

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Efek visual telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Sebelumnya, efek visual hanyalah efek sederhana seperti efek ledakan atau efek laser yang dibuat dengan tangan atau dengan model berskala. Namun saat ini, efek visual telah menjadi alat penting bagi pembuat film untuk bercerita dan menciptakan dunia yang tidak dapat dicapai melalui cara tradisional. Kemajuan dalam teknologi komputer dan perangkat lunak telah mempengaruhi efek visual yang memungkinkan industri menciptakan efek visual yang sangat realistis [1]. Efek visual adalah elemen atau perubahan visual yang terjadi pada gambar atau video untuk meningkatkan efek artistik atau dramatis. Beberapa contoh efek visual yang dapat diterapkan antara lain perubahan warna, gerakan lambat atau cepat, efek kamera yang mengikuti subjek secara dinamis, efek bayangan dan pencahayaan yang menambahkan elemen digital pada gambar atau video. Efek visual digunakan dalam berbagai media termasuk film, televisi, iklan, video musik, video konten dan animasi. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian audiens, menciptakan suasana, menekankan atau mengubah subjek, dan menciptakan pengalaman yang lebih kuat dan dramatis. Masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangan. Media digital dinilai lebih efektif jika disajikan dalam kemasan yang praktis, alur cerita dan desain yang menarik serta dinamis sehingga menarik perhatian audiens untuk memahami cerita yang disajikan. Ada banyak faktor pendukung dalam menciptakan sebuah cerita, antara lain faktor kreatif yang membuat cerita menjadi tidak monoton dan faktor imajinatif yang membuat hal yang tidak mungkin menjadi mungkin dengan teknologi yang semakin maju. Sesuai dengan kekuatan tersebut, diperlukan koordinasi yang baik antara penggagas ide dan rumah produksi sebagai implementasi teknis dari proses kreatif dalam produksi konten video. Peran rumah produksi menentukan proses implementasi konsep kreatif penggagas ide. Tanpa

implementasi yang baik dan dukungan teknologi canggih, ide-ide kreatif yang disampaikan tidak dapat diimplementasikan dengan baik [2].

BOIM atau *Battle of Indie Multimedia* merupakan agenda rutin tahunan ajang penghargaan multimedia yang diselenggarakan oleh Prodi Teknologi Informasi dan Universitas Amikom Yogyakarta. BOIM menyajikan rangkaian video konten berisikan permasalahan yang terjadi di lingkup perkuliahan saat ini melalui ilustrasi animasi 2D, animasi 3D, dan *live action*. Pada rangkaian tersebut tentu saja membutuhkan teknik pengeditan video agar dapat menyesuaikan tema dari BOIM 2023 yaitu "*Expect The Unexpected*" yang menonjolkan kesan magis. Tema yang diusung dalam acara BOIM 2023 akan sulit diterapkan tanpa menggunakan teknik tambahan di dalam produksinya, setiap karakter memiliki kekuatan super yang tidak ada di dunia nyata seperti api, air, dan tanah. Dibutuhkan penerapan teknik pengeditan video untuk membantu menciptakan tampilan dan perilaku yang realistis bagi karakter-karakter dan objek-objek tersebut. Salah satu *scene* yang terdapat dalam acara BOIM 2023 adalah Pertarungan *hero* berkekuatan api bernama Heri yang sedang berhadapan langsung dengan *villain* berkekuatan memanipulasi bayangan dan menguasai kegelapan bernama Demintor.

Pada permasalahan yang dihadapi dari konsep BOIM 2023, membutuhkan adanya penerapan beberapa teknik efek visual yang harus digunakan untuk melengkapi kebutuhan acara dan pemenuhan tema yang diangkat. Teknik efek visual yang akan digunakan nantinya berupa *masking*, *rotoscoping*, *keyframing* dan *digital compositing*. Dari empat teknik tersebut, akan dilakukan analisa pada bagian *scene 4 cut 1* sampai *6* terkait penggunaan *digital compositing*. *Scene 4 cut 7* sampai *9* terkait *masking*. *Scene 4 cut 10* terkait *rotoscoping*, *keyframing* dan *masking*. *Scene 5 cut 1*, *4*, dan *6* terkait *digital compositing*. *Scene 5 cut 5* terkait *masking*. *Scene 5 cut 8* terkait *masking*, *rotoscoping*, dan *digital compositing*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan mengimplementasikan beberapa teknik efek visual pada salah satu *scene* acara BOIM 2023. Maka dari itu penulis mengambil judul "Pembuatan Efek Visual pada *Scene* Pertarungan

*Hero dan Villain* untuk Pembuka Nominasi *Music Video Best Cover* pada Acara BOIM 2023”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yang didapat yaitu: *“Bagaimana mengimplementasikan teknik visual efek pada scene pertarungan hero dan villain untuk pembuka nominasi music video best cover pada acara BOIM 2023?”*

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya berfokus pada efek visual yang terdapat dalam nominasi *music video best cover* di acara BOIM 2023.
2. Penelitian akan berfokus pada efek visual dalam proses pasca produksi.
3. Teknik efek visual yang akan diterapkan dalam penelitian adalah teknik *rotoscoping, masking, keyframing* dan *digital compositing*.
4. Kesesuaian dan kebutuhan informasi yang terdapat dalam efek visual akan dievaluasi oleh supervisor *vfx* dan *editing* BOIM 2023, sedangkan teknis *editing* akan dievaluasi pakar *editing*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berisi tentang penerapan beberapa teknik efek visual pada *scene* pertarungan *hero* dan *villain* untuk pembuka nominasi *music video best cover* pada acara BOIM 2023. Serta memiliki tujuan antara lain:

1. Membantu mewujudkan visual adegan pembuka nominasi *music video best cover* pada acara BOIM 2023.
2. Menganalisa teknik-teknik yang terdapat di dalam efek visual.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Sebagai syarat kelulusan pada program Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta bagi peneliti.
2. Menjadi landasan standarisasi efek visual untuk BOIM berikutnya bagi pihak BOIM.
3. Sebagai kajian penerapan efek visual di bidang multimedia bagi pakar.

## 1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses pengumpulan informasi dengan menggunakan berbagai teknik seperti wawancara dan observasi untuk memahami fenomena atau masalah yang diteliti [1].

#### 1. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses peninjauan jawaban lisan satu arah, artinya pertanyaan itu berasal dari satu pihak pewawancara dan jawaban dari orang yang diwawancarai. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini merujuk kepada narasumber selaku supervisor *afx* dan *editing* BOIM 2023 dan pakar editor terkait kebutuhan informasi dan teknis *editing* dalam acara BOIM 2023.

#### 2. Metode Observasi

Teknik pengumpulan data yang memiliki karakteristik khusus dibandingkan dengan teknik lainnya. Pengamatan tidak terbatas pada orang, tetapi juga pada benda-benda alam lainnya [3]. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mengamati naskah cerita, *storyboard*, serta konsep acara BOIM 2023.



### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis adalah teknik yang digunakan untuk mengolah data secara kuantitatif atau kualitatif untuk mendapatkan informasi yang berguna bagi penelitian. Metode analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini mencakup analisis statistika dan analisis regresi. Analisis statistika adalah teknik untuk menyajikan, mengatur, dan menganalisis data dengan mengidentifikasi pola dan hubungan dalam data [4]. Salah satu penerapan analisis statistik dalam efek visual adalah analisis korelasi antara efek visual dan minat responden untuk menonton film *Eyes for Eyes*. Untuk mengukur hubungan antara efek visual dan minat responden untuk menonton film pendek *Eyes For Eyes*, survei dilakukan dengan menggunakan teknik kuesioner untuk mengetahui keberhasilan dari film yang penulis buat. Survei tersebut berupa pengujian dari aspek efek visual film dan aspek ketertarikan. Informasi yang diperoleh kemudian dapat diolah dengan menggunakan metode statistik uji skala *likert* untuk mengetahui apakah ada korelasi yang signifikan antara efek visual dan minat responden untuk menonton film. Dari korelasi yang signifikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa efek visual film efektif dalam membangkitkan minat responden untuk menonton film pendek *Eyes For Eyes* [1].

### 1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan efek visual pada *scene* pertarungan *hero* dan *villain* untuk pembuka nominasi *music video best cover* pada acara BOIM 2023 terhadap beberapa tahapan yaitu:

#### 1. Pra produksi

Pra produksi merupakan tahap pengumpulan informasi pertama dari penulis yang memimpin tahap produksi. Data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai bahan untuk menentukan jalannya konten yang akan dibuat. Sebelum memulai tahap produksi, yang perlu dipersiapkan adalah naskah cerita dan storyboard yang harus dibuat terlebih dahulu berdasarkan data yang sudah diperoleh.

## **2. Produksi**

Produksi adalah suatu proses yang dilakukan untuk merubah atau meningkatkan nilai objek tanpa mengubah bentuk objek sepenuhnya.

## **3. Pasca produksi**

Pasca produksi merupakan salah satu proses tahapan dalam proses produksi film. Langkah ini dilakukan setelah tahap produksi film selesai. Beberapa fase yang akan dilaksanakan seperti pengeditan film, pemberian efek khusus atau efek visual, pengoreksian warna, pemberian suara atau musik latar, sampai penambahan animasi dalam film.

### **1.6.4 Metode Evaluasi**

Evaluasi adalah jenis kegiatan atau proses seperti materi pertimbangan dalam mengambil keputusan atau tindakan dalam satu kegiatan dengan didasari data dan informasi yang sesuai tentang objek, sehingga akan menghasilkan suatu produk yang mempunyai nilai. Evaluasi juga proses memahami, memberi arti, mendapatkan, dan mengkomunikasikan suatu informasi bagi keperluan pengambilan keputusan [5].

#### **1. Alpha Testing**

*Alpha testing* adalah jenis pengujian penerimaan pengguna dilakukan secara terbatas. Pengujian ini dilakukan dalam kerangka internal yang terbatas. Dalam *alpha testing* produk atau aplikasi hanya diuji oleh staf internal pengembang dalam hal ini dilakukan pengujian analisa kebutuhan informasi pihak acara BOIM 2023 terhadap kesesuaian informasi hasil efek visual.

#### **2. Beta Testing**

*Beta testing* digunakan untuk menggambarkan proses *testing external* di mana hasil produk dapat diedarkan kepada orang lain seperti audiens yang berpotensi untuk melihat acara BOIM 2023 dalam hal ini pengujian akan dilakukan oleh pakar *editing*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

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

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian ini peneliti menjelaskan terkait konsentrasi yang menjadi konsentrasi dalam skripsi ini. Mulai dari masalah penelitian, rumusan dari penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian untuk menggambarkan tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan terkait studi literatur dan dasar teori yang digunakan dalam proses penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bagian ini peneliti akan menjabarkan tentang pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta proses perancangan dan produksi efek visual.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini peneliti memberikan pemaparan hasil dari penelitian serta analisis teknik yang digunakan dalam *scene* pertarungan *hero* dan *villain* untuk pembuka nominasi *music video best cover* pada acara BOIM 2023.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bagian ini penelitian memberikan kesimpulan, penilaian, dan catatan pada penelitian yang dilakukan. Sehingga hasil dari penelitian ini dapat diperbaharui untuk dikembangkan maupun ditingkatkan di kemudian hari.