

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Efek Visual (*Visual Effects* disingkat VFX) dapat didefinisikan sebagai proses pemberdayaan cerita visual, baik rekaman dalam aksi langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan film yang semakin melibatkan pikiran, emosi, dan menyentuh hati penonton. VFX sering kali melibatkan integrasi antara rekaman aktual dan citra yang dimanipulasi ini untuk menciptakan lingkungan yang tampak realistis untuk konteksnya[1]. Dalam pembuatan music video ini, *visual effect* memiliki beberapa tahapan produksi, salah satu tahapannya yaitu *compositing*. *Compositing* adalah proses penggabungan dari beberapa unsur visual berupa *liveshoot* dengan aset yang dibuat menjadi satu bagian.

Parama Creative adalah perusahaan yang bergerak dibidang kreatif digital visual. Perusahaan ini membuat program magang artist untuk mahasiswa Teknologi Informasi guna mencangkakan produk yang akan dibuat. Penulis dan tim didalam mengikuti program ini membuat project berupa music video yang berjudul "Sebatas Mimpi". Musik video ini menceritakan tentang seorang yang sangat menganggumi perempuan yang dia sukai, akan tetapi dia sadar kalau dia tidak akan bisa mendapatkannya. Penulis mendapat bagian untuk mengerjakan scene meja komputer dengan berusaha melakukan tahapan produksi *compositing* dalam memvisualkan aset *popup chat* dan *floating hologram screen handphone* yang telah dibuat untuk dapat menjadi satu bagian dalam video yang diambil secara *live shoot*.

Melihat dari uraian diatas penulis berencana melakukan tahapan produksi *compositing* dengan menggunakan teknik *tracking*. Hal ini bertujuan untuk dapat memposisikan aset yang telah dibuat supaya mengikuti pergerakan dari object saat kamera bergerak. Penulis menampilkan *live shot* handphone guna untuk memperlihatkan akun instagram aktor perempuan yang kemudian divisualkan menjadi *floating hologram screen*. Setelah *live shot* tersebut, penulis menampilkan aktor laki-laki yang sedang duduk didepan meja komputer dengan tangan

mengambil handphone tersebut kemudian memperagakan gerakan mengetik yang dibelakang menampilkan visual *popup chat*.

Melihat kebutuhan dari produk diatas, maka penulis berencana melakukan tahapan produksi *compositing* dalam *project music video* ini, maka penulis mengambil judul *Compositing Visual Effect* pada *Music Video* “Sebatas Mimpi”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

“Bagaimana *compositing visual effect* pada *music video* “Sebatas Mimpi”?”

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Materi yang diangkat adalah *scene* meja komputer.
2. Penelitian berfokus pada *compositing video*
3. Penerapan teknik *tracking* pada *scene* tersebut.
4. Penguji adalah pihak mentor industri.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat dalam memenuhi kelulusan dari program studi S1 Teknologi Informasi Universitas “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Menerapkan *compositing* dengan menggunakan teknik *tracking* pada *music video* “Sebatas Mimpi”.