

# 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. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (frame per second). Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai frame rate maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan.

Untuk membuat sebuah video ada beberapa cara, yang paling umum digunakan sampai sekarang yaitu teknik *live shoot*. Membuat sebuah video *Live shoot* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live shoot* juga dapat dikatakan sebagai video shooting di mana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil shooting. Pengertian *live shoot* itu sendiri adalah serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada suatu proses *editing*.

*Editing* adalah proses menggerakkan dan menata video shot/hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat. Secara umum pekerjaan editing adalah berkaitan dengan proses pasca produksi, seperti *cutting*, *colour correction*, *sound mixing*, menambahkan *effect* dan juga memanipulasi waktu. Manipulasi waktu atau *expanding time* adalah Perluasan waktu dalam sebuah video menyebabkan durasi menjadi lebih lama dibandingkan dengan durasi sesungguhnya pada umumnya teknik ini yang biasa digunakan untuk memanipulasi waktu *real time* menjadi *slow motion* atau *fast motion* sesuai dengan kreatifitas dan kebutuhan untuk menambah effect dramatis pada setiap adegannya.ada pun macam macam teknik *expanding time* adalah *Freeze time*, *reverse*, *Time lapse*, *Hyperlaps*, *Time stretch*, *Repetition und Different Angles*, *Time Remapping*.

*Time remapping* merupakan salah satu *tools* yang terdapat pada aplikasi *editing video* yang di gunakan untuk memberikan *effect slow motion* dan *fast motion* dalam sebuah segmen video. Teknik ini menjadi populer sekitar awal abad ke-21 sebagai permulaan paket perangkat lunak *editing* tingkat menengah termasuk kemampuannya. Pada dasarnya editor tidak terbatas untuk mengatur kecepatan tunggal pada klip video, melainkan, kecepatan dapat diatur secara bervariasi dari waktu ke waktu dengan lancar . Sebuah adegan dapat dimulai secara *real time* dan secara bertahap ( atau cepat ) kecepatannya semakin bertambah. Kecepatan bisa naik dan turun sesuai keinginan editor tanpa harus memotong layer.

Contoh implementasi *effect slow motion* dan *fast motion* dapat di lihat dari film *X-Men: Apocalypse* adalah adegan *Quicksilver* yang diperankan oleh Evan

Peters menunjukkan kekuatan mutannya, yaitu bisa bergerak super cepat hingga tak terlihat manusia biasa. Bukan menghilang, tapi berpindah sangat cepat. Di adegan ini *Quicksilver* ia menunjukkan kebolehannya dengan gaya *slow-motion*. Bukan hanya tekniknya penggarapan di film ini tentu saja menggunakan peralatan canggih, menggunakan kamera yang mampu menangkap gambar hingga 2.000 frame per detik Sehingga, seakan-akan adegan yang sebenarnya diambil selama 15 detik itu terjadi hanya sekejap mata dalam filmnya. Kamera tersebut berjalan sangat cepat di atas rel di tengah ledakan yang terjadi di dalam asrama dan diedit sedemikian rupa. Menariknya, *Quicksilver* saja yang terlihat bergerak dan terbang di udara sementara properti lainnya membeku dan bergerak lambat. Potongan adegan itu yang membuat peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Time Remapping Untuk Mempercepat Dan Memperlambat Pada Sebuah Segmen Video”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas maka dapat di simpulkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana cara menggunakan tools time remapping yang terdapat dalam plugin software editing video pada teknik memanipulasi waktu di proses pasca produksi atau editing dari video live shoot serta menggabungkan teknik dasar memanipulasi waktu untuk menghasilkan visual effect slow motion dan fast motion dalam sebuah segmen video menggunakan alat dan sumberdaya se-minimal mungkin.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, Agar penyusunan makalah ini tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi pada.

1. Mempercepat dan memperlambat pada sebuah segmen video menggunakan *tools Time Remapping* dalam proses editing video *live shoot*, untuk menghasilkan *visual effect slow motion* dan *fast motion*.
2. Penelitian ini hanya terfokuskan pada cara menerapkan dan menggabungkan *tools time remapping* yang terdapat dalam *plugin software editing premiere pro* pada teknik memanipulasi waktu didalam proses pasca produksi atau editing dari video *live shoot* untuk menghasilkan *visual effect slow motion* dan *fast motion* dalam sebuah segmen video.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini ada beberapa tujuan yang akan di capai oleh peneliti adapun tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Mampu menerapkan *tools time remapping* untuk mempercepat dan memperlambat pada sebuah segmen video
2. Mengetahui dan mampu menggabungkan *time remapping* dengan teknik manipulasi waktu lainnya.
3. Hasil penelitian ini di harapkan agar dapat memberikan informasi tentang Bagaimana cara menggabungkan dan menerapkan *tools Time Remapping* dalam proses editing video *live shot* untuk menghasilkan *visual effect slow motion* dan *fast motion*.



4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi dalam penggunaan *tools Time Remapping* untuk mempercepat dan memperlambat video

### 1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini, antara lain.

#### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap referensi dari *Film, Video Clip* dan video lain yang menggunakan teknik *Time Remapping, Fast Motion* dan *Slow Motion*.

b. Metode Perpustakaan

Cara dilakukan dengan membaca buku-buku, majalah, jurnal-jurnal penelitian untuk mendapatkan dasar dasar teori tentang masalah pembuatan dan penerapan teknik *Time Remapping, Fast Motion* dan *Slow Motion*.

c. Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang dapat dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia editing video, dan penerapan teknik *Time Remapping, Fast Motion* dan *Slow Motion*.

### 1.5.2 Metode Analisis

Mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan dan kebutuhan dalam pembuatan video sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan serta membahas kebutuhan *software* dan *hardware* yang digunakan dalam penelitian.

### 1.5.3 Metode Pembuatan

Tahap ini merupakan penggambaran bagaimana pembuatan segmen video, mulai tahap penentuan konsep dan bentuk visual yang ingin diberikan, serta pembuatan storyboard dan video. Tahap ini menghasilkan perancangan Penerapan Time Remapping Untuk Mempercepat Dan Memperlambat Pada Sebuah Segmen Video

Adapun metode yang digunakan dalam proses pembuatan Segmen video, yang akan melalui beberapa tahapan seperti pra produksi, produksi dan pasca produksi. Urutannya sebagai berikut.

#### 1. Pra Produksi

Merupakan metode dimana segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi seperti : Perancangan Konsep, Naskah, Storyboard.

#### 2. Produksi

Tahap ini merupakan tahapan pembuatan iklan serta pengimplementasian motion graphic pada iklan sesuai dengan konsep dan naskah yang telah dibuat.

#### 3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana dilakukan proses editing terhadap file hasil produksi pada kegiatan ini intisari penelitian ini di susun. Pada tahap ini akan dilakukan pengkomposisian file hasil produksi, dan menerapkan *tools Time Remapping* serta menggabungkkan dengan teknik manipulasi yang lain sehingga menjadi satu video. dan proses editing dengan sound yang kemudian akan dijadikan file video sehingga dapat dimainkan pada software video player.

#### **1.5.4 Metode Testng**

Tahap ini merupakan hasil pembuatan video untuk menentukan kelayakan pembuatan video menggunakan *tools Time Remapping* dalam proses *editing* video *live shot* untuk menghasilkan *visual effect slow motion* dan *fast motion* dengan menggunakan alat dan sumberdaya se-minimal mungkin Maka hasil penelitian ini akan di bandingkan dengan referensi video sejenis yang penggarapannya menggunakan teknik dan peralatan yang canggih.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi menjadi lima bab, sebelum bab pertama disajikan terdapat halaman formalitas yang terdiri dari judul, halaman pengesahan, halaman motto, halaman kata pengantar, dan halaman daftar isi, serta daftar gambar dan tabel bila diperlukan dan setelah bab ke-lima disertakan daftar pustaka dan lampiran. Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah.

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan segmen video yang dibuat berdasarkan pemaparan teori termasuk teknik dan pembuatan video yang digunakan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisi kebutuhan produksi, proses pra produksi pada proses pembuatan video .

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses produksi dan proses pasca produksi dalam pembuatan video.

## BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan hasil penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.