

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia digunakan sebagai media penyampaian informasi yang efektif karena hal tersebut dilakukan dengan menggabungkan elemen-elemen multimedia, menurut Agus Suheri (2006:3) dalam jurnalnya yang berjudul *Animasi Multimedia Pembelajaran*, Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Salah satu bentuk visual tersebut adalah video *Cinematic*. [1]

Menurut Blain Brown dalam bukunya yang berjudul "*Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*" (2002: 2), beliau menuliskan *Cinematic* adalah bahasa dan didalamnya ada kosa kata dan bahasa tertentu, komposisi, desain visual, pencahayaan, pergerakan dan sudut pandang. Dalam pembuatan film atau video, bahkan animasi sekalipun, warna tidak hanya sekedar warna, tetapi warna adalah sebuah informasi. Warna adalah elemen fundamental dari desain dan cerita visual. Editor menggunakan dan memainkan warna untuk mengatur suasana dalam pembuatan suatu video maupun film, Dan pengaturan tabel warna ini disebut *color grading*. [2]

Menurut (Hurkman 2014, 277–310) dalam bukunya yang berjudul *color correction handbook professional techniques*. *Color grading* adalah alat mendongeng yang mutlak diperlukan untuk setiap alur kerja cinematic digital.

Colorgrading ini disesuaikan dengan alur, tema, isi cerita, dan hal yang dapat memengaruhi suasana dalam suatu video.[3]

Proses pembuatan filter cinematic color grading tersebut menggunakan Teknik ("look up table"). Menurut Blain Brown dalam bukunya yang berjudul "*Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*" (2002: 255) LUT adalah pencarian tabel kumpulan data yang dihitung sebelumnya yang digunakan untuk menyesuaikan warna dari gambar yang ditampilkan dengan gamut dan chromaticity dari satu perangkat video (seperti kamera). Teknik ini dapat mengkoreksi warna menjadi lebih menarik bahkan dapat memberikan video dengan hasil output yang berbeda.

Maka tujuan pembuatan filter cinematic color grading ini diharapkan dapat mempermudah editor dan memaksimalkan pembuatan sebuah video yang dapat memberikan dan memengaruhi suasana yang disesuaikan dengan alur, tema dan isi dalam suatu video maupun film.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah "Bagaimana cara pembuatan filter cinematic color grade dengan menggunakan Teknik *look up table*?"

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan filter cinematic color grade ini penulis memberikan Batasan masalah penelitian meliputi :

1. Filter yang dihasilkan berupa extensi *3DLut*
2. Video yang digunakan berbentuk custom flat picture profile (*s-Log*)
3. Pembuatan filter menggunakan *davinci resolve 16*
4. Pengambilan gambar menggunakan Resolusi gambar 1920x1080px
5. Aplikasi yang akan digunakan *Adobe Premiere Pro*.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan filter cinematic color grading ini diharapkan dapat mempermudah editor dan memaksimalkan pembuatan sebuah video yang dapat memberikan dan memengaruhi suasana yang disesuaikan dengan alur, tema dan isi dalam suatu video maupun film.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Untuk mengetahui dan sejauh mana ilmu yang telah dipelajari
2. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama menempuh studi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
3. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai proses pembuatan filter cinematic color grade dengan Teknik *look up table*.

1.5.2 Manfaat akademik

1. Refrensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi, bagi mahasiswa yang sedang skripsi.
2. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi dalam bidang multimedia.

1.5.3 Manfaat bagi pengembang

1. Menjadi referensi bagi para pengembang dalam sebuah pembuatan video dengan Teknik yang digunakan.
2. Menjadi bahan dalam pengembangan Teknik serupa agar lebih baik untuk pengembangan selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Menurut sugiyono (2017:224) dalam bukunya yang berjudul *metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif*, Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karna tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.[4]

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menerapkan pengambilan data sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan langsung untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan sebagai bahan penulisan skripsi.

2. Metode Studi Kepustakaan

Berpedoman pada buku yang sudah ada, baik dari perpustakaan yang sudah disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari literatur-literatur yang diperoleh dari internet yang berkaitan mendukung pembahasan skripsi.

1.6.2 Metode Analisis

Menurut sugiyono (2017:147) dalam bukunya yang berjudul *metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif*, Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan responden dan menyajikan data tiap variabel.

Adapun analisis data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Menganalisis seberapa besar pengaruh filter warna terhadap video
2. Menganalisis seberapa besar pengaruh extensi (3DLUT)

Terhadap beberapa software editor.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode pra-produksi, metode produksi dan pasca produksi.

1. Pra-produksi

Tahap pencarian data awal dan pembuatan analisis kebutuhan yang kemudian dijadikan untuk menentukan alur dari pembuatan LUT.

2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan beberapa pengambilan gambar dan juga proses pembuatan filter cinematic color grade menggunakan davinci resolve 16.

3. Pasca produksi

Pada tahap ini memasuki tahapan proses editing, compositing dan rendering video agar menampilkan output yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian Dan metode penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi teori-teori yang digunakan sebagai acuan pembuatan system multimedia, teori-teori dasar yang digunakan serta software yang digunakan dalam pembuatan Filter colorgrade

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tentang gambaran umum filter color grade cinematic, mulai dari persiapan pengambilan video, Pembuatan filter cinematic colorgrade merancang tampilan visual, penggunaan filter pada video .

BAB IV : IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas dan menguraikan tentang pembuatan filter colorgrading dari mulai pra produksi, produksi dan pasca produksi, melakukan tes pemakaian dan pembahasa

BAB V : PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi, yang berisi kesimpulan dari apa yang telah dilakukan dalam pembuatan filter cinematic colorgrading dan laporan skripsi