

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Compositing merupakan tahapan terakhir dari pembuatan efek visual atau *visual effects*. Proses *compositing* mengkombinasikan beberapa *footage* yang berbeda yang dibuat/direkam pada waktu dan tempat yang berbeda menjadi satu video akhir yang utuh. Tujuan dari *visual effects* dan *compositing* adalah menghasilkan video beserta efek visual yang terlihat nyata atau realistis. Footage yang dibuat oleh komputer (Gambar CG) dan *visual effects* dikombinasikan dengan *live action footage* menggunakan Teknik *compositing* [1]. Hasil dari proses *compositing* berupa video utuh dari gabungan semua elemen yang seolah direkam pada saat bersamaan. Jadi pada tahap *compositing*, footage yang berupa gambar CG haruslah diolah sedemikian rupa hingga terlihat nyata seperti asli. [2] pada proses *compositing* juga ada beberapa aspek penting dalam yaitu komposisi, *color balance* dan kualitas cahaya. Selain itu ada beberapa elemen juga yang bisa digabungkan seperti *motion graphic*, *green screen*, *keying*, *animasi* dan masih banyak lagi. Sehingga membuat sebuah video tampak lebih menarik dan memudahkan memahami informasi yang ingin di sampaikan.

Visual Effect merupakan proses dimana citra dibuat dan dimanipulasi secara digital melalui komputer [3]. *Visual effect* dapat membantu visualisasi gambar yang tidak bisa dilakukan pada saat produksi video. *Visual effect* juga dapat digunakan untuk mendramatisir serta memperkuat adegan pada suatu video. Citra gambar yang

bisa diperkuat menggunakan visual effect antara lain yaitu ledakan, kekuatan super, dan banyak hal lain yang tidak bisa dilakukan secara live shoot atau jika dilakukan secara live shoot akan lebih boros dari segi biaya, tenaga, dan waktu.

BOIM (Battle of Indie Multimedia) 2021 merupakan agenda tahunan yang diselenggarakan oleh Prodi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Tujuan diadakannya acara ini adalah sebagai wadah untuk mengapresiasi karya-karya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang berminat dibidang multimedia. BOIM 2021 sendiri mengusung tema "*Turn Obstacles Into Miracle*" dengan menggabungkan dua konsep yang berbeda yaitu "Cyberpunk x Attack on Titan". Berdasarkan tema tersebut banyak dibutuhkan sajian video pembukaan sebagai pengantar untuk acara penghargaannya. Dari konsep acara, isi dari salah satu video tersebut harus menggambarkan bagaimana hambatan diri seorang *visual maker* dalam membuat karya saat pandemi yang digambarkan para creator film indie melawan monster titan. Berdasarkan cerita tersebut maka dibutuhkan konsep *visual effect* dalam mewujudkan ilustrasi pertarungan antara monster titan dan para pembuat visual.

Penelitian ini akan membahas *compositing* dan penggunaan *visual effect* pada video pembukaan BOIM 2021. Penelitian ini akan mencoba mencari tahu hubungan antara *compositing* dan penggunaan *visual effect* serta daya paham penonton terhadap cerita yang disampaikan. Ketika *compositing* dan *visual effect* pada video tersebut ditayangkan apakah visual yang ditangkap oleh penonton akan sama dengan konsep yang diinginkan pada acara tersebut. Dengan demikian penelitian ini akan diharapkan dapat mengetahui dampak dari *compositing* dan

visual effect yang dibuat terhadap daya tangkap penonton terkait cerita yang ingin disampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: “Bagaimana penerapan compositing dan visual effects video pembukaan untuk acara Battle Of Indie Multimedia (BOIM) 2021 Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta?”

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan fokus pada beberapa hal yaitu:

1. Compositing video pembukaan digunakan untuk acara penganugerahan BOIM 2021.
2. Proses compositing yang digunakan dalam proses pembuatan video
3. *Visual effect* yang digunakan dalam video yang berjumlah 16 adegan.
4. Beberapa effect yg digunakan merupakan compositing dari video essential (seperti : dust, smoke, elektrik dll).
5. Target penayangan video ini adalah pada saat acara penganugerahan BOIM 2021.
6. Yang diuji dari penelitian ini adalah *storytelling* dan *visual effect* nya.
7. Pengujinya adalah panitia BOIM, pakar multimedia dan masyarakat umum.
8. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode alpha testing dan skala likert.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud yaitu menyampaikan maksud cerita kepada penonton tentang makna dari acara BOIM 2021.

Serta memiliki tujuan antara lain:

1. Menyampaikan maksud cerita kepada penonton melalui *compositing* dan *visual effect* yang diberikan.
2. Mengimplementasikan *compositing* dan *visual effect* pada video.
3. Menguji pengaruh penggunaan *visual effect* dalam penyampaian informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat diantara lain:

1. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama kuliah di Universitas Amikon Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia dengan menggunakan aplikasi multimedia seperti adobe premiere dan adobe after effects.
2. Menjadi landasan untuk para *visual maker* bisa mengolah cerita yang lebih kreatif dan diluar akal sehat manusia karena cerita tersebut bisa tersampaikan dengan penambahan *visual effect* pada video.
3. Penelitian ini diharapkan juga mampu menjadi landasan teori untuk penelitian lain yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah sebuah dialog atau tanya jawab yang dilakukan dua orang atau lebih yaitu pewawancara dan narasumber (Rony Hanitijo, 1994). Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara kepada ketua BOIM 2021 mengenai kebutuhan visual yang ingin ditampilkan pada video.

2. Metode Observasi

Metode Observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh alat indera (Ibid: 145). Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mengamati poster, logo, serta konsep acara BOIM 2021.

1.6.2 Metode Analisis Kebutuhan

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional. Analisis kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Sedangkan kebutuhan non fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain sebagainya.

1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan video pembukaan acara penganugerahan BOIM 2021 terdapat beberapa tahap yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Testing

Testing digunakan untuk menguji kualitas *visual effect* yang diterapkan pada video pembukaan acara penganugerahan BOIM 2021. Testing dilakukan dengan menggunakan metode alpha testing dan skala likert, yaitu adalah testing yang dilakukan oleh penulis serta panitia BOIM 2021.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan pada penelitian ini. Berikut merupakan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan tinjauan pustaka, konsep dasar video, teknik pengambilan gambar, serta dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang profil BOIM 2021, analisis video yang dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video pembukaan acara penganugerahan BOIM 2021 serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

