

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lingkup *efek visual* yang kini telah dipakai pada film-film layar lebar hingga untuk pembuatan *iklan komersial*. Dalam *efek visual* terdapat teknik *compositing* dan teknik *motion tracking* yang sering dipakai oleh pelaku *industri kreatif*. Peneliti menganalisis penerapan teknik *motion tracking* dan teknik *compositing*, serta fitur *content-aware fill* dari beberapa jurnal terkait. Salah satunya yakni teknik *motion tracking* yang digunakan untuk melakukan *tracking* pergerakan kamera di video dengan bantuan beberapa *marker*, sehingga dapat lebih efektif saat proses *tracking* dilakukan [1].

Selain itu, fitur *content-aware fill* yang menggunakan metode penyederhanaan proses penghapusan atau pemangkasan objek dari gambar [2]. Fitur ini digunakan untuk menghilangkan suatu objek yang tidak diperlukan di dalam *frame* karena beberapa faktor saat *syuting*, seperti misalnya sepasang sepatu di depan toko yang lupa disingkirkan saat *syuting*, sehingga dapat menghemat biaya produksi. Kemudian, teknik *compositing* dilakukan dengan beberapa tahap dengan menggabungkan beberapa objek 2D atau 3D yang disusun dengan beberapa *layer* menjadi satu kesatuan video sehingga terlihat nyata di mata penonton [3]. Teknik ini dipakai untuk menambahkan elemen-elemen fiktif yang tidak dapat dilakukan saat *syuting*, seperti

contohnya film *Avenger: End Game* yang memberikan sentuhan *compositing* dalam membuat *environment* medan perang di dalam sebuah *frame*.

Imamgift.art merupakan jasa pembuatan karikatur wajah yang berlokasi di jalan Lele IV, Pugeran, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta. Imamgift.art melakukan promosi melalui akun instagram @imamgift.art (6.537 followers) dan halaman facebook (285 like) dengan nama Kado Karikatur Jogja. Dengan rentang jumlah konsumen di antara 20-24 konsumen setiap bulannya. Pemilik Imamgift.art meminta kepada peneliti untuk dibuatkan *video profile*, dengan harapan dapat mendatangkan konsumen yang lebih banyak lagi.

Penelitian ini menjelaskan tentang penerapan teknik *Compositing* pada *video profile* toko Imamgift.art. Peneliti menggunakan teknik *motion tracking* dan fitur *content-aware fill* untuk membuat *video* memiliki nilai jual yang baik dengan didukung kemampuan teknik *efek visual*, dengan menambahkan beberapa objek seperti gambar dan/atau teks yang digabungkan dalam sebuah *video* yang utuh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas maka peneliti menyimpulkan sebuah rumusan masalah yaitu: “*Bagaimana cara menggunakan teknik motion tracking dan fitur content-aware fill di aplikasi After Effect dalam compositing video profile Imamgift.art?*”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang didapat dari rumusan masalah diatas, yakni:

1. Media berupa *video profile* dengan durasi video maksimal 60 detik

2. Peneliti hanya menjelaskan cara penerapan teknik *motion tracking*, fitur *content-aware fill* serta teknik *compositing* pada *video profile* Imangift.art.

3. Pengambilan gambar menggunakan teknik *live shot*.

4. Publikasi video profile di upload di akun instagram @imangift.art

5. Pengambilan gambar berupa *live shot*.

6. Hasil *video profile* dikemas dengan format file video *.mp4* dengan resolusi *1920x1080 pixels*.

7. Lingkup penelitian dilaksanakan di toko Imangift.art

1.4 Maksud dan Tujuan

Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk menjelaskan tentang penggunaan teknik *motion tracking*, fitur *content-aware fill* serta teknik *compositing* di aplikasi Adobe After Effect yang diterapkan pada *video profile* Imangift.art, sekaligus mengulas proses perancangannya, mulai dari pra-produksi hingga pasca produksi.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Sebagai sarana publikasi dan iklan dalam bentuk *video profile* yang dapat digunakan oleh pihak Imangift.art.
2. Merancang video iklan dengan teknik efek visual *motion tracking* dan *compositing* serta menggunakan fitur *content-aware fill*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan *video profile* ini yaitu:

1. Manfaat bagi peneliti:

a. Menambah pengetahuan dan pemahaman tentang teknik *motion tracking*, fitur *content-aware fill* dan teknik *compositing*.

b. Menambah pengalaman dan wawasan dalam pembuatan media promosi berbentuk *video profile* terutama dalam bidang *videografi*.

2. Manfaat bagi objek penelitian:

a. *Video profile* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil dari penjualan jasa dari toko *Imangift.art* sekaligus dapat dimanfaatkan oleh toko *Imangift.art* sesuai dengan keperluannya.

b. *Video profile* ini dapat meningkatkan *brand awareness* dari toko *Imangift.art*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk menentukan cara mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian yakni dengan metode penelitian kuantitatif. Dalam metode penelitian kuantitatif, penentuan fokus didasarkan untuk menguji hubungan antar-variabel yang dihipotesiskan dan diuji kebenarannya [4]. Adapun beberapa metode yang digunakan peneliti yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan adalah sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pemilik toko *Imangift.art*, Saudara Imam Sholikin

di lokasi toko Imangift.art pada bulan oktober 2019 untuk memperoleh data-data yang valid mengenai masalah yang terjadi pada objek penelitian.

1.6.1.2 Metode Observasi/Survey

Teknik yang digunakan peneliti dalam metode observasi/survey ini adalah sebagai participant observation, dimana peneliti terlibat langsung di lapangan untuk mengamati situasi pada toko Imangift.art, mulai dari perilaku konsumen, pelayanan *customer service*, dan setiap transaksi serta sudut dari setiap ruangan. Peneliti juga melakukan survey melalui form online untuk mengetahui tanggapan penonton dari video Imangift.art. Toko Imangift.art berlokasi di Jalan Lele IV No.3, Pugeran, Maguwoharjo, Depok, Sleman, D.I. Yogyakarta. Hasil observasi tersebut digunakan untuk menentukan konsep *video profile* Imangift.art, dan juga untuk menentukan sudut pengambilan gambar, alur cerita, serta letak penerapan teknik *motion tracking* dan fitur *content-aware fill* saat pengambilan gambar hingga *editing* pada video profile.

1.6.1.3 Metode Studi Kasus

Toko Imangift.art bergerak pada bidang jasa untuk pembuatan karikatur wajah berbasis vektor yang dikemas dalam beberapa bentuk, seperti pigura, bantal, papan mdf, dan bantal. Imangift.art berlokasi di Jalan Lele IV No.3, Pugeran, Maguwoharjo, Depok, Sleman, D.I. Yogyakarta. Pemilik Imangift.art meminta kepada peneliti untuk dibuatkan sebuah video profile tentang toko Imangift.art, karena pemilik Imangift.art ingin melakukan promosi dengan cara meningkatkan brand awareness kepada pelanggan melalui video profile tersebut. Dengan tujuan

supaya pelanggan menganggap toko Imangift.art adalah merek unggulan pada bidang jasa pembuatan karikatur wajah berbasis vektor.

1.6.1.4 Metode Deskriptif

Dalam metode ini data yang didapat dari toko Imangift.art yaitu sejarah singkat berdiri, jumlah pelanggan, wilayah pengiriman, serta visi dan misi toko imangift.art. Data – data tersebut akan dirangkum dan digunakan sebagai penjelasan kepada audien yang tersaji dalam bentuk narasi pada *video profile* toko Imangift.art.

1.6.1.5 Metode Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan data dan informasi dari jurnal ilmiah dengan skala nasional dan internasional serta buku yang terdapat di internet maupun perpustakaan. Referensi yang digunakan peneliti yaitu berupa video, foto, serta karya pribadi dan orang lain dalam bentuk visual sebagai acuan atau referensi, yang terdapat di internet dan koleksi pribadi.

1.6.1.6 Metode Pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Metode yang digunakan untuk pengembangan multimedia adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo. Metode ini memiliki 6 tahap dalam implementasinya, yaitu *concept* (perancangan konsep), *design* (perancangan material), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pemasaran).

1.6.2 Metode Eksperimen

Metode ini digunakan untuk membandingkan pilihan-pilihan yang efisien pada teknik motion tracking, fitur content-aware fill dan teknik compositing guna diterapkan di video. Penerapan tersebut dilakukan dengan aplikasi *editing* video Adobe After Effect CC 2019 untuk mendapatkan hasil yang juga dapat dibandingkan efektifitas saat penerapan.

1.6.3 Metode Analisis

Metode Analisis SWOT sangat sesuai penggunaannya untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan penggunaan teknik *motion tracking*, fitur *content-aware fill* dan teknik *compositing* pada video profile Imangift.art. Analisis SWOT dapat mengidentifikasi secara sistematis untuk merumuskan strategi berdasarkan logika untuk memaksimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), serta dapat meminimalkan kelemahan (*Weakness*) dan ancaman (*Threats*) [5]. Metode ini menggunakan bantuan aplikasi *benchmark CPU* untuk melihat grafik performa saat penerapan dijalankan.

1.7 Sistematika Penelitian

Penelitian di dalam penyusunan laporan ini telah diatur secara sistematis dan disusun dalam lima bab supaya pembaca dapat dengan mudah memahami persoalan dan pembahasannya. Adapun urutan dari beberapa bab tersebut, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi beberapa masalah yang terjadi diantaranya latar belakang dan solusi singkat, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori dasar tentang teknik *motion tracking*, *content-aware fill*, teknik *compositing*, *video profile*, dan toko Imamgift.art secara jelas. Data-data tersebut didapatkan melalui jurnal ilmiah yang ada di internet dan/atau perpustakaan serta data-data yang didapat dari toko Imamgift.art yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang alat dan bahan, perancangan *video profile*, tinjauan umum mengenai objek penelitian, dan metode atau solusi yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian. Bahan yang digunakan berupa file video berektensi *.mp4* dan aset gambar atau teks 2D berektensi *.jpeg*, *.png*, dan/atau *.ai*. Kemudian, alat yang dipakai peneliti yaitu Adobe After Effect CC 2019, Adobe Premiere Pro CC2019 dan Adobe Illustrator CC 2019, serta *task manager* dan *timer(stopwatch)* sebagai alat bantu untuk melakukan perbandingan kinerja CPU dan efektifitas.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas lebih rinci tentang perancangan video profile Imamgift.art mulai dari *Pra Produksi*, *Produksi*, hingga *Pasca Produksi*. Selain itu,

bab ini juga menjelaskan dan menganalisa tentang penerapan teknik *motion tracking*, *fitur content-aware fill* dan teknik *compositing* dalam *video profile* Imangift.art. Simulasi *editing* dilakukan dengan bahan video dan aset 2D menggunakan Adobe After Effect CC2019, Adobe Premiere Pro CC 2019 dan Adobe Illustrator CC 2019 yang dipantau menggunakan *task manager* dan *timer(stopwatch)* saat melakukan testing fitur *content-aware fill* dan proses *rendering* untuk perbandingan kinerja CPU dan efektivitas.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil perancangan pembuatan *video profile* Imangift.art serta penggunaan teknik *motion tracking*, *fitur content-aware fill* dan teknik *compositing* yang telah dilakukan.

