

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan multimedia di era modern seperti sekarang ini sangatlah pesat. Banyak diciptakan teknologi-teknologi baru untuk mendukung kinerja produksi. Seperti industri film, yang sangat membutuhkan sentuhan teknologi modern dalam produksinya. Teknologi ini sangat beragam, dari hardware dan software yang diciptakan harus sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengguna. Industri film saat ini juga telah banyak menggunakan efek visual dalam proses editingnya. Sehingga para penonton akan terkejut dan membayangkan bagaimana mungkin suatu hal mustahil bisa terjadi di sebuah film.

Seperti pada film action terdapat adegan baku tembak, bagaimana mungkin seseorang dengan mudah ditembak ketika *shooting* film. Actorpun tidak mau mati konyol hanya karena *shooting* film. Bagaimana bisa darah keluar ketika tembakan mengenai sasaran. Semua itu karena efek visual, efek visual yang sudah menipu beribu mata penonton saat adegan tersebut. Yang sebenarnya terjadi adalah adegan orang sedang membawa pistol dan mengarahkannya kepada lawan seolah dia menembak. Namun tembakan tersebut sebenarnya tidak terjadi, api tembakan itu sendiri hanyalah video ke dua yang kemudian digabungkan dengan efek visual.

Hanya dengan sentuhan editing komputer dan merubah tampilan, sehingga terlihat nyata dan indah untuk dilihat. Namun masih banyak pula yang belum

mengetahui teknik ini dan mereka masih bertanya tanya apa yang sebenarnya tim produksi lakukan dan bagaimana penerapannya.

Efek visual sendiri sangat beragam, salah satunya efek visual dengan teknik *motion tracking*. Efek visual ini dapat menggabungkan beberapa objek menjadi satu kesatuan sehingga terlihat nyata. Efek visual ini sudah sering diterapkan pada produksi film. Namun, penulis melihat peluang yang bagus untuk penerapan teknik *motion tracking* ini di video klip. Sehingga, penulis akan menyajikan contoh hasil penerapan teknik ini dalam bentuk video klip juga.

Dari suatu permasalahan yang telah diuraikan penulis di atas, maka skripsi ini mengambil judul **"Implementasi Efek Visual dengan Teknik Motion Tracking"**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana cara menerapkan efek visual dengan teknik *motion tracking* pada video ?.

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih fokus kearah sasaran yang diinginkan, maka diberikan batasan - batasan masalah dalam merancang aplikasi, yaitu :

1. Penelitian ini hanya untuk menjelaskan tentang penerapan *Motion Tracking* pada *teaser* video klip saja.

2. Video yang dibuat ini hanya untuk contoh penerapan implementasi efek visual dengan teknik *motion tracking*.
3. Penerapan efek visual ini disusun menggunakan *software* Adobe After Effect dan mocha Ae.
4. Video ini hanya berdurasi 1 menit 30 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Membuat contoh implementasi efek visual dengan teknik *motion tracking*.
2. Implementasi efek visual dengan teknik *motion tracking* ini bisa dijadikan motivasi para creator multimedia untuk berinovasi dan menciptakan sesuatu yang baru.
3. Implementasi efek visual dengan teknik *motion tracking* ini bisa dijadikan acuan untuk lebih bereksplorasi di bidang multimedia.
4. Menerapkan teori yang telah didapatkan selama berada di bangku kuliah, terutama yang bersangkutan dengan multimedia.
5. Untuk memenuhi syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari semua hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui lebih jauh tentang dunia multimedia.
- b. Mengetahui lebih jauh tentang efek visual.
- c. Memperdalam ilmu tentang editing video.
- d. Memperdalam ilmu multimedia dalam penerapan efek visual dengan teknik *motion tracking*.
- e. Menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan peluang yang ada.
- f. Menghasilkan video yang menarik dengan efek visual, sehingga patut untuk dilihat.
- g. Dari hasil yang didapatkan sangat memicu penulis untuk melakukan eksplorasi lebih dalam lagi tentang bidang multimedia.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Metode kepustakaan

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep - konsep teoritis menggunakan buku - buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi - informasi yang dibutuhkan.

2. Metode wawancara

Dengan metode ini dapat diperoleh penjelasan dan pengarahan dari pihak yang berpengalaman dalam bidang multimedia.

3. Studi literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs - situs web yang berhubungan dengan efek visual.

4. Metode Observasi

Mengadakan pengamatan langsung terhadap video dengan visual efek untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematika ke dalam 5 bab, masing - masing akan diuraikan per bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahap penelitian, tahap analisis, serta hasil perancangan dan implementasinya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran.

