

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia perfilman di Indonesia berkembang dengan sangat pesat. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya bioskop-bioskop baru yang didirikan sebagai minat terhadap pesatnya film-film baru yang beredar, serta keikutsertaan film-film buatan anak negeri dalam penayangan di bioskop-bioskop tersebut. Tidak dapat disangsikan, beberapa film buatan sineas Indonesia bahkan telah sanggup merambah keluar negeri karena memang memenuhi kualitas film taraf internasional.

Dunia perfilman yang pada awalnya kurang berkembang kini mulai bersinar. Sejak sineas muda mencetak film *Ada Apa Dengan Cinta* tahun 1998, perfilman di Indonesia seakan bangkit lagi. Saat itu mulai marak diproduksi film lain yang sejenis, “*Eiffel I’am in Love*” misalnya. Kemudian dari sana muncullah *genre-genre* lain yang menghiasi layar lebar kita seperti horor, action, komedi, dsb.

Perkembangan pesat perfilman Indonesia berada pada *genre* romantisme dan horor, namun selain film jenis romantisme sebenarnya terdapat beberapa *genre* film lain yang sebenarnya sangat potensial seperti film fiksi fantasi. Namun di Indonesia jenis film ini belum dikembangkan secara optimal bila dibandingkan dengan negara-negara lain. Hal ini disebabkan kurangnya perencanaan didalam pembuatan film fiksi fantasi baik dari segi pendanaan maupun sumberdaya manusia yang mampu menuangkan sebuah bahasa verbal dari *script* menjadi suatu fantasi yang nyata lewat visualisasi.

Dalam kesuksesan sebuah film fiksi fantasi dibutuhkan sentuhan orang-orang yang terlibat didalamnya. Mulai dari sutradara, penulis naskah, *lighting*, *art director*, *cameraman*, *setting* dekorator, produser, komposer, *director of*

photography, properti, *wardrobe*, *make up artist*, *visual effect*, bahkan *animator*. Dari kesemuanya itu lima pekerjaan terakhirlah yang sangat mendukung keberhasilan sebuah film fiksi fantasi. Tanpa properti, kostum, *make up*, animasi dan *visual effect* yang memukau tidak ada nilai lebih dalam film fiksi fantasi yang membuat seseorang itu menjadi tertarik untuk melihatnya bahkan mengingatnya. Dibalik keberhasilan pekerjaan properti, *wardrobe*, *makeup artist*, animator ataupun *visual effect*, ada sebuah *Concept art* yang biasanya dikerjakan oleh *digital painter* atau *matte painter* yang intinya memudahkan seorang yang bekerja dibidang properti, *make up*, animasi atau *visual effect* melaksanakan pekerjaannya memvisualisasikan efek atau animasi baik karakter, bangunan, ataupun lokasi yang nantinya akan dipergunakan dalam film fiksi fantasi tersebut.

Concept art memvisualisasikan bahasa verbal dari *script* dengan lebih rinci sehingga mendekati realisasi yang nantinya akan ditampilkan dalam film. Entah itu *setting*, properti, kostum, karakter, makhluk fantasi ataupun senjata. *Concept art* sangatlah dibutuhkan dalam awal perencanaan film atau biasanya dalam proses praproduksi film. Karena dengan perencanaan kostum, karakter dan properti yang matang biaya produksi film fiksi fantasi dapat ditekan mengingat untuk kesemuanya itu dibutuhkan biaya yang sangat besar. Untuk kostum adegan perang misalnya, dibutuhkan sekurang-kurangnya empat kostum cadangan permasing-masing karakter untuk menghindari terjadinya perpanjangan masa produksi film yang disebabkan karena kurangnya kostum.

Oleh karenanya, penulis merancang *concept art* untuk basis sebuah film fiksi fantasi yang diangkat dari novel *Fireheart* karya Andry Chang dengan memvisualisasikan karakter, kostum dan properti yang nantinya akan dijadikan acuan visual dalam film. Pemilihan Novel *Fireheart* didasarkan kepada bahasa yang digunakan dalam novel lugas serta deskriptif dan merupakan hasil karya novelis fiksi fantasi Indonesia yang digarap dengan jelas dan mendetail baik segi pengkarakteran maupun plot ceritanya.

1.2 Ruang Lingkup Masalah

1. Bagaimana perancangan *Concept art* karakter dan kostum sebagai basis film fiksi fantasi berdasarkan sebuah novel Fireheart karya Andry Chang?
2. Bagaimana perancangan *Concept art* properti sebagai basis film fiksi fantasi berdasarkan sebuah novel Fireheart karya Andry Chang?
3. Bagaimana perancangan *Concept art setting* tempat sebagai basis film fiksi fantasi berdasarkan sebuah novel Fireheart karya Andry Chang?

Ruang lingkup yang diambil dalam makalah ini adalah mengenai perancangan *Concept art* karakter, kostum, properti, dan *setting* tempat yang akan digunakan sebagai basis praproduksi film fiksi fantasi yang diangkat dari sebuah novel berjudul Fire Heart karya Andry Chang yang nantinya akan menjadi acuan visual dalam film fiksi fantasi tersebut.

1.3 Tujuan Perancangan

1. Mendeskripsikan karakter dan kostum pada novel Fireheart karya Andry Chang dari bahasa verbal ke dalam bahasa visual sebagai basis film fiksi fantasi.
2. Mendeskripsikan properti pada novel Fireheart karya Andry Chang dari bahasa verbal ke dalam bahasa visual sebagai basis film fiksi fantasi.
3. Mendeskripsikan *setting* tempat pada novel Fireheart karya Andry Chang dari bahasa verbal ke dalam bahasa visual sebagai basis film fiksi fantasi

1.4 Manfaat Perancangan

1. Memberikan gambaran karakter secara terperinci lewat visualisasi kepada sutradara dan *animator* untuk memudahkan realisasi karakter di dalam film serta Memberikan gambaran kostum lewat visualisasi kepada fashion designer untuk memudahkan realisasi pembuatan kostum.
2. Memberikan gambaran umum properti lewat visualisasi kepada properti dan *visual effect* untuk memudahkan pembuatan teknis properti.

3. Memberikan gambaran umum *setting* tempat lewat visualisasi kepada *Set Dresser* untuk memudahkan pembuatan teknis properti.

1.5 Metode Perancangan

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun tugas akhir ini dilakukan dengan studi kepustakaan atau metode dokumenter yang menggunakan dokumen-dokumen seperti catatan-catatan, buku-buku, dan data dari internet sebagai acuan perancangan.

Selain itu juga digunakan metode wawancara dengan menggali data dan informasi sebanyak-banyaknya dari narasumber, serta pengamatan atau observasi untuk mencari gejala atau fenomena untuk memperoleh data.

1.6 Kerangka Perancangan

