

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada beberapa dekade terakhir Visual effects (VFX) telah berkembang pesat. Hal ini bisa kita lihat dengan hadirnya visual effects yang semakin terlihat nyata pada industri perfilman maupun video komersial. Sebelumnya, efek visual hanyalah efek sederhana seperti efek ledakan atau efek laser yang dibuat dengan tangan atau dengan model berskala. Namun saat ini, efek visual telah menjadi alat penting bagi pembuat film untuk bercerita dan menciptakan dunia yang tidak dapat dicapai melalui cara tradisional. 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.

*Visual Effects* (VFX) adalah proses di mana pembuatan atau pengolahan gambar setelah proses pengambilan gambar langsung dalam produksi film atau video dilakukan. Proses ini menyatukan rekaman gambar dengan rekaman gambar lain atau dengan elemen CGI untuk menghasilkan citra realistis. Visual effects menjadi alat yang sangat penting dalam produksi film, televisi, iklan, video music, video konten, dan animasi pada era modern untuk membangun emosi dan perasaan audiens. Namun, penggunaan visual effects harus dipertimbangkan dengan matang supaya mendukung cerita dan tidak mengganggu pengalaman menonton [1].

Tema yang diusung dalam film NIBIRU akan sulit diterapkan tanpa menggunakan Teknik tambahan di dalam produksinya. Pada salah satu scene menggambarkan bagaimana transisi memasuki dunia mimpi dari sang tokoh utama menuju sebuah tempat antar berantah seperti berada di suatu planet lain. Pada scene tersebut, penonton diharapkan bisa ikut mengerti tentang sudut pandang karakter dalam film "NIBIRU". Salah satu scene yang terdapat dalam film "NIBIRU" adalah scene dimana rumah sang tokoh utama yang tiba tiba berpindah ke tempat antar berantah yang dipenuhi gurun pasir.

Permasalahan yang kami hadapi dalam pembuatan film "NIBIRU" membutuhkan adanya penerapan Teknik Visual effect antara lain rotoscoping, dan compositing. Dari tiga Teknik tersebut, akan dilakukan Analisa pada bagian scene 1 cut 5 sampai 7 terkait penggunaan rotoscoping, masking, dan compositing.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan mengimplementasikan Teknik Visual Efek Rotoscoping pada scene film "NIBIRU". Maka dari itu penulis mengambil judul "Implementasi Teknik Rotoscoping Pada Scene "Rumah Gurun" Untuk Film Pendek NIBIRU".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu : "Bagaimana mengimplementasikan teknik Teknik Rotoscoping Pada Scene "Rumah Gurun" Untuk Film Pendek NIBIRU".

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan film animasi ini memfokuskan pada beberapa permasalahan diantaranya:

1. Penelitian ini akan berfokus pada penggunaan teknik rotoscoping, masking, dan compositing.
2. Scene berdurasi sekitar  $\pm 2$  menit.
3. Animasi ini menggunakan format video (.mp4) dengan resolusi 1920 x 1080p.
4. Software dalam perancangan film animasi ini menggunakan Adobe After Effect 2020 dan Adobe Premiere Pro 2022.
5. Scene akan dievaluasi menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada ahli multimedia dan masyarakat umum.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan penerapan teknik efek visual pada scene rumah pada karya film pendek NIBIRU. Serta memiliki tujuan antara lain :

1. Membantu mewujudkan visual pada Scene "Rumah gurun" pada film NIBIRU
2. Menganalisa penerapan teknik visual efek rotoscoping.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain :

1. Sebagai syarat kelulusan pada program Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
2. Diharapkan, pembuat video dan editor dapat memiliki dasar dan ide yang kuat untuk mengolah konten video dengan lebih kreatif dan imajinatif.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses pengumpulan informasi dengan menggunakan berbagai teknik seperti wawancara dan observasi untuk memahami fenomena atau masalah yang diteliti. Oleh karena itu, memilih teknik pengumpulan data yang tepat akan sangat berpengaruh dalam pengembangan instrument penelitian.

#### 1. Metode Wawancara

Salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah wawancara. Metode Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses peninjauan jawaban lisan satu arah, artinya pertanyaan itu berasal dari satu pihak pewawancara dan jawaban dari orang yang diwawancarai. Dalam wawancara, pewawancara akan mengajukan pertanyaan kepada narasumber dengan tujuan 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. Teknik pengumpulan data yang memiliki karakteristik khusus dibandingkan dengan teknik lainnya. 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

Metode analisis data adalah tahapan dari proses penelitian dimana data-data yang telah dikumpulkan akan dilakukan proses analisis untuk menjawab permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Analisis Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi tentang proses - proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisikan tentang informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh system, sedangkan Analisis kebutuhan non-fungsional adalah proses menganalisis Persyaratan Non-Fungsional untuk suatu sistem. Ini dapat dilakukan dengan meninjau persyaratan, mengevaluasinya, dan memprioritaskannya.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan efek visual pada scene "rumah" untuk film pendek NIBIRU memuat beberapa tahapan yaitu:

1. Pra produksi

Pra-produksi merupakan sebuah tahap persiapan sebelum memulai kegiatan produksi. Data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai bahan untuk menentukan jalannya konten yang akan dibuat. Sebelum memulai produksi ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan diantara lain adalah naskah cerita dan storyboard.

2. Produksi

Produksi adalah tahapan pelaksanaan dari rencana yang sudah dibuat ketika pra produksi. Dilakukan untuk merubah atau meningkatkan nilai objek tanpa mengubah bentuk sepenuhnya.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah proses tahapan yang dilakukan setelah tahap produksi film selesai. Proses yang akan dilaksanakan dalam tahap ini yaitu meliputi pengeditan film, pemberian efek khusus atau efek visual, pengorekan warna, pemberian suara atau music latar, sampai penambahan animasi dalam film.

#### 1.6.4 Metode Evaluasi

Evaluasi adalah jenis kegiatan atau proses seperti materi pertimbangan dalam mengambil keputusan atau tindakan dalam satu kegiatan dengan didasari data dan informasi yang sesuai tentang objek, sehingga akan menghasilkan suatu produk yang mempunyai nilai. 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 adalah jenis pengujian penerimaan pengguna yang dilakukan secara terbatas. Pengujian ini dilakukan dalam lingkup internal secara terbatas. Produk atau aplikasi yang diuji dalam alpha testing ini hanya diuji oleh staf internal pengembang. Dalam alpha testing, tujuannya adalah untuk menganalisis kebutuhan dan ketentuan apa saja yang harus dipenuhi untuk 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 dikumpulkan dan disebar ke pihak dan platform lain. Dalam hal ini pengujian akan dilakukan oleh pakar editing.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam bagian penelitian ini dituliskan urutan dari masing masing bab yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan paparan studi terkait latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bagian ini memuat tentang pemaparan terkait studi literatur dan dasar teori yang digunakan dalam proses penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bagian ini terdapat pembahasan mengenai pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta proses perancangan produksi efek visual.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini peneliti memberikan pemaparan hasil dari penelitian mendetail mengenai efek visual yang digunakan dalam pembuatan scene “Rumah” pada film pendek NIBIRU.

### **BAB V PENUTUP**

Bagian ini berisikan kesimpulan, penilaian, dan catatan pada penelitian yang telah dilakukan. Dengan harapan hasil dari penelitian ini dapat diperbaharui dan dikembangkan lagi dikemudian hari.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisikan sumber – sumber yang menjadi acuan dan referensi dalam penelitian ini.

### **LAMPIRAN**

Bagian 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