

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini video *liveshoot* berkembang semakin variatif. Ada berbagai jenis bentuk video *liveshoot* yang sering digunakan, secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua jenis video *liveshoot*. Diantaranya yaitu; video *liveshoot* murni dan video *liveshoot* tidak murni.

Video *liveshoot* murni adalah video yang tidak ada penambahan efek visual, sedangkan video *liveshoot* tidak murni terdapat penambahan objek maupun efek visual, seperti *3D Camera Tracking* [1].

Perkembangan teknologi efek visual *3D Camera Tracking* berkembang semakin pesat. Pada awal perkembangannya *3D Camera Tracking*, hanya dapat men-tracking beberapa titik tracking, sekarang dapat men-tracking banyak titik tracking. Tujuannya adalah agar objek yang ditambahkan seolah-olah solid dengan video *liveshoot* tersebut [2].

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti berusaha membuat serta mengimplementasikan teknik *3D Camera Tracking* pada video *liveshoot* kedalam bentuk penelitian dengan judul, "Perancangan Video dengan Menggunakan *3D Camera Tracking*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah "Bagaimana membuat video dengan menggunakan teknik *3D Camera Tracking*"?

1.3 Batasan Masalah

Penulisan penelitian ini membatasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Pada penelitian ini tidak membahas semua produksi, hanya membahas tahapan produksi bagian teknik *3D Camera Tracking*.
2. Penelitian ini hanya mengulas tentang penerapan *3D Camera Tracking* digabungkan dengan *video live shoot*.
3. Bentuk akhir dari implementasi teknik *3D Camera Tracking* ini adalah *video sequence*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi pembaca atau peneliti lain yang melakukan penelitian serupa,
2. Penulis dapat memberi motivasi bagi pembaca/peneliti, untuk menciptakan karya yang lebih kreatif dan berkualitas dibidang teknik pembuatan efek visual.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mampu mengimplementasikan teknik *3D Camera Tracking*, pada *video Live shoot*.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah:

1. Metode Studi Literatur

Pada tahap ini, dilakukan pencarian dan pengumpulan data atau referensi yang terkait, dengan cara :

- a. Metode Observasi, yaitu Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan dari beberapa contoh video yang menggunakan teknik *3D camera tracking*.
- b. Metode Kepustakaan, yaitu Proses pengumpulan data melalui buku – buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh dari perpustakaan maupun file internet.

2. Analisis

Metode analisis yang digunakan meliputi, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

3. Perancangan

Pada tahap ini peneliti akan merancang *3D Camera Tracking*, dengan tahapan pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Pada tahapan pra-produksi peneliti akan membahas komposisi adegan, cara pengambilan gambar, jenis pengambilan *shoot* dan *effect visual*. Tahapan produksi membahas *setting* kamera dalam proses pengambilan video. Pasca-produksi membahas tahapan akhir atau finishing dari pembuatan video, yang meliputi editing dan penerapan *3D Camera Tracking*.

4. Implementasi / Testing

Peneliti akan melakukan pengkajian atau pengecekan pada efek *3D Camera Tracking* mengacu pada *storyboard* yang telah disusun dengan *source* berupa *live shoot*.

5. Evaluasi

Pada tahap ini akan diuji apakah dengan menggunakan teknik *3D Camera Tracking* hasil dari objek yang di-*tracking* telah sesuai dan benar bisa menempel dengan menggunakan *3D Camera Tracking*.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara sistematis isi dari penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, mengenai konsep yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan perkembangan multimedia, tinjauan pustaka, teknik pembuatan video, teknik spesial efek, teknik *3D camera tracking*.

BAB III Analisis dan Perancangan, pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang dipakai, beserta uraian tentang tahap pra-produksi.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan, pada bab ini menjelaskan tentang tahap produksi dan menjelaskan tahapan pasca produksi dalam pembuatan video *liveshoot*.

BAB V Penutup, berisi kesimpulan beserta saran-saran yang peneliti rangkum selama penelitian

Daftar Pustaka, bagian ini berisi daftar pustaka yang digunakan dalam pembuatan laporan penelitian dan aplikasi.