

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital [1]. *Visual Effect* merupakan proses dimana citra dibuat dan dimanipulasi secara digital melalui komputer [2]. *Visual effect* dapat membantu visualisasi gambar yang tidak bisa dilakukan pada saat produksi video. *Visual effect* juga dapat digunakan untuk mendramatisir serta memperkuat adegan pada suatu video. Citra gambar yang bisa diperkuat menggunakan *visual effect* antara lain yaitu ledakan, kekuatan super, dan banyak hal lain yang tidak bisa dilakukan secara *live shoot* atau jika dilakukan secara *live shoot* akan lebih boros dari segi biaya, tenaga, dan waktu.

BOIM (Battle of Indie Multimedia) 2020 merupakan acara perlombaan di bidang multimedia yang diselenggarakan oleh Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. BOIM 2020 sendiri mengusung tema "*In Visual Maker Journey, We Stand For*". Berdasarkan tema tersebut banyak dibutuhkan sajian video konten pengantar untuk acara penghargaannya. Dari konsep acara, isi dari salah satu video tersebut harus menggambarkan bagaimana hambatan diri seorang *visual maker* berubah jadi monster dan melawan para pembuat film *indie*. Berdasarkan cerita tersebut maka dibutuhkan konsep *visual effect* dalam mewujudkan ilustrasi pertarungan antara monster dan para pembuat visual.

Penelitian ini akan membahas penggunaan *visual effect* pada konten video BOIM 2020. Penelitian ini akan mencoba mencari tahu hubungan antara penggunaan *visual effect* serta daya paham penonton terhadap cerita yang disampaikan. Ketika *visual effect* pada video tersebut ditayangkan apakah visual yang ditangkap oleh penonton akan sama dengan konsep yang diinginkan pada acara tersebut. Dengan demikian penelitian ini akan diharapkan dapat mengetahui dampak dari *visual effect* yang dibuat terhadap daya tangkap penonton terkait cerita yang ingin disampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: "Bagaimana pembuatan video konten untuk acara Battle Of Indie Multimedia (BOIM) 2020 Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta menggunakan visual effects?"

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan fokus pada beberapa hal yaitu:

1. Konten video pembukaan acara yang digunakan untuk acara penganugerahan BOIM 2020.
2. *Visual effect* yang digunakan dalam video yang berjumlah 7 adegan.
3. Target penayangan video ini adalah pada saat acara penganugerahan BOIM 2020.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah *storytelling* dan *visual effect* nya.

5. Pengujinya adalah Panitia BOIM 2020.
6. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode alpha testing.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud yaitu menyampaikan maksud cerita kepada penonton tentang makna dari acara BOIM 2020.

Serta memiliki tujuan antara lain:

1. Membuat *visual effects* dalam video sehingga dapat membantu penyampaian maksud cerita kepada penonton.
2. Mengimplementasikan *visual effect* pada video.
3. Menguji pengaruh penggunaan *visual effect* dalam penyampaian informasi.
4. Menganalisa pembuatan *visual effect* pada video.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat diantara lain:

1. Menjadi landasan untuk pembuat video bisa mengolah cerita yang lebih kreatif dan diluar akal sehat manusia karena cerita tersebut bisa tersampaikan dengan penambahan *visual effect* pada video.
2. Penelitian ini diharapkan juga mampu menjadi landasan teori untuk penelitian lain yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah sebuah dialog atau tanya jawab yang dilakukan dua orang atau lebih yaitu pewawancara dan narasumber (Rony Hanitijo, 1994). Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara kepada ketua BOIM mengenai kebutuhan visual yang ingin ditampilkan pada video.

2. Metode Observasi

Metode Observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh alat indera (Ibid: 145). Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mengamati poster, logo, serta konsep acara BOIM 2020.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional. Analisis kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Sedangkan kebutuhan non fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain sebagainya.

1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan video pembukaan acara penganugerahan BOIM 2020 terdapat beberapa tahap yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Testing

Testing digunakan untuk menguji kualitas *visual effect* yang diterapkan pada video pembukaan acara penganugerahan BOIM 2020. Testing dilakukan dengan menggunakan metode alpha testing, yaitu adalah testing yang dilakukan oleh penulis serta panitia BOIM 2020.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan pada penelitian ini. Berikut merupakan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan tinjauan pustaka, konsep dasar video, teknik pengambilan gambar, serta dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang profil BOIM 2020, analisis video yang dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video pembukaan acara penganugerahan BOIM 2020 serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

