

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Modern ini efek visual semakin menjadi bagian yang tak terpisahkan dari industri kreatif. Namun meskipun efek visual banyak digunakannya dalam era perfilman saat ini, masih banyak orang yang tidak memahami dengan baik apa itu efek visual, sehingga mereka menganggapnya hanya terbatas pada penggunaan khusus dan pengaruhnya hanya terbatas pada film-film fiksi ilmiah dan menciptakan hal-hal yang tidak nyata. Efek Visual merupakan suatu proses yang memberikan kekuatan pada cerita visual dalam pembuatan film, baik itu rekaman dalam aksi langsung maupun tidak langsung, dengan tujuan untuk semakin memikat pikiran, emosi, dan hati penonton. Teknik fotografi standar tidak dapat menangkap hal-hal yang dimaksudkan dalam efek visual, sehingga perlu dilakukan beberapa proses pascaproduksi optik atau digital yang berbeda. Dengan VFX, hal-hal yang sebelumnya tidak dapat difilmkan dapat menjadi kenyataan. Untuk menciptakan lingkungan yang tampak sangat realistis, VFX sering kali memerlukan integrasi antara rekaman yang sudah ada dengan citra yang dimanipulasi. Hal ini dilakukan karena lingkungan yang diciptakan terkadang tidak sesuai untuk dilakukan syuting langsung atau bahkan tidak ada di dunia nyata [1].

Battle of Indie Multimedia (BOIM) adalah acara tahunan di Universitas Amikom Yogyakarta yang diadakan oleh Program Studi Teknologi Informasi dan Rumpun Asisten Multimedia untuk memberikan penghargaan kepada mahasiswa di bidang multimedia. BOIM 2023 mengusung tema "Expect The Unexpected" yang menuntut pembuatan sebuah video konten yang mampu menggambarkan kesulitan mahasiswa dalam beradaptasi dari sistem perkuliahan daring ke sistem tatap muka melalui cerita bertema pertarungan *magic* antara mahasiswa dan monster jahat. Dalam salah satu adegan tersebut terdapat bagian dimana tokoh Heri menyerap kekuatan jahat dari monster bernama Demintor yang mengakibatkan Heri kesakitan. Untuk menghentikan penderitaannya tokoh Heri meminta kedua temannya yaitu Roni dan Harmoni untuk menggunakan kekuatan sihir mereka

untuk membunuh Heri. Menyetujui hal tersebut Roni dan Harmoni menciptakan pedang cahaya dari kekuatan mereka dan menusuk Heri.

Dari permasalahan tersebut dibutuhkan teknik efek visual yang mampu merealisasikan konsep *magic* dari BOIM 2023. Penggunaan efek visual tersebut meliputi *masking, rotoscoping, paint outs, look development, lighting, FX animation, keyframing, digital compositing, dan rendering.*

Berdasar pada uraian tersebut, maka dilakukanlah penelitian yang membahas tentang pembuatan efek visual pada *scene* "Kalahnya Sang Penjahat" sebagai pembuka nominasi "Best of The Best Indie Movie" pada acara BOIM 2023.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah disebutkan, maka perumusan masalah yang didapatkan yaitu: "Bagaimana cara mewujudkan *scene* "Kalahnya Sang Penjahat" sebagai pembuka nominasi "Best of The Best Indie Movie" pada acara BOIM 2023".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian hanya berfokus pada efek visual yang di implementasikan dalam rekaman aksi langsung pada *scene* 10 dalam video konten pembukaan nominasi "Best of The Best Indie Movie" di acara BOIM 2023.
2. Video konten ditayangkan pada *awarding* BOIM 2023
3. Video konten berupa rekaman aksi langsung
4. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *alpha testing* dan *beta testing*
5. Pengujian dilakukan oleh segenap panitia BOIM 2023
6. Kesesuaian dan kebutuhan informasi yang terdapat dalam efek visual akan dievaluasi oleh tim produksi.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik efek visual yang meliputi *masking*, *rotoscoping*, *look development*, *lighting*, *digital compositing*, dan *rendering* pada video konten BOIM 2023.
2. Membantu merealisasikan konsep visual dari video konten pembukaan nominasi "*Best of The Best Indie Movie*" pada acara BOIM 2023
3. Menganalisa pembuatan efek visual pada video konten BOIM 2023

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan dan sebagai sarana dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama menempuh perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya terkait penerapan efek visual pada video konten aksi langsung.
3. Sebagai media konten hiburan serta pengantar pada *awarding* acara BOIM 2023.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan sebuah kegiatan berdialog atau kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang terdiri dari pewawancara dan narasumber (Rony Hanitjo, 1994). Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada Bapak Agus Purwanto, M.Kom, dan Ketua BOIM 2023 beserta segenap tim produksi pada acara BOIM 2023.

2. Metode Observasi

Metode Observasi adalah pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan indera manusia (Ibid : 145). Dalam penelitian ini dilakukan observasi pada konsep acara BOIM 2023, kondisi lapangan, ketersediaan sumber daya, Logo, serta poster acara BOIM 2023.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional mengacu pada fitur atau fungsi yang harus ada dalam sistem atau aplikasi agar dapat beroperasi sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sedangkan kebutuhan non-fungsional mencakup aspek-aspek seperti kinerja, keamanan, dan skalabilitas yang tidak berkaitan langsung dengan fitur utama sistem atau aplikasi tersebut.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada pembuatannya, efek visual pada video konten BOIM 2023 memiliki beberapa tahap yakni:

1. Tahap Pra Produksi
2. Tahap Produksi
3. Tahap Pasca Produksi

1.6.4 Metode Testing

Metode testing merupakan proses dalam meyakinkan klien untuk menempatkan pekerjaan efek visual *scene* "Kalahnya Sang Penjahat" sebagai pembukaan nominasi "Best of The Best Indie Movie" dengan ketersediaan produksi [1]. Testing dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *alpha testing*, yaitu adalah pengujian yang dilakukan oleh penulis serta segenap panitia BOIM 2023.

1.7 Sistematika Penulisan

Uraian dari masing-masing bab yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TIJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat tentang materi dalam kajian pustaka dari penelitian serupa yang sudah ada beserta dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat pembahasan mengenai pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta proses perancangan dan produksi efek visual pada video konten BOIM 2023

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas hasil serta analisis teknik mendetail mengenai efek visual yang digunakan dalam pembuatan *scene* "Kalahnya Sang Penjahat" pada video konten pembukaan nominasi "Best of The Best Indie Movie".

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang sudah dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisikan sumber-sumber yang menjadi acuan atau referensi dalam penelitian

LAMPIRAN

Bab ini berisi informasi pendukung atau data yang memperjelas isi dokumen utama, seperti informasi yang bersifat teknis, seperti tabel, gambar, diagram, catatan kaki, atau daftar referensi.