

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Efek Visual (*Visual Effects*) adalah proses meningkatkan visual cerita dalam film, baik dalam adegan aksi langsung maupun dalam pembuatan film yang dapat mempengaruhi pikiran, emosi, dan perasaan penonton. Istilah Efek Visual mencakup segala sesuatu yang tidak dapat direkam menggunakan teknik fotografi standar. Untuk mencapai Efek Visual, dapat dilakukan dengan menggunakan kamera atau melalui berbagai proses pasca produksi, baik secara optik atau digital. Efek Visual dapat mengambil objek yang sulit difilmkan dan membuatnya dapat direkam dengan lebih baik. Efek visual merupakan proses di mana citra-citra dibuat atau dimanipulasi di luar konteks pengambilan gambar *live action* dalam produksi film. Untuk menciptakan efek visual yang terlihat realistis, diperlukan integrasi antara adegan aksi langsung dengan citra-citra yang dihasilkan. Hal ini diperlukan karena adakalanya adegan yang diinginkan terlalu berbahaya, mahal, tidak praktis, atau bahkan tidak dapat ditangkap dalam pengambilan gambar langsung. Dengan adanya teknologi baru, penggunaan citra-citra yang dihasilkan oleh komputer untuk menciptakan efek visual sekarang semakin mudah diakses oleh pembuat film independen.

BOIM, yang merupakan singkatan dari *Battle of Indie Multimedia*, adalah sebuah acara tahunan yang diadakan oleh Rumpun Asisten Multimedia dan Program Studi Teknologi Informasi untuk memberikan penghargaan kepada mahasiswa yang memiliki karya-karya yang luar biasa di bidang multimedia. Pada BOIM 2023, tema yang diusung adalah "*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.

Beberapa konten video akan dipersembahkan sebagai bentuk ilustrasi, dengan memanfaatkan rekaman *live action*, animasi tiga dimensi, serta animasi dua dimensi, guna mendukung tema dan konsep BOIM 2023. Konsep tema yang telah dibuat mengharuskan konten video BOIM 2023 memiliki banyak visual yang menggambarkan keadaan lingkungan dan kejadian yang berkaitan dengan kekuatan magis. Namun, tema ini akan sulit diterapkan dalam sebuah konten video tanpa menggunakan teknik khusus tertentu, karena beberapa karakter dalam cerita memiliki kekuatan magis yang tidak realistis di dunia nyata, seperti pengendalian api, air, dan tanah.

Melihat kebutuhan di atas, diperlukan penerapan teknik pengeditan video khusus yang memerlukan efek visual tertentu agar informasi tersebut dapat dicapai. Salah satu adegan yang akan ditampilkan dalam BOIM 2023 adalah konfrontasi antara *hero* api Heri dan *villain* Demintor, dimana diperlukan efek visual seperti pengendalian api, pengendalian kegelapan, penembakan dan pengeluaran energi. Pada permasalahan dan konsep dari BOIM 2023, maka dibutuhkan penerapan beberapa teknik efek visual yang harus digunakan untuk menyempurnakan kebutuhan acara dan kebutuhan tema yang diangkat. Teknik efek visual yang akan digunakan oleh penulis di antaranya adalah *masking*, *rotoscoping*, *tracking*, *keyframing*, *digital compositing*, *virtual cinematography*, *chroma keying*.

Untuk mengatasi masalah dalam konsep BOIM 2023, diperlukan penerapan beberapa teknik efek visual yang harus digunakan untuk memenuhi kebutuhan acara dan tema yang diangkat. Beberapa teknik efek visual yang akan digunakan termasuk *masking*, *rotoscoping*, *keyframing*, dan *color key*. Dari keempat teknik tersebut, akan dilakukan analisis terkait penggunaan *masking* pada bagian scene 2 cut 4 sampai 5. Untuk scene 2 cut 4 sampai 7, akan difokuskan pada penggunaan *color key*. Penggunaan *rotoscoping*, *keyframing*, dan *masking* akan dianalisis pada scene 3 cut 7 sampai 10.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan menerapkan beberapa teknik efek visual pada salah satu *scene* di konten video BOIM 2023. Oleh sebab itu penulis mengambil judul "Pembuatan *Visual Effect* pada *Scene* "Konfrontasi"

sebagai Video Pembuka Nominasi *Music Video Best Performance* dalam Acara BOIM 2023”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu : “Bagaimana pembuatan efek visual pada *scene* “Konfrontasi” untuk pembuka nominasi *music video best performance* dalam acara BOIM 2023 ?”

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan berfokus pada beberapa hal yaitu :

1. Konten efek visual yang terdapat dalam *scene* konfrontasi pada pembuka nominasi *music video best performance* dalam acara BOIM 2023.
2. Efek visual yang digunakan dalam video yang berjumlah 2 adegan *live action*.
3. Penelitian ini akan berfokus pada proses produksi dan penambahan efek visual dalam proses pascaproduksi.
4. Penguji untuk *beta test* penelitian ini akan dilakukan oleh supervisor, ahli pakar, dan masyarakat umum..
5. Tehnik efek visual yang akan digunakan yaitu, *masking*, *rotoscoping*, *color key*, penggunaan *element shoot*, *3d cam*, dan *keyframing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan efek visual pada *scene* “konfrontasi” untuk pembuka nominasi *music video best performance* dalam acara BOIM 2023.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat di antara lain :

1. Dengan adanya penelitian ini, pembuat video dan *editor* dapat memiliki dasar yang kuat untuk mengolah konten video dengan lebih kreatif dan di luar batas kewajaran manusia. Hal ini memungkinkan

- cerita untuk disampaikan dengan lebih baik melalui penambahan *visual effects* pada video.
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan teori untuk penelitian lain yang serupa.
 3. Menghasilkan video konten untuk pembuka nominasi *music video best performance* dalam acara BOIM 2023.

1.6 Metodologi Penelitian

Beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penggunaan teknik pengumpulan data menjadi suatu hal yang penting karena teknik ini akan digunakan sebagai dasar dalam menyusun instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan sekumpulan peralatan yang akan dipakai oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitian. Oleh karena itu, memilih teknik pengumpulan data yang tepat akan sangat berpengaruh dalam pengembangan instrumen penelitian.

1. Metode Wawancara

Salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah wawancara. Secara sederhana, wawancara (*interview*) dapat diartikan sebagai proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung. Dalam wawancara, pewawancara akan mengajukan pertanyaan kepada narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Metode Observasi

Observasi adalah sebuah proses yang dimulai dengan melakukan pengamatan dan kemudian mencatat hasilnya secara sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya atau situasi yang dibuat. Dalam proses observasi, peneliti akan secara teliti mengamati fenomena yang diteliti dengan tujuan untuk

memperoleh data-data yang akurat dan objektif mengenai perilaku atau peristiwa yang diamati.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini, digunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Analisis kebutuhan fungsional menentukan layanan atau fungsi yang diperlukan oleh sistem dan cara sistem bereaksi terhadap *input* dan situasi tertentu, sedangkan kebutuhan non-fungsional menetapkan batasan dan kriteria layanan atau fungsi sistem. Tujuan analisis ini adalah untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien.

1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan efek visual pada *scene* “konfrontasi” untuk pembuka nominasi *music video best performance* pada acara BOIM 2023 memuat beberapa tahapan yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Evaluasi dapat diartikan sebagai proses dalam menentukan nilai atau kualitas suatu hal. Dalam praktiknya, evaluasi merupakan upaya untuk memberikan nilai atau kualitas tertentu terhadap suatu hal. Dalam proses evaluasi, dilakukan penilaian terhadap berbagai aspek yang berkaitan dengan hal yang dievaluasi untuk menentukan kualitasnya. Tujuan dari evaluasi adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas hal yang dievaluasi serta menentukan apakah hal tersebut memenuhi standar kualitas yang diharapkan atau tidak.

1. Alpha Testing

Alpha testing merupakan salah satu jenis pengujian penerimaan pengguna yang dilakukan secara terbatas. Pengujian

ini dilakukan dalam lingkungan internal yang terbatas, di mana produk atau aplikasi hanya diuji oleh staf internal pengembang. Dalam *alpha testing*, tujuannya adalah untuk menganalisis kebutuhan informasi pihak acara BOIM 2023 terhadap kesesuaian informasi hasil efek visual. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk atau aplikasi yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan sebelum dirilis ke publik.

2. *Beta Testing*

Proses uji beta merujuk pada pengujian eksternal di mana produk yang dihasilkan dapat disebarluaskan ke pihak lain, seperti calon penonton BOIM 2023. Dalam hal ini, para pakar efek visual akan melakukan pengujian terhadap produk tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Uraian dari masing-masing bab yang akan dibahas 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* "Konfrontasi" pada video

konten pembukaan nominasi sebagai *video* pembuka nominasi *Music Video Best Performance* dalam acara BOIM 2023

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.

