

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Compositing adalah proses digital yang mengombinasikan beberapa gambar atau live shot yang berbeda menjadi satu bagian video. Compositing bertujuan untuk membuat seakan-akan sebuah gambar atau video diambil secara bersamaan. Selain itu di dalam proses compositing berfungsi untuk menambahkan visual effect, 3D animasi dan elemen digital lainnya yang tidak bisa dilakukan secara live shoot.[25] Compositing juga digunakan agar penggabungan visual effect ataupun 3D animasi agar terlihat nyata. Teknik Compositing untuk menampilkan atau menambahkan sesuatu yang bersifat ilustrasi atau imajinatif sedangkan live shoot menampilkan sesuatu yang bersifat nyata.

USMAN adalah alat sterilizer lantai masjid yang menggunakan sinar UVC. Sinar UVC yang dimiliki USMAN berfungsi untuk membunuh bakteri, kuman, dan virus yang terdapat pada permukaan lantai. USMAN memiliki teknologi autonomus system yang dapat bergerak secara otomatis sesuai jadwal yang diinginkan untuk mensterilisasi seluruh bidang lantai masjid. USMAN memiliki sensor untuk menghindari objek di depannya. USMAN dibuat untuk membantu keresahan masyarakat yang takut akan beribadah di masjid

dikarenakan penyebaran virus Covid-19. Produk USMAN ini dibuat untuk mengatasi kekhawatiran masyarakat tentang hal tersebut. Dengan adanya USMAN kegiatan beribadah di masjid bisa berjalan dengan nyaman dan aman.

Dari permasalahan tersebut dibuatlah video produk USMAN agar dapat menginformasikan tentang kegunaan dan manfaat yang terdapat di dalamnya. Pada video profil diperlihatkan ilustrasi bagaimana USMAN dapat bekerja untuk mensterilkan lantai masjid dari kuman, bakteri dan virus secara otomatis. USMAN bekerja dengan cara dapat memindai objek yang menghalangi dan menghindar secara otomatis. Usman membutuhkan visualisasi 3D yang dapat menggambarkan keseluruhan objek dari bagian panel atas, samping sampai lampu UVC yang berada dibawah objek. Karena USMAN masih dalam bentuk konsep dan prototype maka dibutuhkan visualisasi yang dapat mempresentasikan dan memvisualisasikan produk tersebut. Oleh karena itu Dalam pembuatan video produk USMAN membutuhkan gambar animasi 3D yang digabungkan dengan Live Shoot agar dapat memvisualisaikan fitur yang terdapat pada USMAN. Dengan kebutuhan tersebut maka digunakanlah teknik compositing dalam pembuatan video produk USMAN. Teknik ini diharapkan dapat menyajikan visualisasi data menggunakan gambar atau video suatu informasi secara jelas dan dapat diterima secara mudah oleh audien.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis membuat video profil dalam mendukung penyajian promosi dan informasi dengan menggunakan

compositing. Maka dari itu penulis mengambil judul " 3D Compositing Pada Pembuatan Vidio Produk USMAN ".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi rumusan masalahnya yaitu: "Bagaimana pembuatan 3D compositing pada Vidio Produk USMAN?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini berfokus pada beberapa hal yaitu :

1. Informasi yang diangkat berisi tentang fitur dan kegunaan produk USMAN.
2. Target durasi dalam video produk USMAN adalah 1 menit 57 detik
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah kesesuaian informasi dengan kebutuhan dari USMAN yang disampaikan melalui visualisasi 3D dengan menggunakan teknik compositing.
4. Video produk USMAN dibuat berdasarkan info yang didapatkan dari tim visual USMAN.
5. Pengujinya adalah Mahasiswa Teknologi Informasi dan Praktisi Animasi Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Tahap penelitian berakhir ketika video diserahkan ke tim creative USMAN.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat visualisasi video profil dari produk USMAN sehingga dapat mudah dipahami.
2. Menyampaikan pesan tentang bagaimana keunggulan, fitur, dan manfaat dalam produk USMAN.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1.5.1 Bagi Penulls

1. Mengimplemantasikan ilmu yang didapat selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada prodi strata 1 Teknologi Informasi dan menerapkan apa yang didapat pada masa perkuliahan.
2. Dapat memahami dan menerapkan proses pembuatan compositing animasi yang didapat dalam mata kuliah selama masa pendidikan.
3. Dapat menyampaikan maksud dan informasi dari media visual kepada para audience dengan mudah.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Diharapkan supaya memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam membuat video profil.

2. Diharapkan masyarakat yang ingin menggunakan produk USMAN dapat mengetahui informasi tentang fitur dan manfaat dari USMAN.

1.5.3 Bagi USMAN

Dapat membantu produk USMAN dalam mempromosikan dan menginformasikan fitur, keunggulan, dan manfaat.

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 :

1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain oleh subjek. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan

gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan. [1]

2. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah sebuah dialog atau tanya jawab yang Dilakukan, dua orang atau lebih yaitu pewawancara dan narasumber. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancarakepada subyek yang merupakan bentuk lanjutan dari metode observasi yang sebelumnya sudah dilakukan. [2]

3. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

1.6.2 Metode Analisis

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. Dan juga menjelaskan tentang strategi perancangan produksi yaitu Aspek Kreatif dan Aspek Teknis.

1.6.3 Metode Produksi

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

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik Compositing yang dapat diterapkan pada video profil produk USMAN sehingga visualisasi informasi dapat dengan mudah tersampaikan kepada audien. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen, tim creative, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa questioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai Compositing dan hasil akhir dalam pembuatan profil video produk USMAN.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

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

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian multimedia, live shoot, animasi 3D, motion tracking dan visual effect

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan produk USMAN.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai proses dan hasil compositing produk USMAN. Dari proses produksi yaitu: live shoot, compositing dan editing

BAB V : PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN