

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketika menulis novel, penulis dapat menyoroti karakter melalui dialog internal, tetapi dalam film, pilihan tersebut tidak tersedia. Oleh karena itu, sifat karakter harus didefinisikan secara visual. *Visual Effect* harus membantu penonton memahami apa yang dipikirkan karakter, merasakan emosi mereka, dan mengalami apa yang dialami karakter dalam film. Sama seperti kata-kata yang dipilih dengan cermat dalam novel yang membantu pembaca berpikir dan merasakan emosi karakter. Menurut George Lucas bidang bercerita lebih penting daripada *visual effect* yang diperlukan untuk menghidupkan adegan, sementara dunia sihir perlu memiliki banyak *visual effect*. Sering kali *visual effect* disalahgunakan dan hanya dilihat sebagai pemanis sementara[1]. Pengertian dari *visual effect* atau yang biasa disingkat dengan VFX adalah proses memanipulasi gambar atau proses dalam menciptakan ilusi dari hasil *shooting* untuk menciptakan visual yang sesuai dengan adegan yang ada di dalam skenario[2].

Amikom Video Competition atau yang disingkat AVC adalah sebuah ajang perlombaan film pendek dan animasi tingkat SMA/Se-derajat yang diselenggarakan oleh Universitas Amikom Yogyakarta setiap tahunnya. Dalam penyajian konten video Universitas Amikom Yogyakarta bekerja sama dengan CV. Parama Creative salah satunya adalah video pembuka penghargaan kategori nominasi terfavorit AVC 2024. Dalam konten video pembuka penghargaan kategori nominasi terfavorit AVC 2024 memiliki konsep video karakter utama yang sedang mengeluarkan kekuatan elemen berupa angin, tanah, api dan seekor naga dari bawah tanah. Berdasarkan uraian tersebut diperlukan pemanfaatan teknologi dalam pembuatan *visual effect* dapat memberikan tampilan yang dinamis dan memikat.

Berdasarkan konsep video di atas, implementasi teknik *visual effect* menjadi bagian penting untuk menciptakan konten video pembuka penghargaan kategori

nominasi terfavorit AVC 2024. Teknik utama yang digunakan adalah *rotoscoping* untuk memisahkan karakter utama dengan latar belakang, *tracking* untuk memposisikan efek yang telah dibuat supaya mengikuti pergerakan dari objek, *simulation* untuk membuat efek retakan tanah, dan *compositing* untuk membuat menggabungkan beberapa efek yang telah dibuat supaya terlihat realistis. Melalui penggabungan teknik tersebut, dihasilkan *visual effect* yang dinamis dan dapat memvisualisasikan karakter dapat mengeluarkan kekuatan angin, tanah, api, dan mengeluarkan seekor naga dari bawah tanah.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengimplementasikan teknik *visual effect* tersebut dan mengusung judul "Implementasi Teknik *Visual Effect* pada Video Pembuka Penghargaan Kategori Nominasi Terfavorit AVC 2024".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu "Bagaimana mengimplementasikan teknik *visual effect* pada video pembuka penghargaan kategori nominasi terfavorit AVC 2024 ?"

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya berfokus pada *visual effect* yang terdapat dalam video pembuka penghargaan kategori nominasi terfavorit AVC 2024.
2. Penelitian akan berfokus pada *visual effect* dalam proses pasca produksi.
3. Teknik *visual effect* yang akan diterapkan dalam penelitian adalah teknik *rotoscoping*, *tracking*, *simulation* dan *compositing*.
4. Pengujian dilakukan untuk melihat kelayakan dari *visual effect* yang dibuat.
5. Pengujian dilakukan kepada ahli pakar dan dari pihak CV Parama Creative.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui tentang :

1. Implementasi *visual effect* untuk kebutuhan video pembuka penghargaan kategori nominasi terfavorit AVC 2024.
2. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

