

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Visual effects (VFX) semakin berkembang sangat pesat, hal ini bisa kita lihat dengan hadirnya *visual effects* yang semakin terlihat nyata pada industri perfilman maupun video komersial. Melalui *visual effects* ada potensial untuk memotong biaya produksi film atau iklan yang menambahkan elemen-elemen fiksi pada video serta menghasilkan gambar yang sulit diambil pada syuting secara langsung [1].

Perkembangan *visual effects* ini dipengaruhi juga karena adanya keperluan di industri perfilman dan entertainment untuk memberikan pengalaman menonton yang lebih memukau bagi audiens serta mengurangi biaya produksi dalam pembuatan properti yang sulit diciptakan. Sebelum adanya *visual effects* penggunaan alat sederhana seperti kostum, set lokasi, dan action secara langsung menjadi pilihan yang terbaik untuk membuat efek visual pada film atau media lainnya. Dengan teknologi yang semakin berkembang, penggunaan *visual effects* sudah ke tingkatan yang berbeda dalam segi kualitas. *Visual effects* mencakup elemen yang tidak dapat diambil dengan teknik fotografi konvensional sehingga dibutuhkan elemen *visual effects* yang tidak dapat direkam secara langsung. *Visual effects* juga digunakan untuk menghindari syuting adegan yang berbahaya atau sulit dilakukan secara langsung. *visual effects* menjadi alat yang sangat penting dalam produksi film modern, untuk membangun emosi dan perasaan audiens. namun, penggunaan *visual effects* harus dipertimbangkan supaya mendukung cerita dan tidak mengganggu pengalaman menonton [2].

Dalam acara tahunan Universitas Amikom Yogyakarta yang disebut *Battle of Indie Multimedia* (BOIM), Program Studi Teknologi Informasi dan Rumpun Asisten Multimedia berkolaborasi untuk menghargai prestasi mahasiswa di bidang multimedia. BOIM 2023, acara tahun ini bertemakan "*Expect The Unexpected*", yang menuntut para peserta membuat video konten yang mampu menggambarkan

kesulitan mahasiswa dalam beradaptasi dari sistem perkuliahan daring ke sistem tatap muka melalui sebuah cerita bertema pertarungan sihir antara mahasiswa dan monster jahat. Konsep video konten ini akan terdiri dari susunan Animasi 2D dan 3D beserta rekaman aksi langsung yang dikerjakan oleh anggota panitia dari acara BOIM sendiri. Dalam video konten BOIM 2023, unsur-unsur sihir akan sering muncul untuk menarik perhatian penonton. Ada tiga tokoh protagonis dalam cerita, yaitu mahasiswa kampus AMIKOM Yogyakarta yang akan memasuki dimensi lain dari kampus tersebut, di mana mereka akan mendapatkan kekuatan sihir mereka masing-masing, seperti kekuatan elemen seperti api, air, dan tanah. Selain itu, tokoh-tokoh protagonis ini akan dihadapkan dengan tokoh-tokoh antagonis dari dimensi-dimensi lain, di mana setiap dimensi akan menerapkan gaya video konten yang berbeda-beda, seperti animasi 2D, Animasi 3D, dan rekaman aksi langsung. Beberapa *scene* dari bagian rekaman aksi langsung akan menampilkan tokoh protagonis yang bertarung dengan tokoh antagonis menggunakan kekuatan sihir mereka. Contohnya, pada salah satu *scene* di bagian akhir cerita, tokoh Heri, salah satu tokoh protagonis, mengorbankan dirinya untuk mengalahkan Demintor, salah satu tokoh antagonis, dengan menggunakan kekuatan sihirnya untuk menyerap seluruh kekuatan Demintor, dan akhirnya keduanya tewas. Pada *scene* tersebut, penonton diharapkan merasakan kesan yang diharapkan.

Permasalahan yang dihadapi BOIM 2023 membutuhkan teknik *visual effect* antara lain seperti: *masking*, *rotoscoping*, *keyframing* dan *digital compositing* untuk mewujudkan dunia sihir yang menjadi tema BOIM 2023. dalam 4 teknik tersebut dilakukan analisis untuk menentukan *visual effects* yang tepat untuk digunakan pada *scene* kebangkitan pahlawan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis akan mengimplementasikan beberapa teknik efek visual pada *scene* "Kebangkitan Pahlawan" pada video konten acara BOIM 2023. Oleh karena itu, penulis mengambil judul "**Pembuatan *Visual Effect* pada *Scene* "Kebangkitan Pahlawan" Sebagai Pembukaan Nominasi "Best of The Best Music Video" pada Acara BOIM 2023**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah disebutkan, maka perumusan masalah yang didapatkan yaitu: **“Bagaimana membuat *visual effect* dalam *scene* “Kebangkitan Pahlawan” dengan mengimplementasikan teknik efek visual untuk pembukaan nominasi “*Best of The Best Music Video*” pada acara BOIM 2023”**.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penulis hanya berfokus pada efek visual yang diimplementasikan dalam rekaman aksi langsung pada *scene* 7 pada video konten pembukaan nominasi “*Best of The Best Music Video*” di acara BOIM 2023.
2. Penelitian akan berfokus pada efek visual dalam proses pasca produksi.
3. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *alpha testing* dan *beta testing*.
4. 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*, *keyframing* dan *digital compositing*.
2. Membantu merealisasikan konsep visual dari video konten pembukaan nominasi “*Best of The Best Music Video*” pada acara BOIM 2023.
3. Menyampaikan cerita melalui efek visual pada konten pembukaan nominasi “*Best of The Best Music Video*” pada acara BOIM 2023.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas produksi - Dengan

menggunakan teknik efek visual yang tepat, produksi video konten dapat menjadi lebih efisien dan efektif karena dapat mengurangi biaya produksi dan waktu yang diperlukan dalam proses produksi.

2. Memberikan wawasan tentang proses pasca produksi dan teknis animasi dalam pembuatan efek visual.
3. Memperluas wawasan dan pengalaman - Dalam melakukan penelitian, penulis dapat memperluas wawasan dan pengalaman tentang teknik efek visual dan penggunaannya dalam pembuatan video konten. Hal ini dapat membantu penulis dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan di bidang multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memastikan pengumpulan data yang akurat dan komprehensif, beberapa metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memastikan keakuratan penelitian ini, beberapa metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode wawancara

Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa metode wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan interaksi langsung antara peneliti dan responden melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sebelumnya [3].

2. Metode Observasi

Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung objek atau subjek penelitian yang menjadi fokus penelitian, baik secara terprogram atau spontan [3].

1.6.2 Metode Analisis

Dalam pembuatan VFX pada scene “Kebangkitan Pahlawan”, terdapat beberapa hal yang perlu diuraikan, hal hal tersebut meliputi:

- a. Analisis konsep VFX yang akan dibuat.
- b. Rincian pembagian kerja.
- c. Pengaturan waktu kerja.

1.6.3 Metode Perancangan

Proses perancangan meliputi *storyboard*, pengumpulan referensi, konsep visual, dan pengembangan VFX bertujuan untuk memastikan pembuatan VFX pada scene “Kebangkitan Pahlawan” sesuai dengan kebutuhan dan kualitas yang diharapkan serta dapat mendukung kesuksesan nominasi “*Best of The Best Music Video*”.

- Metode Testing

Testing dalam VFX menguji coba VFX yang telah dibuat dalam *scene* “Kebangkitan Pahlawan” dan melakukan evaluasi untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan tujuan awal.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini, agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, terdapat beberapa uraian bab yang dapat disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tinjauan pustaka, teori mengenai *visual effect*, sejarah singkat perkembangan *visual effect*, serta topik mengenai teknik *visual effect* yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan gambaran umum, analisis kebutuhan sistem, dan proses pembuatan adegan CGI dari awal hingga akhir,

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai proses implementasi dan hasil dari pembuatan *scene* "Kebangkitan pahlawan".

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang akan memuat kesimpulan dan saran yang dihasilkan dari penelitian ini.

