhan durasi video yang diambil atau banyaknya material yang diambil untuk sebuah proyek film” (Bowen J Christopher, 2009, 191) sehingga bertambahnya *shooting ratio* dapat mengubah banyaknya waktu produksi dan biaya total sebuah produksi film dokumenter maupun fiksi. Hal

ini menjadi permasalahan untuk para pembuat film indie. Karena film indie terkadang terbatas dalam biaya produksi atau perlengkapan pengambilan film.

Sebuah alternatif lain dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan manipulasi gambar sehingga kesalahan pada film dapat tertutupi atau bahkan pembuat film dapat menambahkan objek pada filmnya. Teknik dasar untuk memanipulasi gambar pada sebuah video yaitu dengan melakukan *rotoscoping*.

“*Rotoscoping* itu sendiri merupakan teknik animasi yang sudah ada sejak tahun 1915 yang diciptakan oleh Max Fleischer pada sebuah karya animasi berjudul *Out of the Inkwell*” (Benjamin Bratt, 2012). *Rotoscope* sebelumnya membutuhkan waktu yang sangatlah lama karena harus menggambar dengan presisi pada proses penjiplakan, prosesnya dengan menyimpan kamera film dan proyektor film di belakang meja kaca lalu animator menjiplak gambar setiap framenya dan menambahkan animasi pada gambar film tersebut.

Rotoscoping berkembang seiring waktu dan tidak hanya alat untuk animator. pembuat film pun bisa menggunakan *rotoscope* untuk memanipulasi gambar. pada proses *editing* dapat menghilangkan objek ataupun menambahkan objek. Dengan demikian sutradara tidak lagi ada batasan dalam berkreasi pada proses pembuatan film. Dan pembuat film pemula dapat memperbaiki jika terdapat kesalahan pada filmnya. Keuntungan dari *rotoscoping* itu sendiri ialah :

1. Mengisolasi dan memisahkan bagian dari sebuah rekaman
2. Membuat *travelling matte* untuk proses manipulasi
3. Pembuatan *matte* yang paling efektif dan cepat dibanding dengan teknik lainnya.

Rotoscoping menjadi proses yang sangat penting pada pembuatan efek visual. *Rotoscoping* pada komputer bertujuan utama untuk membuat *Matte* atau *Mask* pada subjek atau objek rekaman. *Matte* pada *software editing* akan terlihat berwarna hitam dan putih, dimana komputer akan menganggap bahwa warna hitam itu tidak terlihat dan putih bagian yang terlihat. Data *matte* berwarna hitam akan dibuat *Alpha Channel* yang berfungsi untuk membuat gambar menjadi transparan.

Di Indonesia sendiri penggunaan teknik ini masih jarang. Bahkan pada produksi film profesional pun *rotoscope* masih belum dikenal. Seperti pada film *Critical Eleven* produksi Starvision pada tahun 2017.



Gambar 1.1.1 Boom mic yang terlihat pada film *Critical Eleven* (diambil dari film *Critical Eleven* menit 8.10)

Pada film tersebut terlihat adanya mikrophone pada bagian atas film. Padahal penggunaan teknik ini sangatlah membantu pembuat film agar hal tersebut tidak terjadi.

Pembuat film pemula yang biasanya terbatas akan biaya dan perlengkapan akan sangat terbantu jika menggunakan teknik *rotoscope*. Iklan komersil yang dibuat oleh pembuat film pemula pada penelitian ini dijadikan sebagai contoh penggunaan

rotoscope. Pada film tersebut terdapat banyak objek video yang harus di perbaiki karena tidak enak untuk dilihat. Seperti adanya tulisan yang rusak karena kesalahan kru dan tidak adanya agro meter pada taksi karena kekurangan biaya produksi.

Semua hal itu dapat diperbaiki melalui *rotoscope* tanpa harus melakukan *shooting* ulang dan film State of Art yang diproduksi penulis memperlihatkan input sebuah animasi pada film *live action* dengan *rotoscope*. Film tersebut terinspirasi dari film serial *Out of the Inkwell* oleh Max Fleisher

1.2 Rumusan Masalah

1. Mengapa menggunakan teknik *rotoscope* tidak menggunakan teknik *editing* lain seperti *masking* atau *greenscreening*?
2. Apa saja kegunaan dari teknik *rotoscope* pada film khususnya bagi pembuat film pemula?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan penelitian *rotoscoping* :

1. Pengerjaan penelitian hanya pada proses *editingnya* saja.
2. Teknik *editing* hanya menggunakan teknik *rotoscope*
3. Sesuai dengan subjek penelitiannya, *rotoscope* hanya digunakan untuk menghilangkan dan mekomposisikan objek tambahan
4. Penggunaan *software* menggunakan *Mocha*¹⁾ untuk pembuatan *matte* dan Adobe After Effects²⁾ untuk pengkomposisian.
5. Film *indie*/pemula sebagai subjek utama penelitian

1.4 Tujuan dan Manfaat

Beberapa tujuan dan manfaat dari penelitian, yaitu :

1. Untuk mengetahui efektifnya menggunakan teknik *rotoscope* dalam pembuatan *matte*.
2. Untuk mengetahui kegunaan dan pemanfaatan teknik *rotoscope* khususnya untuk pembuat film pemula / *indie*

Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan media pembelajaran teknik *rotoscoping* khususnya untuk pembuat film pemula. Dan dapat dijadikan sebagai kajian penelitian pada bidang *editing*.

Manfaat Praktis

Teknik *rotoscope* juga dapat memberikan manfaat praktis untuk pembuat film pemula atau *indie* diantaranya:

1. Dapat memberikan solusi dalam mengatasi masalah pada komposisi dari film dokumenter maupun fiksi.
2. Dapat mengurangi permasalahan *shooting ratio* pada proses pembuatan film
3. Bagi *editor* film membuat proses manipulasi yang lebih efektif dan cepat dibandingkan metode lainnya

1) *Software rotoscoping* berbasis *planar tracking* (pelacak video yang memindai tekstur atau pola gambar)

2) Aplikasi dari Adobe yang berfungsi untuk mengkomposisi ulang gambar

1.5 Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan adanya data yang deskriptif dan penelitian ini lebih terfokus pada prosesnya dibandingkan hasilnya. Penelitian ini menggunakan banyak data literatur dari beberapa buku dan dokumen *software* yang digunakan. Teknik *rotoscope* sendiri terdapat banyak teori-teori dasar yang harus diketahui terlebih dahulu untuk melakukan prosedur *rotoscoping*, seperti *tracking*, *matte*, *luma* dan *alpha channel*.

2. Objek penelitian

Objek penelitian disini adalah teknik *rotoscoping* yang diimplementasi pada *editing* film pemula / indie. Dengan tujuan menghilangkan atau menambahkan objek pada video. Diantaranya 3 film pemula dijadikan kasus, Film Dreams (2017) *rotoscope* digunakan untuk menghilangkan kru pada sebuah kaca. Film Kekuatan Seorang Ibu pada kasus ini *rotoscope* digunakan untuk mengganti sebuah objek pada film dengan objek lain yang dibuat secara digital. Film *State of Art* dijadikan kasus untuk menambahkan sebuah animasi pada film.

1.6 Mind Mapping

