

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, menstransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Sebelumnya teknologi pengambilan gambar hanya menggunakan *roll* film seluloid[1]. Editing adalah seni, Teknik, dan praktik merakit gambar menjadi urutan yang bertalian secara logis. Pengeditan merupakan seni mengumpulkan rekaman menjadi cerita visual yang menarik[2]. Efek Visual (*Visual Effects* disingkat *VFX*) dapat didefinisikan sebagai proses pemberdayaan cerita visual, baik rekaman dalam aksi langsung maupun tidak langsung dalam Pembuatan film yang semakin melibatkan pikiran, emosi, dan menyentuh hati penonton. Efek visual dibutuhkan karena untuk membantu visualisasi gambar yang tidak dapat dilakukan saat pengambilan video produksi. Efek visual digunakan juga untuk membuat video terlihat lebih dramatis dan memperkuat aksi. Video yang diperkuat menggunakan efek visual antara lain yaitu ledakan, latar belakang fantasi, kekuatan pahlawan super, dan banyak hal lain yang mungkin tidak bisa didapatkan secara *live shoot* atau mungkin akan lebih membutuhkan banyak biaya, tenaga, dan waktu saat diambil secara *live shoot*.

BOIM (*Battle of Indie Multimedia*) 2023 merupakan acara perlombaan di bidang multimedia yang diselenggarakan oleh Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. BOIM 2023 mengusung tema "*Expect the Unexpected*". Tema tersebut menggambarkan hambatan diri seorang mahasiswa yang telah kembali menjalani perkuliahan secara *offline* setelah mengalami pandemi covid-19. Hambatan diri mahasiswa akan digambarkan menjadi monster monster yang harus dilawan oleh para mahasiswa yang akan mempunyai kekuatan magis.

Berdasarkan konsep cerita tersebut dibutuhkan video *visual effect* dalam mewujudkan pertarungan antara monster dan para mahasiswa. Penelitian ini akan mencari tahu apa saja yang dilakukan dan dibutuhkan dalam proses pembuatan efek

visual pada video pembukaan BOIM 2023. Ketika efek visual ditayangkan apakah efek visual yang ditonton oleh penonton akan sama dengan konsep yang diinginkan pada acara tersebut.

Setelah mengetahui uraian diatas maka peneliti mengusulkan penyelesaian dengan pembuatan video efek visual untuk pembuka acara BOIM 2023. Hal yang akan dibuat dalam efek visual akan sesuai dengan *storyboard,script*, dan skenario yang telah dikonsept.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu: "Bagaimana pembuatan video *visual effect* Pembuka untuk acara *Battle of Indie Multimedia* (BOIM) 2023 Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta?"

1.3 Batasan Masalah

Ada pun penelitian ini berfokus pada beberapa hal yaitu:

1. Konten video pembukaan acara BOIM 2023.
2. Pembuatan efek visual yang digunakan dalam video pembukaan acara BOIM 2023.
3. Pembuatan efek visual menggunakan teknik efek visual seperti *rotoscoping, camera tracking, masking, chroma keying, element shoot, dan vanishing point*.
4. Target Penayangan video ini adalah pada saat acara penganugrahan BOIM 2023.
5. Hal yang diuji kesesuaian *storyboard* dan *visual effect*-nya.
6. Uji kelayakan akan diuji oleh supervisor dan ahli pakar.
7. Pengujian dilakukan menggunakan metode *alpha* dan *beta testing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud untuk membantu menggambarkan isi cerita kepada penonton tentang makna acara BOIM 2023. Maka dapat dikatakan penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan video efek visual untuk

pembuka acara BOIM 2023.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat membantu memberikan beberapa manfaat diantara lain;

1. Menjadi syarat kelulusan pada program Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menjadi landasan pembuat video untuk mengolah cerita yang lebih kreatif dengan adanya penambahan efek visual pada video.
3. Menjadi landasan penelitian lain di bidang multimedia yang serupa.
4. Menjadi sebuah landasan pada pembuatan video pembuka BOIM kedepannya.
5. Sebagai gambaran bagaimana penarapan teknik dan efek visualisasi dalam pembuatan video.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan penulis melalui wawancara dan observasi yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Metode Wawancara
Dialog tanya jawab antara narasumber dan peneliti untuk membahas sesuatu disebut metode wawancara. Peneliti mewawancarai tim produksi BOIM 2023 untuk mendapatkan beberapa kebutuhan yang digunakan dalam pembuatan video efek visual pembuka BOIM 2023.
2. Metode Observasi
Metode pengumpulan data dengan melakukan riset dan memahami referensi serta konsep yang telah dibuat. Peneliti melakukan riset terhadap konsep yang telah dibuat dan mengamati film ataupun video yang memiliki karakteristik yang sama.

1.6.2 Analisa

Melakukan analisa kebutuhan yang digunakan untuk menguraikan masalah dalam pembuatan video efek visual pembukaan acara BOIM 2023. Hal yang di analisa dalam pembuatan video efek visual ini lebih kepada kebutuhan fungsional yang akan digunakan dalam pembuatan.

1.6.3 Metode Produksi

Proses yang dimaksud tahapan produksi adalah proses pembuatan video efek visual yang meliputi tiga tahapan. Tiga tahapan terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi:

1. Pra-produksi

Adalah tahapan untuk penetapan tema, ide dan konsep cerita, pembuatan storyboard, dan mencoba efek.

2. Produksi

Tahapan ini sudah mulai pengambilan video dengan panduan *storyboard* yang sudah dibuat pada pra-produksi. Tahapan ini juga sudah mulai mengedit efek visual menggunakan Adobe After Effects dan Adobe Premier Pro.

3. Pasca-produksi

Setelah mengalami pengeditan efek visual maka dilakukan sentuhan akhir untuk compositing dan pemberian efek suara. Tahapan ini juga mengecek Kembali kesesuaian efek visual dengan *storyboard* yang telah dibuat.

1.6.4 Evaluasi

Evaluasi adalah tahapan pengujian mengenai kesuaian tema, konsep, dan *storyboard* yang telah dibuat. Pengujian akan dilakukan dengan melakukan *alpha* dan *beta testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini peneliti menulis urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan pada penelitian ini. Berikut adalah rangkaian ringkasan isi dari masing-masing BAB:

BAB I PENDAHULUAN, Pada bagian ini peneliti lebih membahas tentang konsentrasi bahasan dalam skripsi. Mulai dari pembahasan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisannya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Pada bagian ini penulis membahas tentang dasar teori dan studi literatur yang akan digunakan dalam proses penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan objek penelitian sebagai objek yang digunakan, alur penelitian, dan alat serta bahan yang digunakan dalam proses penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Pada bagian ini peneliti memaparkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Kemudian dibahas secara data yang sesuai dengan hipotesis awal dan hasil yang telah diterima.

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.