

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Compositing adalah tahapan terakhir dari pembuatan efek *visual* atau *visual effects*. Dengan mengombinasikan beberapa *footage* yang berbeda, yang dimuat menjadi satu video utuh. *Footage* yang dibuat oleh software komputer dan *visual effects* dikombinasikan dengan *live action*, *footage* menggunakan teknik compositing. (Afifi & Hussain, 2015).[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.

Di era teknologi saat ini yang semakin berkembang permainan-permainan tradisional semakin dilupakan, PT Sebangku Jaya Abadi mengembangkan sebuah boardgame SUTASOMA yang mengambil *tema* candi-candi di Indonesia, sehingga dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran menyenangkan melalui *game* yang mengedepankan interaksi antar pemain diperkaya dengan teknologi AR (*Augmented Reality*), *companion mobile app*, & VR (*Virtual Reality*).

Boardgame yang terbentuk dengan latar belakang keprihatinan melihat adik-adik yang semakin "Kecanduan" *gadget*. Ditambah lagi berubahnya perilaku anak yang kurang peduli dengan interaksi sosial, baik itu di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah Saat ini.

Sayangnya, produk ini masih bersifat *prototype*, sehingga ada beberapa premasalahan dalam mengilustrasikan informasi. Diantaranya membuat *visual*

*hologram* untuk menampilkan *object* kartu dan ilustrasi *visual* untuk menampilkan ilustrasi produk menggunakan penggabungan teknik *live shot* dan 3D Animasi.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam mendukung penyajian promosi dan pengenalan boardgame dengan menggunakan teknik *Live Shot* dan teknik animasi 3D. Maka dari itu penulis mengambil judul "Analisis dan Pembahasan Compositing 3D Video Profil Produk Sutasoma".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu, "Bagaimana compositing pada pembuatan profil video produk sutasoma ?"

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan fokus pada beberapa hal yaitu:

1. Materi yang diangkat yaitu teknik *editing* video, dan teknik penggabungan 3D dan *live shot*.
2. Target durasi video *Sutasoma* ini yaitu 2 menit.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *compositing* video
4. *Sutasoma* dibuat berdasarkan info yang didapatkan dari tim *Sutasoma*.
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah kesesuaian informasi yang disampaikan melalui video promosi tersebut.
6. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima oleh tim *visual Sutasoma*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Implemntasi* teknik *editing* penggabungan *live shot* dan animasi 3D pada konten video
2. Menyampaikan Menyampaikan *ilustrasi* produk sutasoma dalam bentuk video

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### Untuk Penelitti

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Teknologi Informasi, dan dapat memahami apa yang didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memahami proses pembuatan *compositing* animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi dari *media visual* kepada para pengguna dengan mudah.

##### Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.

2. Sebagai bahan *referensi* mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang *multimedia compositing animasi 3D*.

## 1.6 Metode Penelitian

Pada *metodologi* dan perancangan karya ini jenis *data* yang digunakan adalah metode *kualitatif*. Dimana *data kualitatif* digunakan untuk penilaian sebuah video yang telah dibuat dan pendekatannya melalui video yang sudah dibuat. Dari segi penilaian tidak dapat dilihat hanya berdasarkan segi objektif, untuk melakukan penilaian film animasi lebih dari pada sebuah pengamatan, diperlukan juga dari perkembangan animasi tersebut.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut : [2]

#### 1. Metode Observasi

Metode Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video profil menggunakan Teknik Live Shoot dan Visualisasi 3D serta mempelajari mekanisme permainan boardgame *Sutasoma*.

#### 2. Metode Literatur

Pengambilan data menggunakan literatur yang dapat digunakan, seperti membaca literatur memanfaatkan fasilitas internet, yaitu mengunjungi situs web yang berhubungan dengan pembuatan video profil produk ini.

### 3. Metode Wawancara

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik *compositing* dalam pembuatan animasi yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

### 4. Strategi Perancangan Produksi

1. Aspek Kreatif
2. Aspek Teknis

#### 1.6.2 Metode Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari video *profile Sutasoma*

#### Metode Perancangan

Perancangan video profil dapat menggunakan produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti ;

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

#### 1.6.3 Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan *Compositing* yang dapat diterapkan pada video *Sutasoma* sehingga visualisasi informasi dapat dengan mudah dimengerti *audien*.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian *multimedia*, *compositing*, *tracking*, *keying*, dan *grading*.

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan video profil produk SUTASOMA.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai proses dan hasil pembuatan *compositing Sutasoma*. Dari proses produksi yaitu: *modeling*, *texturing*, *lighting*, *animation*, dan *simulation*, pasca produksi yaitu: *editing*, *compositing*, dan *rendering*.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat tentang sumber-sumber referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi. Baik itu sumber yang berasal dari buku ataupun dari media lain.

**LAMPIRAN**

Bab ini menjelaskan tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.

