

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi komputer grafis membawa berbagai manfaat penting dalam kehidupan sehari-hari. Keahlian grafis yang canggih tidak hanya meningkatkan pengalaman hiburan melalui film, game, dan media visual, tetapi juga memberikan dampak positif di berbagai sektor, termasuk promosi. Dalam pembuatan video klip, teknologi komputer grafis memungkinkan pembuatan konten yang lebih menarik, kreatif, dan memukau. Melalui teknik editing terkini, visual yang dihasilkan menjadi lebih persuasif, memperkuat daya tarik pesan promosi. Pemanfaatan grafis komputer yang canggih membantu merek mencapai audiens secara lebih efektif, menciptakan pengalaman visual yang tidak hanya informatif, tetapi juga memikat, meningkatkan keberhasilan promosi.

Video klip "Kampus Ungu Pilihanku" dapat berperan sebagai alat promosi untuk memperkenalkan Universitas Amikom Yogyakarta kepada para penonton. Dalam proses pembuatan video klip ini, perlu dilakukan integrasi antara latar belakang virtual dengan live shot *talent*. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diterapkan teknik *Keying* dan *Rotoscoping* dalam produksi video klip.

Dalam rangkaian penelitian ini, ditemukan masalah pada kondisi *Keying* yang berdampak pada mutu produksi video klip. Situasi ini mendorong kebutuhan untuk menerapkan teknik *Rotoscoping* sebagai solusi guna menyempurnakan hasil klip. Kesulitan pada kondisi *Keying* dapat mencakup ketidaksempurnaan dalam pemisahan elemen, sehingga diperlukan optimalisasi klip melalui pelaksanaan *Rotoscoping*. Peneliti mengeksplorasi berbagai strategi dan metode untuk mengatasi kendala ini, dengan harapan dapat meningkatkan akurasi dan estetika video klip. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait perbaikan kondisi *Keying* melalui integrasi teknik *Rotoscoping* yang efektif dalam produksi video klip.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan akan mengimplementasikan

teknik efek visual berupa teknik *Keying* dan *Rotoscoping* dalam pembuatan video klip. Maka dari itu penulis mengambil judul “Implementasi Teknik *Keying* dan *Rotoscoping* pada Pembuatan Video Klip “Kampus Ungu Pilihanku”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Bagaimana cara mengimplementasikan Teknik *Keying* dan *Rotoscoping* pada Pembuatan Video Klip “Kampus Ungu Pilihanku” ?”.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dalam beberapa hal, antara lain :

1. Pembahasan akan berfokus kepada Teknik *Keying* dan *Rotoscoping* pada Pembuatan Video Klip “Kampus Ungu Pilihanku”.
2. Scene dance yang di implementasi Teknik *Keying* dan *Rotoscoping* berdurasi 24 detik.
3. Pengujian diterapkan untuk melihat kelayakan dari shot dance yang Telah dilakukan Teknik *Keying* dan *Rotoscoping*.
4. Pengujian dilakukan kepada ahli pakar dan dari pihak CV Parama Creative.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui tentang :

1. Menyampaikan penggunaan dan implementasi Teknik *Keying* dan *Rotoscoping* pada Pembuatan Video Klip “Kampus Ungu Pilihanku”.
2. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.