

**PEMBUATAN *VISUAL EFFECT* PADA *SCENE* “KONFRONTASI”
SEBAGAI *VIDEO* PEMBUKA NOMINASI *MUSIC VIDEO BEST
PERFORMANCE* DALAM ACARA BOIM 2023**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknolgi Informasi



disusun oleh

AULIA ANUGERAH ZAINURRAKHMAN

19.82.0711

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN *VISUAL EFFECT* PADA *SCENE* “KONFRONTASI”
SEBAGAI *VIDEO* PEMBUKA NOMINASI *MUSIC VIDEO BEST
PERFORMANCE* DALAM ACARA BOIM 2023**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

AULIA ANUGERAH ZAINURRAKHMAN

19.82.0711

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN *VISUAL EFFECT* PADA *SCENE* “KONFRONTASI”
SEBAGAI *VIDEO* PEMBUKA NOMINASI *MUSIC VIDEO BEST
PERFORMANCE* DALAM ACARA BOIM 2023**

yang disusun dan diajukan oleh

Aulia Anugerah Zainurrahman

19.82.0711

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Juni 2023

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN *VISUAL EFFECT* PADA *SCENE* “KONFRONTASI”
SEBAGAI *VIDEO* PEMBUKA NOMINASI *MUSIC VIDEO BEST
PERFORMANCE* DALAM ACARA BOIM 2023**

yang disusun dan diajukan oleh

Aulia Anugerah Zainurrahman

19.82.0711

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juni 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Aulia Anugerah Zainurrakhman**
NIM : **19.82.0711**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN VISUAL EFFECT PADA SCENE “KONFRONTASI”
SEBAGAI VIDEO PEMBUKA NOMINASI MUSIC VIDEO BEST
PERFORMANCE DALAM ACARA BOIM 2023**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Aulia Anugerah Zainurrakhman

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan tulus dan penuh rasa syukur, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan persembahan kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu dengan bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas rahmat, hidayah, dan petunjuk-Nya yang telah melimpahkan kemudahan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta. kepada Bapak Edy Rakhman dan Ibu Zulzana Efriani, yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan motivasi sepanjang perjalanan penulisan ini. Tidak lupa, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kaka tersayang, Anita Zulrahmida Fajriani, yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Anggota kepanitiaian BOIM 2023, yang sudah bekerja dan berjuang bersama dalam suka maupun duka.
4. Birgita Anggun Prasetiani sebagai saudara, sahabat, musuh dan pasangan yang selalu menemani penulis didalam suka maupun duka.
5. Orang-orang Tentara Ajojing baik dari cabang Konbir, Konjo, dan Konput hingga serta segala kerabat yang terlibat di sekitarnya.
6. Segenap keluarga besar Jaringan Alumni AMIKOM (JALA) atas segala ilmu dan dukungannya.
7. Teman-teman seperjuangan; *Party Funky*, *Artnemia Production* Indonesia, *Mengkis Creative*, *Cacamnian Project*, *Us Entertainment* yang selalu mendukung saya untuk terus berkembang dan menjadi keluarga kedua di Yogyakarta
8. *Game Wild Rift* yang selalu ada untuk menjadi tempat pelampiasan emosi bagi penulis.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, serta petunjuk, kemudahan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan *visual effect* pada *scene* “konfrontasi” sebagai video pembuka nominasi *music video best performance* dalam acara boim 2023 “. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing, supervisor keseluruhan acara BOIM 2023, serta Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat, dan segala bentuk dukungan kepada penulis.
5. Segenap Dosen dan anggota Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan berbagai ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Seluruh kakak-kakak dari JALA dan Parama Studio yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama proses pengerjaan penelitian ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 2019, 2020, 2021, dan 2022 yang telah memberikan dukungan selama proses penelitian ini.

Yogyakarta, 20 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

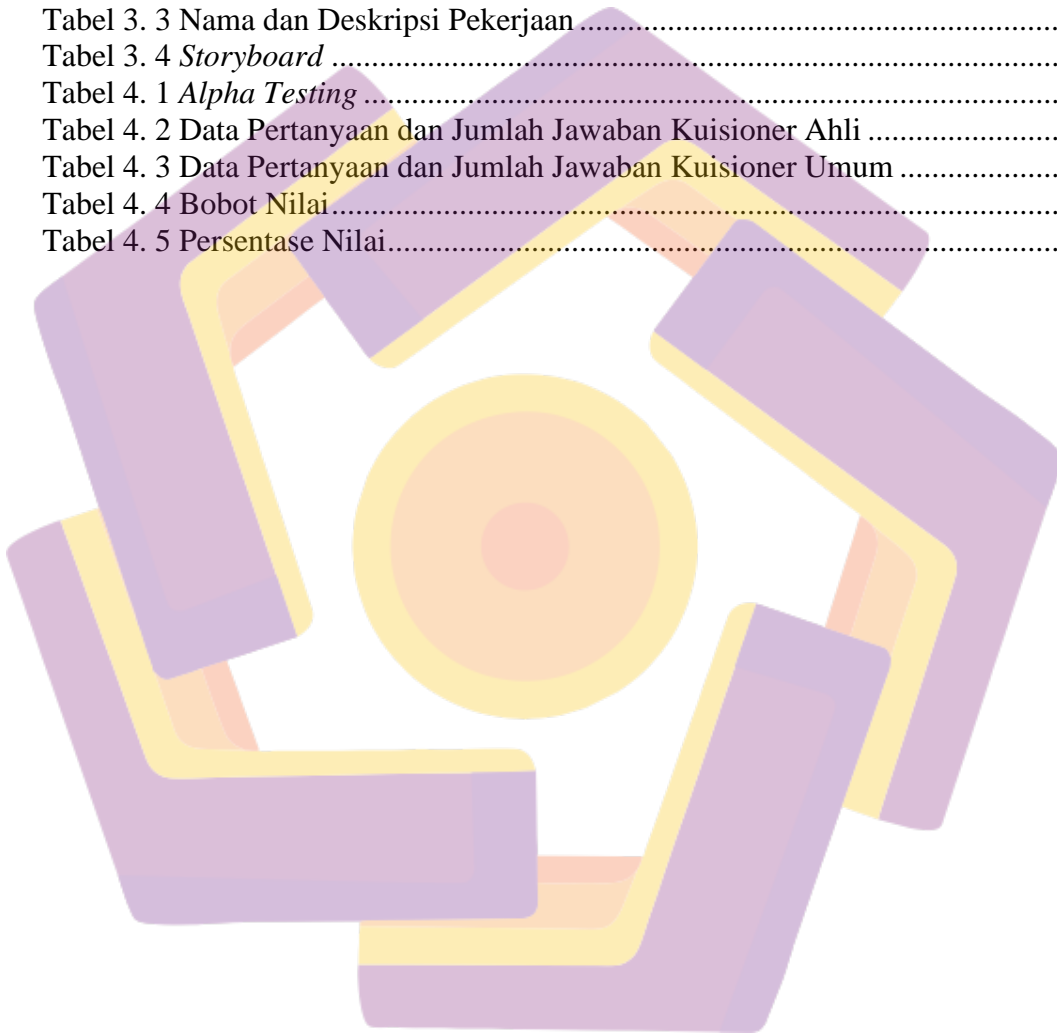
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	21
1.1 Latar Belakang	21
1.2 Rumusan Masalah.....	23
1.3 Batasan Masalah	23
1.4 Tujuan Penelitian	23
1.5 Manfaat Penelitian	23
1.6 Metodologi Penelitian.....	24
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	24
1.6.2 Metode Analisis	25
1.6.3 Metode Perancangan	25
1.6.4 Metode Evaluasi.....	25
1.7 Sistematika Penulisan	26
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	28
2.1 Studi Literatur	28
2.2 Dasar Teori	32
2.2.1 Multimedia	32

2.2.2	Pengertian Efek Visual	32
2.2.3	Tahapan Produksi Efek Visual.....	37
1.	Pra Produksi Efek Visual	37
2.	Produksi Efek Visual	39
3.	Pasca Produksi Efek Visual	40
2.2.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	40
2.2.5	Evaluasi.....	41
BAB III METODE PENELITIAN		43
3.1	Gambaran Umum BOIM 2023	43
3.2	Alur Penelitian	43
3.3	Pengumpulan Data.....	44
3.3.1	Wawancara.....	44
3.3.2	Observasi.....	45
3.4	Analisis Kebutuhan.....	49
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	49
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	50
3.5	Analisis Aspek Produksi.....	52
3.5.1	Analisis Aspek Produksi Kreatif.....	52
3.5.2	Analisis Aspek Produksi Teknis	53
3.6	Pra Produksi.....	54
3.6.1	Penelitian dan Pengembangan	55
3.6.2	Produksi Tes.....	55
3.6.3	Naskah.....	55
3.6.4	<i>Concept Art</i> dan Desain	55
3.6.5	<i>Storyboard</i>	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Produksi	62
4.1.1	Penerapan Efek Spesial.....	62
4.1.2	Pengambilan Video.....	65
4.2	Pasca Produksi	65

4.2.1	<i>Compositing Timeline Scene</i> Konten Video Efek Visual	65
4.2.2	Menggabungkan <i>Element Shoot</i>	67
4.2.3	Menciptakan Efek Tembakan Bola Sihir Dengan <i>Keyframing</i>	68
4.2.4	Menciptakan Efek Shield Menempel dan Dilempar	70
4.2.5	Menciptakan Latar <i>Footage</i> yang Lebih Gelap	73
4.2.6	Menciptakan Efek Menembus Badan Tokoh Demintor	73
4.2.7	Menimbulkan Efek Objek Tidak Tertutup <i>Element Shoot</i>	79
4.3	Evaluasi.....	80
4.3.1	<i>Alpha Testing</i>	80
4.3.2	Beta Testing	82
4.3.3	Perhitungan Skala Likert.....	86
4.4	Implementasi.....	89
BAB V PENUTUP		91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran	91
REFERENSI		93
LAMPIRAN.....		95

DAFTAR TABEL

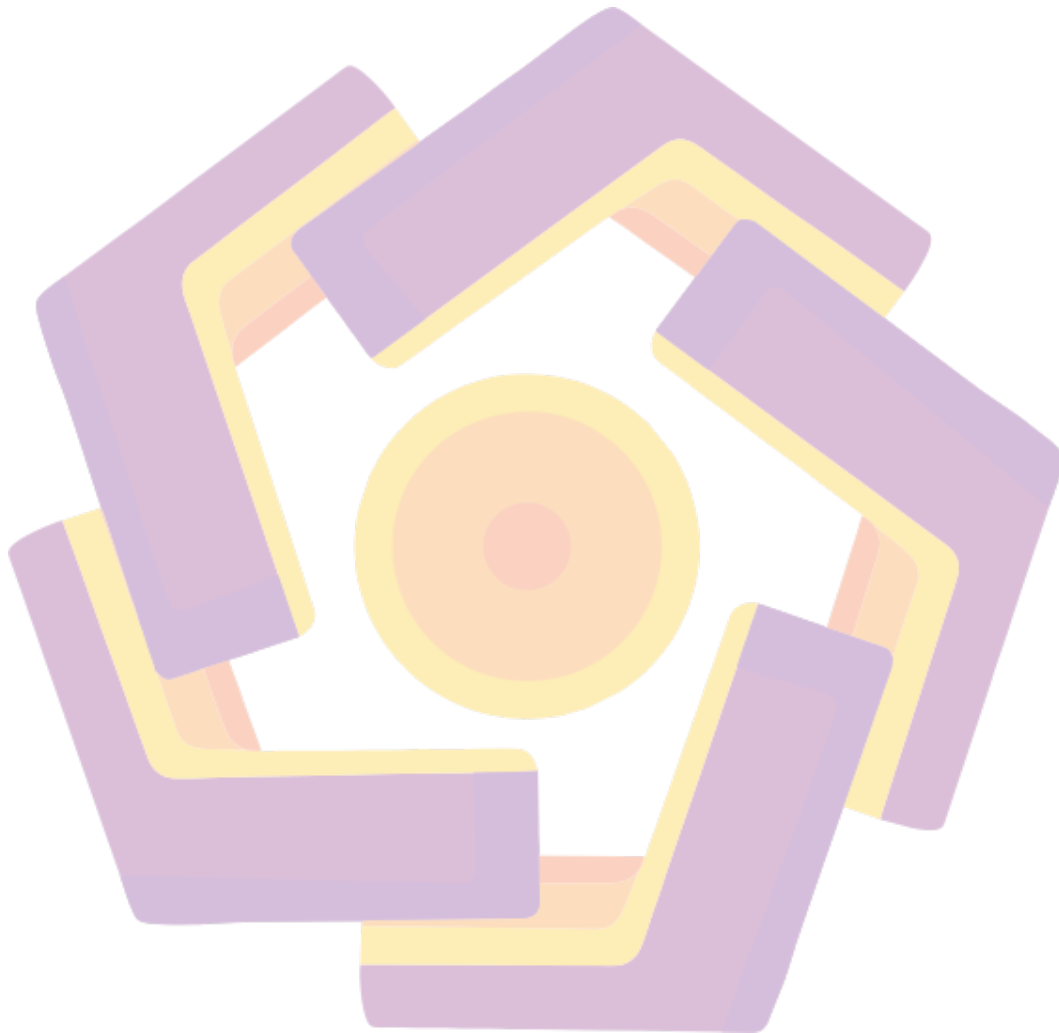
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	31
Tabel 2. 2 Evaluasi Skala Likert	42
Tabel 2. 3 Persentase Jumlah Nilai	42
Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	50
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	51
Tabel 3. 3 Nama dan Deskripsi Pekerjaan	51
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i>	61
Tabel 4. 1 <i>Alpha Testing</i>	82
Tabel 4. 2 Data Pertanyaan dan Jumlah Jawaban Kuisisioner Ahli	84
Tabel 4. 3 Data Pertanyaan dan Jumlah Jawaban Kuisisioner Umum	85
Tabel 4. 4 Bobot Nilai.....	86
Tabel 4. 5 Persentase Nilai.....	86



DAFTAR GAMBAR

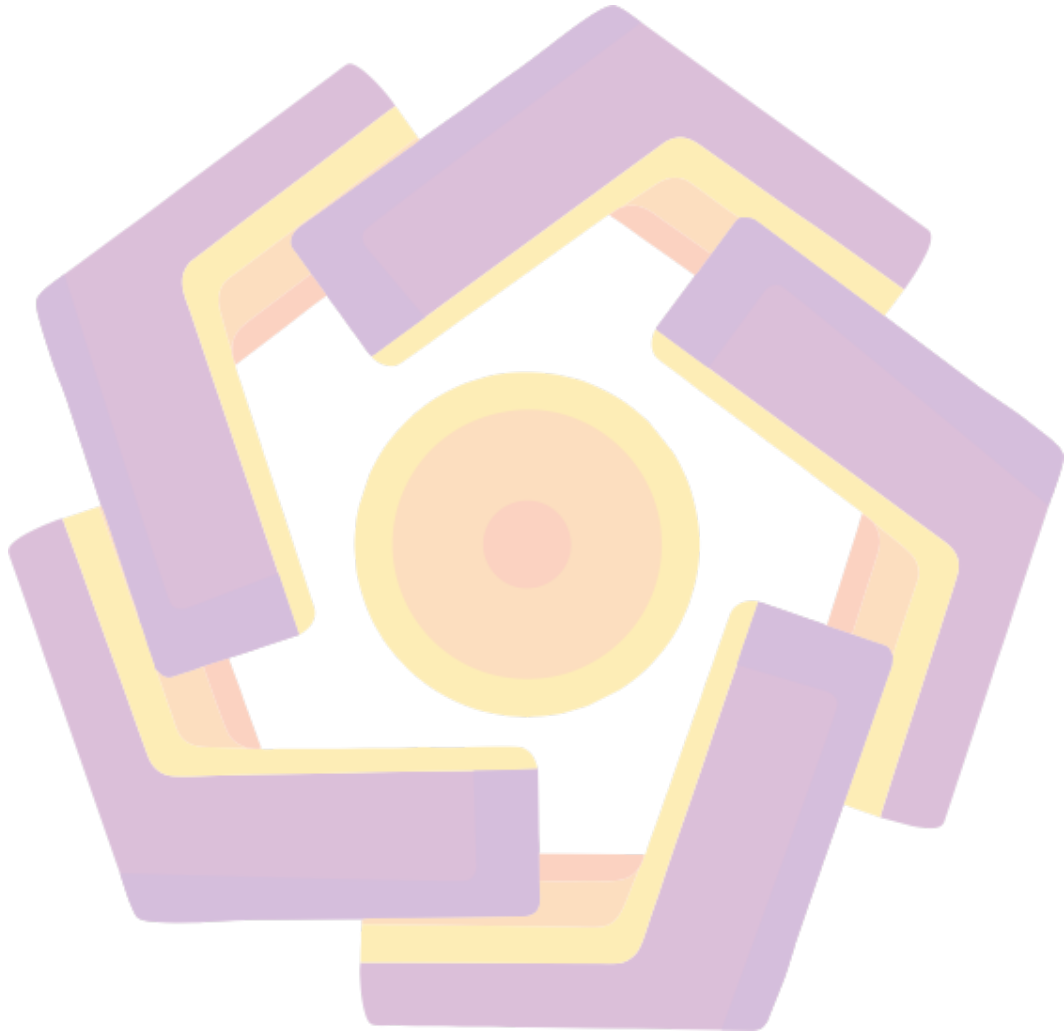
Gambar 2. 1 Contoh Efek Visual	33
Gambar 2. 2 Contoh <i>Rendering</i>	34
Gambar 2. 3 Contoh <i>Rotoscoping</i>	35
Gambar 2. 4 Contoh <i>Lighting</i>	35
Gambar 2. 5 Contoh <i>Compositing</i>	36
Gambar 2. 6 Contoh <i>Masking</i>	36
Gambar 2. 7 Contoh <i>Chroma Keying</i>	37
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	43
Gambar 3. 2 Concept Art Tokoh Heri	46
Gambar 3. 3 Concept Art Tokoh Demintor	46
Gambar 3. 4 Logo BOIM 2023	47
Gambar 3. 5 Poster BOIM 2023	48
Gambar 3. 6 Thanos Menyerang Dr.Strange	49
Gambar 3. 7 Naskah	55
Gambar 3. 8 <i>Concept Art</i> dan Desain	56
Gambar 4. 1 Kostum Tokoh Protagonis	63
Gambar 4. 2 Kostum Tokoh Antagonis	63
Gambar 4. 3 Penciptaan Efek Angin	64
Gambar 4. 4 Penciptaan Efek <i>Lighting</i>	64
Gambar 4. 5 Produksi Video <i>Footage</i>	65
Gambar 4. 6 Pembuatan <i>Project</i> dan <i>Composition</i> Baru	66
Gambar 4. 7 <i>Input Footage</i> dan <i>Assets</i>	66
Gambar 4. 8 <i>Timeline Compositing</i>	67
Gambar 4. 9 Sebelum <i>Element Shoot</i> di Gabungkan	67
Gambar 4. 10 Sesudah <i>Element Shoot</i> di Gabungkan	68
Gambar 4. 11 <i>Input Element Shoot</i>	68
Gambar 4. 12 Sebelum <i>Scale</i> dan <i>Opacity</i> diubah	69
Gambar 4. 13 Sesudah <i>Scale</i> dan <i>Opacity</i> diubah	69
Gambar 4. 14 <i>Input Plugin Optical Flares</i>	70
Gambar 4. 15 Animasi <i>Optical Flares</i>	70
Gambar 4. 16 <i>3D Cam Shield Tao Mandala</i>	71
Gambar 4. 17 <i>Keyframing Shield Tao Mandala</i>	71
Gambar 4. 18 <i>Input Element Shoot Spark</i>	72
Gambar 4. 19 Mengatur Posisi dan Waktu <i>Element Shoot</i>	72
Gambar 4. 20 Sebelum <i>Adjustment Layer</i>	73
Gambar 4. 21 Sesudah <i>Adjustment Layer</i>	73
Gambar 4. 22 Sebelum <i>Masking</i>	74
Gambar 4. 23 Sesudah <i>Masking</i>	74
Gambar 4. 24 Hasil <i>Color Key</i>	75
Gambar 4. 25 Hasil <i>Simple Choker</i>	75
Gambar 4. 26 Hasil <i>Color Key</i> dan <i>Keylight</i> Tanpa <i>Simple Choker</i>	76
Gambar 4. 27 Hasil <i>Color Key</i> , <i>Simple Choker</i> , dan <i>Keylight</i>	76
Gambar 4. 28 Input Hasil <i>Masking</i> dan <i>Keying</i>	77
Gambar 4. 29 Duplikasi <i>Asset Greenscreen</i> Tokoh Demintor	77
Gambar 4. 30 Area <i>Masking</i>	78

Gambar 4. 31 <i>Alpha Matte</i> ke <i>Masking</i>	78
Gambar 4. 32 <i>Alpha Inverted Matte</i> ke <i>Masking</i>	78
Gambar 4. 33 Proses <i>Rotoscoping</i>	79
Gambar 4. 34 Hasil <i>Rotoscoping</i>	79
Gambar 4. 35 Cuplikan Video “Konfrontasi”	90

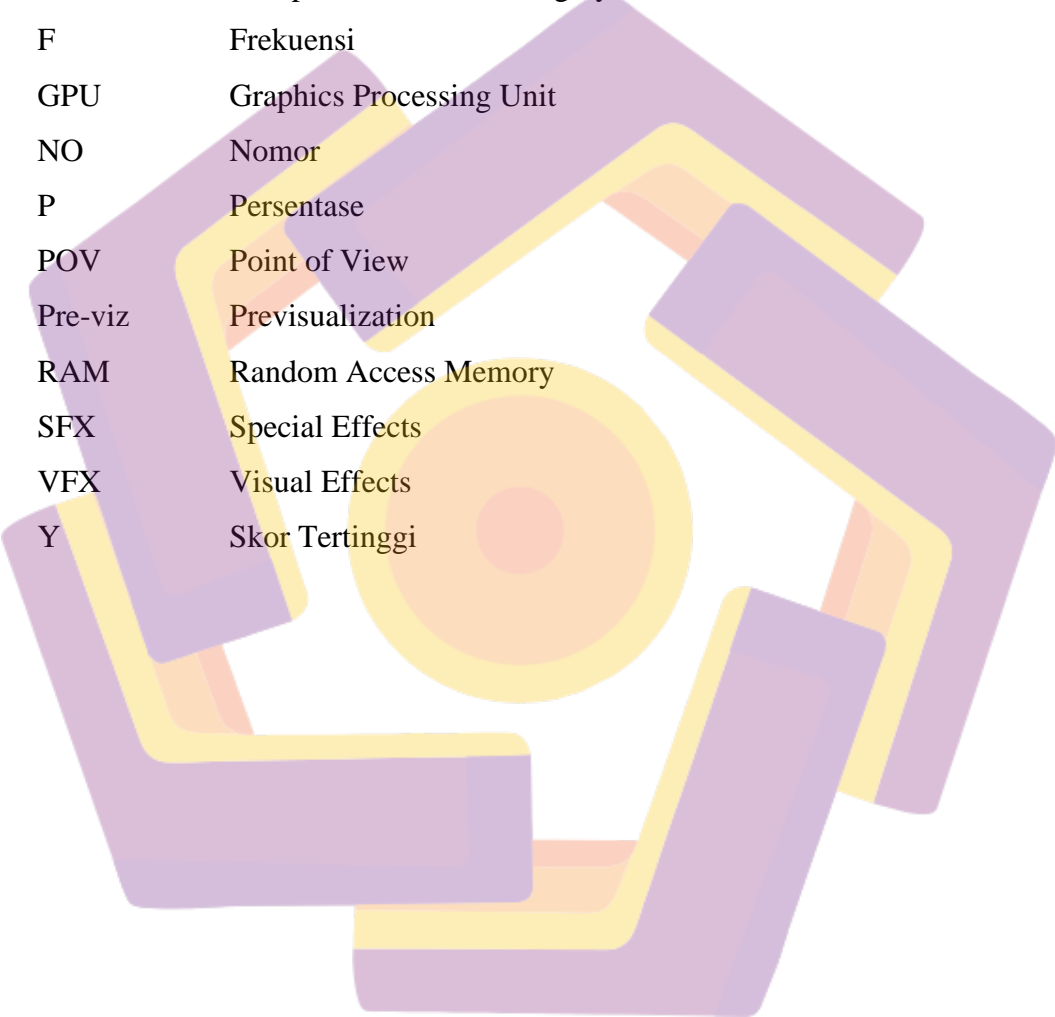


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Kuisisioner Umum.....	95
Lampiran 2 Hasil Kuisisioner Ahli.....	98
Lampiran 3 Naskah Lengkap	101
Lampiran 4 Storyboard Lengkap	103



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



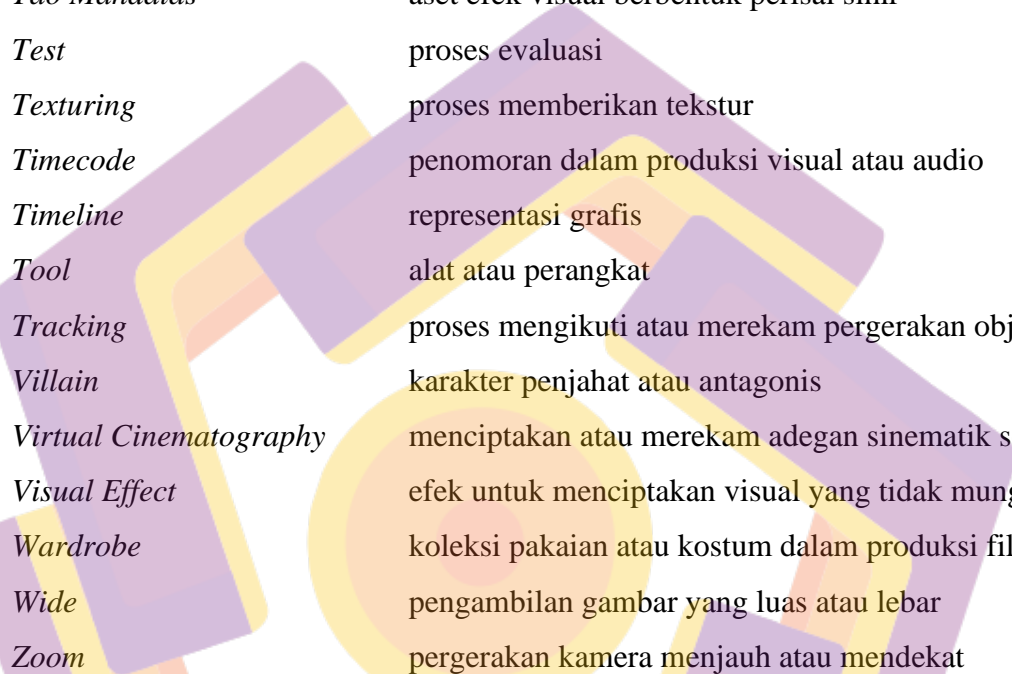
%	Persen
=	Sama Dengan
3D	Tiga Dimensi
CGI	Computer Generated Imagery
F	Frekuensi
GPU	Graphics Processing Unit
NO	Nomor
P	Persentase
POV	Point of View
Pre-viz	Previsualization
RAM	Random Access Memory
SFX	Special Effects
VFX	Visual Effects
Y	Skor Tertinggi

DAFTAR ISTILAH

<i>3D Cam</i>	kamera tiga dimensi
<i>Add</i>	menambahkan
<i>Adjustment Layer</i>	lapisan khusus dalam perangkat lunak pengeditan
<i>Alpha Testing</i>	pengujian secara lingkup dalam
<i>Animatics</i>	potongan-potongan gambar berurutan
<i>Animation</i>	film karya tangan (gambar) yang bergerak.
<i>Aspect Ratio</i>	rasio antara lebar dan tinggi suatu gambar atau layar
<i>Assets</i>	elemen—elemen yang digunakan dalam proyek
<i>Audio Output</i>	suara yang dihasilkan oleh perangkat
<i>Awarding</i>	proses memberikan penghargaan
<i>Background</i>	latar belakang
<i>Beta release</i>	versi awal produk untuk pengguna terbatas
<i>Beta Testing</i>	pengujian terhadap pengguna lingkup luar
<i>Blower</i>	mesin untuk menghasilkan aliran udara
<i>Brightness</i>	intensitas cahaya
<i>Cameraman</i>	orang yang mengoperasikan kamera
<i>Chroma Keying</i>	menghapus warna latar belakang dan menggantinya
<i>Color Correction</i>	penyesuaian atau perbaikan warna
<i>Color grading</i>	penyesuaian dan manipulasi warna
<i>Color Key</i>	penghapusan satu warna tertentu
<i>Composite</i>	proses menggabungkan beberapa elemen visual
<i>Composition</i>	area untuk mengatur dan menggabungkan elemen visual
<i>Computer</i>	perangkat elektronik untuk mengolah data digital
<i>Concept Art</i>	ilustrasi untuk merancang dan memvisualisasikan konsep
<i>Contrast</i>	perbedaan warna, tekstur, ukuran, bentuk
<i>Cut</i>	pemotongan atau pemisahan klip video
<i>Design</i>	proses merancang atau menciptakan sesuatu
<i>Drone Pilot</i>	orang yang mengoperasikan pesawat tanpa awak
<i>Editing</i>	proses menyunting elemen audio atau visual

<i>Editor</i>	orang yang melakukan proses penyuntingan
<i>Effects</i>	efek visual atau audio yang ditambahkan
<i>Element shoot</i>	pengambilan gambar dari elemen individu
<i>Energy Ball</i>	efek visual bola energi
<i>Exporting</i>	proses mengonversi atau menyimpan proyek multimedia
<i>File</i>	sekumpulan data yang disimpan dalam format elektronik
<i>Footage</i>	materi visual yang direkam dalam bentuk video
<i>Foreground</i>	bagian depan adegan visual
<i>Google Form</i>	layanan untuk membuat kuisisioner secara daring
<i>Frame</i>	serangkaian gambar stasis yang berurutan
<i>Frame by frame</i>	metode pembuatan animasi yang dimanipulasi satu per satu
<i>Frame Rate</i>	jumlah frame yang ditampilkan per detik dalam video
<i>FX Animation</i>	animasi yang melibatkan efek visual
<i>Greenscreen</i>	latar belakang hijau
<i>Hardware</i>	perangkat fisik atau keras
<i>Hero</i>	objek atau karakter utama dalam produksi multimedia
<i>Input</i>	proses memasukan data
<i>Interview</i>	proses komunikasi antara dua orang atau lebih
<i>Interviewee</i>	orang yang memberikan jawaban
<i>Interviewer</i>	orang yang mengajukan pertanyaan
<i>Key Visual</i>	gambar untuk menyampaikan pesan
<i>Keyboard</i>	perangkat keras untuk memasukan teks atau perintah
<i>Keyframe</i>	titik kunci dalam animasi atau pengeditan
<i>Keyframing</i>	proses menentukan dan mengatur keyframe
<i>Keying</i>	proses menghilangkan latar belakang video atau gambar
<i>Keylight</i>	alat atau teknik untuk menghapus latar belakang hijau
<i>Layer</i>	elemen atau komposisi visual yang dapat ditumpuk
<i>Lighting</i>	pencahayaan
<i>Lightning</i>	efek memunculkan petir
<i>Link</i>	tautan atau koneksi antara elemen produksi multimedia
<i>Live Action</i>	produksi yang merekam situasi nyata

<i>Look development</i>	proses eksplorasi dan pengembangan tampilan visual
<i>Masking</i>	proses mengisolasi bagian tertentu dari gambar atau video
<i>Matte Painting</i>	teknik menggabungkan elemen gambar yang terpisah
<i>Monitor</i>	perangkat untuk menampilkan gambar atau video
<i>Motion Capture</i>	merekam gerakan objek dan mengubahnya menjadi digital
<i>Mouse</i>	perangkat keras untuk menggerakkan kursor pada layar
<i>Opacity</i>	tingkat transparansi
<i>Optical Flares</i>	efek visual sinar cahaya
<i>Paint outs</i>	proses menghilangkan elemen yang tidak diinginkan
<i>Particle System</i>	efek visual partikel-partikel kecil yang berinteraksi
<i>Pixel</i>	titik terkecil dalam gambar digital
<i>Platform</i>	sistem dimana produksi multimedia dijalankan
<i>Plugin</i>	komponen tambahan
<i>Pre-viz</i>	representasi visual awal
<i>Processor</i>	perangkat keras untuk memproses data
<i>Project</i>	proyek atau tugas khusus dalam produksi
<i>Prop Maker</i>	seseorang yang membuat benda fisik atau property
<i>Questionnaire</i>	daftar pertanyaan
<i>Rendering</i>	proses menghasilkan gambar atau video
<i>Rigging</i>	proses menambahkan struktur tulang objek
<i>Roto Brush</i>	alat untuk memisahkan objek dari latar belakang
<i>Rotoscoping</i>	proses menggambarkan ulang atau mengisolasi objek
<i>Scale</i>	ukuran atau proporsi relatif
<i>Scene</i>	bagian spesifik dalam produksi multimedia
<i>Screenshot</i>	tangkapan layar
<i>Shield</i>	perisai atau pelindung
<i>Shoot</i>	proses pengambilan gambar atau video
<i>Simple Choker</i>	efek visual untuk membatasi bagian video
<i>Slider</i>	alat untuk mengubah jumlah angka atau intensitas
<i>Software</i>	perangkat lunak
<i>Sound Designer</i>	orang yang merancang, dan menciptakan elemen suara



<i>Spark</i>	efek percikan
<i>Special Effect</i>	efek visual atau suara untuk memberikan efek special
<i>Storage</i>	tempat penyimpanan informasi
<i>Storyboard</i>	rangkaian gambar untuk merencanakan urutan visual
<i>Talent</i>	orang yang memerankan suatu karakter
<i>Tao Mandalas</i>	aset efek visual berbentuk perisai sihir
<i>Test</i>	proses evaluasi
<i>Texturing</i>	proses memberikan tekstur
<i>Timecode</i>	penomoran dalam produksi visual atau audio
<i>Timeline</i>	representasi grafis
<i>Tool</i>	alat atau perangkat
<i>Tracking</i>	proses mengikuti atau merekam pergerakan objek
<i>Villain</i>	karakter penjahat atau antagonis
<i>Virtual Cinematography</i>	menciptakan atau merekam adegan sinematik secara virtual
<i>Visual Effect</i>	efek untuk menciptakan visual yang tidak mungkin di realita
<i>Wardrobe</i>	koleksi pakaian atau kostum dalam produksi film
<i>Wide</i>	pengambilan gambar yang luas atau lebar
<i>Zoom</i>	pergerakan kamera menjauh atau mendekat

INTISARI

BOIM atau "*Battle Of Indie Multimedia*" adalah sebuah acara tahunan yang diselenggarakan oleh Rumpun Asisten Multimedia dan Program Studi Teknologi Informasi untuk memberikan penghargaan kepada karya-karya mahasiswa dalam bidang multimedia. Pada tahun 2023, BOIM mengangkat tema "*Expect The Unexpected*". Untuk memperkuat tema dan acara tersebut, dibutuhkan konten video yang mampu menggambarkan tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam beradaptasi dari sistem perkuliahan daring ke sistem perkuliahan luring, melalui sebuah cerita bertema pertarungan magis antara mahasiswa dan monster jahat. Untuk mendukung hal ini, beberapa konten video akan disajikan dalam bentuk ilustrasi rekaman *live action*, animasi 3D, dan animasi 2D

Efek visual adalah teknik dan elemen visual yang digunakan untuk menciptakan gambaran abstrak dan *non-representasional* dalam ekspresi artistik atau penceritaan visual. Teknik ini melibatkan manipulasi gambar, warna, dan bentuk untuk menciptakan gerakan, kedalaman, atau emosi, tanpa harus menggambarkan objek atau adegan yang mudah dikenali. efek visual sering digunakan dalam film, seni video, dan animasi untuk membuat adegan surreal dan seperti mimpi, atau untuk menyampaikan ide-ide kompleks atau emosi melalui cara yang sepenuhnya visual.

Beberapa aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan efek visual antara lain Adobe After Effects 2020, Adobe Premiere Pro 2020, dan Adobe Media Encoder 2020.

Kata kunci: Efek Visual, Boim, Teknologi, Video, Konten.

ABSTRACT

BOIM or "Battle Of Indie Multimedia" is an annual event organized by the Multimedia Assistant Cluster and the Information Technology Study Program to give recognition to students' works in the multimedia field. In 2023, BOIM adopts the theme "Expect The Unexpected". To reinforce the theme and the event, a video content is needed that can depict the challenges faced by students in adapting from online to offline learning systems, through a themed story of a magical battle between students and evil monsters. To support this, several video content will be presented in the form of live-action recording illustration, 3D animation, and 2D animation.

Visual effects are visual techniques and elements used to create abstract and non-representational imagery in artistic expression or visual storytelling. This technique involves manipulating images, colors, and shapes to create movement, depth, or emotion, without having to depict easily recognizable objects or scenes. Visual effects are often used in film, video art, and animation to create surreal and dreamlike scenes or to convey complex ideas or emotions through purely visual means.

Some applications used in the visual effects production process include Adobe After Effects 2020, Adobe Premiere Pro 2020, and Adobe Media Encoder 2020.

Keyword: Visual Effects, BOIM, Technology, Video, Content