

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada sebuah video baik berupa; film, drama, iklan maupun video klip terdapat editing video yang sangat lazim digunakan untuk menghasilkan dramatisasi cerita agar dapat menyampaikan makna dari adegan tersebut, yang biasa disebut *slow-motion* atau gerak lambat. Video pada umumnya diputar pada jarak 24-30 frame per detik atau *frame per second* (fps). Sementara kecepatan editing video *slow-motion* yang digunakan untuk menggambarkan adegan narasi gerak lambat seperti adegan berjalan dan adegan romantisme percintaan dalam film dan drama adalah 300fps. [1]

Video slow motion sederhananya tercipta dari video yang direkam dalam kecepatan tinggi dan dalam merekam video slow motion dibutuhkan alat dan hardware yang mahal dan canggih untuk menghasilkan video slow motion yang detail dan jernih. Oleh karena itu, dibutuhkan kamera yang diciptakan secara khusus untuk keperluan slow motion, seperti kamera Phantom v2640, yang sebenarnya ditujukan untuk kalangan peneliti maupun *engineer*. Sensor yang dikemas beresolusi 4 megapixel (2048 x 1952 pixel), sanggup merekam video dalam kecepatan 6.600 fps.[1]

Oleh karena itu, penulis mencoba menciptakan konsep adegan *slow-motion* dengan cara sederhana, yaitu menerapkan Puppet. Puppet adalah sebuah tool pada software tertentu yang digunakan untuk menganimasikan suatu objek yang

memiliki tubuh. Puppet tool diciptakan dari sebuah teknik yang digunakan untuk menganimasikan objek seperti halnya pada perwayangan, yang sebelumnya berupa objek terpisah kemudian dikombinasikan dengan dengan teknik parenting objek. Untuk dapat menghasilkan video slow motion yang dapat bersaing dengan hasil video slow motion yang diambil secara *liveshoot* (pengambilan langsung), hasil akhir dari penerapan Puppet terlihat nyata dan detail.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana cara menghasilkan video slow motion dengan menerapkan teknik Puppet?”

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Membuat video dengan konsep *slow-motion*.
- b. Alat yang digunakan untuk membantu memvisualisasikan *slow-motion* adalah menggunakan Puppet.
- c. Bentuk akhir dari pengimplementasian video slow motion menggunakan Puppet ini dikemas menjadi video iklan Father Hopes.
- d. Video ini tidak bertujuan menyelesaikan permasalahan Father Hopes melainkan menciptakan cara sederhana dalam pembuatan video slow motion.
- e. Penelitian berfokus pada teknik.

1.4. Maksud dan Tujuan

1.4.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang telah disebutkan, penelitian dimaksudkan untuk menganalisa dan memecahkan masalah dalam proses pembuatan video Penerapan Puppet untuk Menghasilkan Video Slow Motion.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Dengan maksud tersebut maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan alternatif lain dalam menghasilkan video slow motion.
2. Pengalaman yang diperoleh dari pembuatan video ini akan berguna apabila ada pengerjaan proyek dengan konsep yang sama.
3. Mengembangkan ilmu pengetahuan didalam dunia Editing Video.
4. Dapat digunakan sebagai referensi bagi videografer pemula untuk membuat video slow motion dengan perangkat sederhana.

1.5. Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

Dalam proses pengumpulan data penyusun menggunakan metode untuk memenuhi kebutuhan data, metode tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1. Metode Literatur

Metode yang digunakan dalam penelitian dengan mencari, membaca, dan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur yang ada baik internet, jurnal dan buku.

1.5.1.2. Metode Deskriptif

Metode ini merumuskan dan menafsirkan data yang ada sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai objek penelitian secara umum.

1.5.2. Metode Analisis

Dalam pembuatan video rekayasa slow motion ini menggunakan teknik Puppet yang difungsikan untuk mengatur pergerakan objek agar dapat bergerak secara lambat. Gambar yang dihasilkan mampu menampilkan sisi detail dari pergerakannya karena adanya penambahan efek motion graphic. Oleh karena itu, penyusun menggunakan metode analisis kebutuhan, adapun model tersebut adalah sebagai berikut:

1.5.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisa karakteristik video slow motion berisi proses-proses yang akan ditempuh untuk dapat menyampaikan tujuan dari pembuatan video rekayasa slow motion ini.

1.5.2.2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisa kebutuhan akan perangkat lunak, perangkat keras, dan sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembuatan video rekayasa slow motion ini.

1.5.3. Metode Perancangan

Metode ini menganalisa bagaimana storyboard dibuat untuk menggambarkan langkah-langkah pengambilan gambar untuk menghasilkan sebuah video rekayasa slow motion.

1.5.4. Metode Produksi

Metode ini menganalisa tentang pengambilan gambar, improvisasi dari skenario atau storyboard yang telah dibuat hingga pemilihan gambar yang sesuai dengan konsep, editing gambar menjadi sebuah sketsa video, penggabungan gambar dengan audio hingga menjadi sebuah hasil akhir berupa video rekayasa slow motion.

1.5.5. Metode Evaluasi

Metode ini menyajikan perbandingan antara video slow motion yang diambil secara live dan hasil video rekayasa slow motion dengan Puppet.

1.6. Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan tugas akhir yang memuat uraian secara garis besar isi tugas akhir untuk tiap-tiap Bab. Seperti laporan penelitian ilmiah pada umumnya, maka laporan tugas yang tercantum memberikan 5 (lima) Bab, masing-masing Bab meliputi:

- Bab I Pendahuluan, berisi: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab II Kajian Pustaka, berisi: referensi karya ilmiah dan teori penunjang.
- Bab III Analisis dan Perancangan, berisi: gambaran umum, analisis kebutuhan, dan tahap pra produksi.
- Bab IV Implementasi, berisi: implementasi, alur produksi, tahap pasca produksi, evaluasi perbandingan, serta kendala dan solusi.
- Bab V Penutup, berisi kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah dan saran.

