

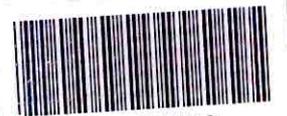
**STUDI ASPEK VISUAL EFEK KHUSUS PADA
FILM FIKSI ILMIAH**



SKRIPSI

Oleh:

PRAMONO



KT001800

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
1999/2000**

**STUDI ASPEK VISUAL EFEK KHUSUS PADA
FILM FIKSI ILMIAH**



**Tugas Akhir ini di ajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah
satu syarat untuk Memperoleh gelar sarjana
Program Studi Disain Komunikasi Visual
1999/2000**

Tugas Akhir Skripsi ini telah diterima oleh tim penguji jurusan Desain program studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tanggal, Pebruari 2000



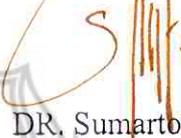
Drs. M. Umar Hadi, MS.

Pembimbing I/Anggota



Dra. Th. Suwarni

Pembimbing II/Anggota



DR. Sumartono, MA.

Cognet/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banendro

KPS. Diskomvis/Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.

Ketua Jurusan/Ketua/Anggota

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman

NIP. 130 521 245

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-nya sehingga dapat terselesaikan penulisan skripsi ini, yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yth. Bp. Drs. Sukarman selaku Dekan fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
2. Yth. Bp. Drs. M. Umar Hadi, MS, selaku Ketua Jurusan Disain yang telah membantu memperlancar proses penyelesaian penulisan dan pengajuan penelitian ini, merangkap Dosen Wali dan Pembimbing I
3. Yth. Ibu Dra. Th. Suwami, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga serta pikirannya untuk membantu menyelesaikan skripsi ini
4. Yth. Bp. Drs. Baskoro Suryo Banendro, selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual yang telah banyak membantu selama di bangku perkuliahan.
5. Seluruh keluarga saya yang selalu setia mendampingi dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini
6. Sahabat-sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan masukan yang tak ternilai harganya
7. Seluruh Staf Pengajar Program Studi Disain Komunikasi Visual yang telah membantu selama masa perkuliahan

Selanjutnya Penulis berharap semoga skripsi ini dapat dipergunakan dengan semestinya bagi siapa saja yang memerlukan.



Yogyakarta, Desember 1999

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	7
C. BATASAN PENELITIAN	7
D. RUMUSAN MASALAH	8
E. TUJUAN PENELITIAN	8
BAB II. LANDASAN TEORI DAN ASUMSI	10
A. LANDASAN TEORI	10
1. Pengertian Tentang Film	10
2. Tiga Prinsip Dasar Sinema	10
3. Tentang Fiksi dan Non Fiksi	11
4. Pengertian Fiksi Ilmiah	12
5. Perbedaan Antara Fiksi Ilmiah Dengan Fantasi	14
6. Pengertian Tentang Film Fiksi Ilmiah	15

7. Pengertian Efek Khusus	15
8. Fungsi Efek Khusus Pada Sebuah Film	17
9. Kategori Efek Khusus Secara Garis Besar	17
10. Istilah-Istilah Efek Khusus Pada Sampel Penelitian	18
11. Pengertian Tentang Realistik	21
B. ASUMSI	21
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Metodologi Penelitian	23
1. Populasi dan Sampel	24
2. Metode Pengumpulan Data	26
3. Metode Analisis Data	27
4. Alat Yang Dipergunakan	31
B. PELAKSANAAN PENELITIAN	32
BAB IV. ANALISIS	33
A. Analisis Sampel	33
B. Analisis Efek Khusus Sampel	33
1. Analisis Efek Khusus Film I : <i>Star Wars. Episode V : The Empire</i> <i>Strikes Back</i>	33
a. Unsur Fiksional Kendaraan Utama	33
b. Unsur Fiksional Kendaraan Pendukung Adegan	33
c. Media Perwujudan Kendaraan Utama	33
d. Analisis Efek Khusus adegan 1 Film I	34

e. Analisis Efek Khusus Adegan 2 Film I	36
f. Analisis Efek Khusus Adegan 3 Film I	39
2. Analisis Efek Khusus Film II : <i>Blade Runner. The Director's Cut</i>	41
a. Unsur Fiksional Kendaraan Utama	41
b. Media Perwujudan Kendaraan Utama	41
c. Analisis Efek Khusus Adegan 1 Film II	41
d. Analisis Efek Khusus Adegan 2 Film II	43
e. Analisis Efek Khusus Adegan 3 Film II	45
3. Analisis Efek Khusus Film III : <i>Star Gate</i>	47
a. Unsur Fiksional Kendaraan Utama	47
b. Unsur Fiksional Kendaraan Pendukung Adegan	47
c. Media Perwujudan Kendaraan Utama	47
d. Analisis Efek Khusus Adegan 1 Film III	47
e. Analisis Efek Khusus Adegan 2 Film III	49
f. Analisis Efek Khusus Adegan 3 Film III	51
4. Analisis Efek Khusus Film IV : <i>Star Trek VIII : First Contact</i>	53
a. Unsur Fiksional Kendaraan Utama	53
b. Unsur Fiksional Kendaraan Pendukung Adegan	53
c. Media Perwujudan Kendaraan Utama	53
d. Analisis Efek Khusus Adegan 1 Film IV	53

e. Analisis Efek Khusus Adegan 2 Film IV	56
f. Analisis Efek Khusus Adegan 3 Film IV	58
5. Analisis Efek Khusus Film V : <i>Starship Troopers</i>	60
a. Unsur Fiksional Kendaraan Utama	60
b. Unsur Fiksional Kendaraan Pendukung Adegan	60
c. Media Perwujudan Kendaraan Utama	60
d. Analisis Efek Khusus Adegan 1 Film V	60
e. Analisis Efek Khusus Adegan 2 Film V	62
f. Analisis Efek Khusus Adegan 3 Film V	64
6. Analisis Efek Khusus Film VI : <i>Contact</i>	66
a. Unsur Fiksional Kendaraan Utama	66
b. Media Perwujudan Kendaraan Utama	66
c. Analisis Efek Khusus Adegan 1 Film VI	66
d. Analisis Efek Khusus Adegan 2 Film VI	68
e. Analisis Efek Khusus Adegan 3 Film VI	70
BAB V. PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Adegan 1 Film I	35
Gambar 2. Adegan 2 Film I	38
Gambar 3. Adegan 3 Film I	40
Gambar 4. Adegan 1 Film II	42
Gambar 5. Adegan 2 Film II	44
Gambar 6. Adegan 3 Film II	46
Gambar 7. Adegan 1 Film III	48
Gambar 8. Adegan 2 Film III	50
Gambar 9. Adegan 3 Film III	52
Gambar 10. Adegan 1 Film IV	55
Gambar 11. Adegan 2 Film IV	57
Gambar 12. Adegan 3 Film IV	59
Gambar 13. Adegan 1 Film V	61
Gambar 14. Adegan 2 Film V	63
Gambar 15. Adegan 3 Film V	65
Gambar 16. Adegan 1 Film VI	67
Gambar 17. Adegan 2 Film VI	69
Gambar 18. Adegan 3 Film VI	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tabulasi Data Penggunaan Efek Khusus Pada Sampel	73
Tabel 2. Tabulasi Data Teknik Efek Khusus Adegan-adegan Sampel	75



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film layar lebar atau bioskop merupakan sarana hiburan yang tak asing lagi bagi masyarakat, film-film layar lebar tampil dalam berbagai tema cerita yang mampu menarik minat dan memenuhi kepuasan selera para *audience* yang disugahi berbagai macam kejadian dan keadaan rekaan hagaiakan dunia nyata.

Dari semua tema film, terdapat satu tema film yang unik yaitu tema *science fiction* (biasa disingkat *sci-fi*) atau fiksi ilmiah, tema film ini bisa dikatakan unik karena tema ceritanya yang secara umum dianggap sebagai tema yang jauh dan jarang dalam kehidupan sehari-hari. Tema fiksi ilmiah begitu fleksibel sehingga dapat mengambil tema film-film lain, dari tema drama, *action* hingga komedi. Fiksi ilmiah merupakan paduan cerita tentang karakter-karakter manusia dan perkembangan teknologi serta interaksi antara keduanya. Fiksi ilmiah tak menggunakan batasan ruang dan waktu sehingga dengan leluasa dapat mengambil lokasi di mana saja dan kapan saja. Fiksi ilmiah menggunakan acuan “ dunia “ tak nyata / fiktif yang didalamnya terdapat unsur-unsur fiksional seperti nama tokoh, karakter tokoh, ruang / lokasi, waktu, pakaian yang dikenakan , peralatan serta kendaraan.

Sebuah film, sejauh ini selalu membuat apa yang tak mungkin menjadi mungkin, yang tampaknya menjadikan sarana yang tepat untuk cerita fiksi ilmiah

tersebut. Film fiksi ilmiah bergantung pada kerelaan para *audience* untuk mengesampingkan rasa tidak percaya dan disuguhi oleh hal-hal yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Fiksi ilmiah muncul pertama kali pada akhir abad XIX yang merupakan tanggapan terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat itu. Istilah fiksi ilmiah pertama kali dicetuskan oleh Forrest J. Ackerman (lahir pada tahun 1916), Ackerman berhasil melahirkan suatu tema cerita baru dan berhasil membawa imajinasi para pembaca ke dalam alam semesta imajinatifnya. Selain sebagai penulis cerita Forrest J. Ackerman juga seorang sejarawan. Film fiksi ilmiah lebih banyak ditujukan pada konsumen remaja dan anak-anak karena pada usia-usia tersebut rasa keingintahuan mereka masih tinggi, adegan-adegan dalam film fiksi ilmiah yang lepas dari dunia nyata mampu merangsang daya imajinasi para pemirsa muda yang kemudian dapat memacu daya imajinasi mereka. Film-film fiksi ilmiah sebelum tahun 1950 cenderung menfokuskan pada teknologi sebagai setan ilmu pengetahuan yang akan menghancurkan umat manusia. Pada era tahun 1950-an, gaya cerita berpindah pada nasib umat manusia terhadap ancaman makhluk asing haik yang menyerang Bumi, berhadapan diluar angkasa dengan kapal-kapal antariksa ataupun terdampar di planet asing yang kebanyakan merupakan refleksi keadaan politik Amerika pada saat itu. Setelah tahun 1968, tema film fiksi ilmiah kembali menampilkan teknologi sebagai musuh potensial manusia tetapi dengan cara menimbulkan pertanyaan lawan atau kawan. Sejak tahun 1970-an makhluk asing tidak lagi selalu dijadikan musuh manusia.

Film fiksi ilmiah kemudian kebanyakan dimotivasi oleh politik, tetapi tak seluruhnya secara negatif. Kemajuan teknologi perlu dipertanyakan, dan gerakan orang asing harus dibatasi, tetapi untuk hal ini masih cukup jarang. Film fiksi ilmiah pada dasarnya terbagi menjadi tiga kategori cerita, yaitu : perjalanan mengarungi luar angkasa, invasi makhluk asing, dan kebudayaan masa depan. Film fiksi ilmiah di sisi lain, lebih mengarah kepada usaha mengembangkan keahlian teknologi perfilman dan hal tersebut dianggap sebagai langkah yang menantang bagi dunia perfilman.

Fiksi ilmiah selalu menampilkan hal-hal yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan yang dipergunakan sebagai bahan acuan dasar dalam pengembangan ceritanya. Didalam fiksi ilmiah bukanlah hal yang aneh lagi apabila dalam cerita tersebut terdapat kejadian-kejadian diluar kehidupan keseharian kita yang meninggalkan pertanyaan besar terhadap nasib umat manusia dalam usahanya mengikuti dan menggunakan perkembangan teknologi. Film-film penyerangan makhluk asing paling banyak diproduksi, kemungkinan karena paling menguntungkan dan yang paling awet diantara tiga kategori cerita fiksi ilmiah, didalamnya menggambarkan ancaman terhadap kehidupan manusia ataupun moral sosial yang merupakan kategori cerita yang paling menggelisahkan karena merupakan sarana potensial untuk rasa benci terhadap wanita, rasisme, dan sifat patriotik yang berlebihan.

Dalam pembuatan sebuah film fiksi ilmiah diperlukan suatu cara untuk mewujudkan imaji-imaji fiksionalnya yang sukar ataupun tak mungkin dilakukan

tanpa bantuan trik satupun. Cara mewujudkan imaji tersebut yaitu dengan bantuan *special effects* atau efek khusus, yang berupa trik atau tipuan dengan menggunakan alat atau teknologi tertentu sehingga suatu adegan tampak bagaikan nyata pada film tersebut.

Dengan bantuan efek khusus seorang sutradara dapat mewujudkan imajinasi dan visinya. Dan hanya dengan cara mengesampingkan rasa tak percaya kita selama menonton, maka adegan-adegan fiksional tersebut dapat kita nikmati. Sehingga setelah menonton dari benak kita akan timbul pernyataan: “ Bagaimana mereka melakukan itu semua ? “.

Efek-efek khusus pada film-film layar lebar tidaklah sukar untuk dipahami. Setiap efek khusus yang kita lihat berasal dari satu atau lebih dari tiga prinsip dasar sinema yaitu : prinsip dari sintesa sinema, prinsip dari ilusi film dan prinsip dari komposisi fotografi yang akan dijelaskan pada bab berikutnya.

Sebuah film fiksi ilmiah hampir tak dapat lepas dari efek khusus, efek khusus berperan sangat besar dan penting dalam mewujudkan visualisasi film fiksi ilmiah. Sebuah cerita yang sederhana dengan bantuan efek khusus yang memukau dapat membuat film itu menjadi istimewa.

Perkembangan efek khusus seiring sejak lahirnya dunia perfilman tak begitu mengalami perubahan besar hingga tahun 1968, kemudian pada akhir tahun 1970-an efek khusus mengalami revolusi besar-besaran dengan ditemukannya berbagai macam teknik efek khusus seperti *blue screen* , *motion control* dan lain-lain. Pada awal 1990-an terjadi improvisasi efek khusus dengan bantuan animasi

komputer grafis yang disebut dengan *CGI*, dengan adanya animasi *CGI* ini sebagian teknik efek khusus mulai ditinggalkan, dengan alasan sistem digitalisasi lebih efisien dan lebih murah dibandingkan sistem sebelumnya.

Tema tentang daya dukung efek khusus pada visualisasi film fiksi ilmiah diangkat sebagai penulisan karena tema tersebut belum pernah ditulis sebagai tema penulisan skripsi sebelumnya. Unsur-unsur fiksional pada film fiksi ilmiah memiliki denotatum dari hal-hal yang tak dapat kita akui sebagai sesuatu yang betul-betul ada. Dalam film fiksi ilmiah terdapat indikasi diluar film yang tidak akan diteliti dalam penelitian ini. Indikasi di dalam film yang berupa unsur fiksional yang divisualisasikan dengan efek khusus yang akan dipergunakan sebagai batasan penelitian. Unsur fiksional ini harus merupakan unsur yang paling dapat menunjukkan ciri-ciri film fiksi ilmiah dan selain itu harus terdapat pada semua film yang digunakan sebagai sampel penelitian. Unsur fiksional yang paling tepat untuk menunjukkan ciri-ciri film fiksi ilmiah berupa kendaraan-kendaraan yang berteknologi tinggi yang semuanya diwujudkan ke dalam film dengan bantuan efek-efek khusus. Tampilnya kendaraan-kendaraan rekaan dalam sebuah film fiksi ilmiah merupakan hal istimewa tersendiri yang paling ditunggu-tunggu oleh *audience*. Tanpa pemunculan kendaraan rekaan tersebut dalam film fiksi ilmiah serasa film tersebut kurang lengkap. Meskipun bukanlah dianggap sebagai suatu visualisasi wajib dalam setiap film fiksi ilmiah, tetapi dengan ditampilkannya kendaraan rekaan dalam film fiksi ilmiah dapat mengendorkan keseriusan perhatian *audience* untuk beberapa saat pada cerita fiksi ilmiah yang

cenderung kompleks. Adegan yang menampilkan kendaraan rekaan tersebut selalu ditunggu-tunggu oleh *audience* karena biasanya pada adegan tersebut memiliki kadar visualisasi yang paling maksimal dan memukau, selain itu pada adegan tersebut selalu menggunakan efek khusus yang paling serius penggarapannya sehingga bisa dikatakan bahwa pada adegan-adegan yang menampilkan kendaraan rekaan memiliki hasil visualisasi efek khusus yang paling maksimal apabila dibandingkan dengan visualisasi unsur-unsur fiksional lainnya yang terdapat dalam film fiksi ilmiah. Alasan lain mengapa unsur fiksional kendaraan rekaan yang dipergunakan sebagai obyek penelitian karena unsur-unsur fiksional yang lain seperti misalnya karakter tokoh, ruang, dan peralatan pada film-film yang dipergunakan sebagai sampel penelitian tidak semuanya diwujudkan dengan menggunakan bantuan efek khusus. Selain itu unsur-unsur fiksional dalam tiap film yang dipergunakan sebagai sampel tidak selalu ada pada tiap filmnya. Dikarenakan oleh hal-hal tersebut maka unsur-unsur fiksional tersebut tak dapat digunakan sebagai batasan penelitian. Dalam penelitian ini akan diteliti hasil visualisasi efek khusus yang ditunjukkan pada hasil visualisasi dari adegan-adegan yang menampilkan kendaraan-kendaraan rekaan yang diwujudkan dengan efek khusus tertentu, sedangkan faktor efisiensi, faktor waktu dan faktor ekonomis tidak dipergunakan sebagai faktor-faktor yang berpengaruh dalam proses penganalisaan begitu juga halnya efek suara. Teknik-teknik efek khusus pada sampel penelitian ini hukanlah dianggap sebagai suatu metode yang haku yang dapat dijadikan sebagai sebuah prinsip penerapan efek khusus pada semua film,

sebab seiring dengan berjalannya waktu kelak akan muncul metode-metode dan improvisasi di bidang efek khusus yang mungkin mampu menampilkan hasil imaji yang jauh lebih maksimal visualisasinya dibandingkan dengan visualisasi sampel penelitian ini. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai tambahan masukan sekaligus pemahaman tentang efek khusus dan film fiksi ilmiah dalam bidang audio visual terutama bagi jurusan Disain Komunikasi Visual.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat ditemukan identifikasi permasalahan yaitu di dalam sebuah film fiksi ilmiah terdapat unsur-unsur fiksional yang tak dapat diwujudkan secara langsung apa adanya. Dalam usaha mewujudkan unsur-unsur fiksional tersebut film fiksi ilmiah bergantung pada efek-efek khusus. Dengan berbagai teknik dan trik efek khusus berperan besar dalam mewujudkan imaji unsur fiksional secara maksimal dan dalam tampilan yang realistik.

C. Batasan Penelitian

Didalam film fiksi ilmiah terdapat beberapa unsur-unsur fiksional yang dapat mengindikasikan tema filmnya. Unsur-unsur fiksional tersebut dapat berupa : nama tokoh, karakter tokoh, kendaraan, kostum, peralatan, *setting*, dialog teknis, fenomena ilmiah, dan waktu. Untuk penelitian ini diputuskan untuk mengambil

satu unsur fiksional saja sebagai batasan penelitian. Unsur fiksional tersebut harus menggunakan efek khusus untuk mewujudkan imaji fiksionalnya disamping unsur fiksional itu juga harus terdapat dalam semua film sampel penelitian yang sesuai dengan tema yang diangkat dalam penulisan ini, yaitu studi efek khusus pada film fiksi ilmiah. Unsur fiksional yang paling tepat dan paling kuat dalam mengindikasikan sebuah film fiksi ilmiah ialah unsur fiksional kendaraan-kendaraan rekaan yang tampil dalam sampel film. Yang dimaksud dengan kendaraan ialah segala bentuk alat transportasi yang merupakan hasil kreasi dari daya imajinasi dengan penerapan ilmiah, dibuat dengan teknologi canggih dan memiliki kemampuan-kemampuan khusus yang melebihi kemampuan kendaraan-kendaraan yang ada di dunia nyata.

Berdasarkan batasan tersebut, penelitian ditujukan pada visualisasi efek khususnya yang terdapat pada adegan-adegan pada sampel yang menampilkan kendaraan-kendaraan utama atau yang paling ditonjolkan. Adegan kendaraan tersebut ditampilkan ketika kendaraan tersebut dalam keadaan aktif / bergerak atau dengan kata lain sedang dijalankan.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat ditarik sebuah perumusan masalah sebagai berikut : Efek khusus yang seperti apakah yang mampu menampilkan visualisasi dari unsur fiksional sebuah film fiksi ilmiah tampak *real* ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui besarnya daya dukung efek khusus dalam mewujudkan suatu imajinasi
2. Untuk lebih memahami bahasa visual yang berupa visualisasi efek-efek khusus dari film-film fiksi ilmiah
3. Untuk menambah referensi tentang dunia perfilman / audio-visual.

Dan hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Lembaga Seni Rupa dan Disain, khususnya bagi jurusan Disain komunikasi Visual.

