

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Compositing pada proses post-production yaitu proses digital dalam menggabungkan beberapa gambar atau beberapa urutan gambar sebagai satu bagian film atau rekaman video digital. Menggunakan teknik tersebut para produser film dapat lebih mengurangi biaya produksi seperti tempat, alat, dan anggaran dana. Pada era kini banyak media hiburan jua yang mengimplementasikan teknik tersebut seperti program-program pada media televisi sampai *Production House*. [1] Tujuan dari compositing adalah menghasilkan video beserta efek visual yang terlihat nyata atau realistis. Footage yang dibuat oleh komputer (Gambar CG) dan visual effects dikombinasikan dengan *live action footage* menggunakan teknik compositing (Afifi & Hussain, 2015). Hasil dari proses compositing berupa video utuh dan berasal dari campuran semua elemen yang seolah direkam pada waktu bersamaan. Jadi di tahap compositing, footage yang berupa gambar CG haruslah diolah sedemikian rupa sampai terlihat nyata mirip orisinal.

Teknologi 3D sekarang menjadi salah satu pilihan unggulan para pegiat visual, sebab teknologi 3D bisa mendeskripsikan objek sangat mirip, dengan objek sesungguhnya. Dengan menggunakan perangkat lunak dan teknik khusus dalam computer grafis, untuk menghasilkan

representasi visual secara digital dari suatu objek 3D.[2] 3D Modelling akan membentuk produk yang dinamakan 3D model. tidak hanya ditampilkan secara 3D, keluaran ini jua bisa ditampilkan dalam bentuk 2D. Tujuan dari 3D Modelling ini, untuk memberikan representasi sebuah obyek dalam bentuk visual volume dan ruang yang memiliki koordinat X,Y, dan Z, sehingga terlihat nyata. terdapat beberapa proses lanjutan sesudah 3D Modelling, yaitu texturing, simulasi 3D, pemberian lighting serta yang terakhir adalah rendering. tahap rendering, merupakan tahap menghasilkan produk akhir, pada bentuk video, gambar ataupun audio. dengan adanya teknik 3D modelling maka diharapkan supaya video tak terlihat stagnan yang dimana digabungkan menjadi satu kesatuan menggunakan teknik compositing.[3] Skripsi ini, akan membahas tentang pembuatan video produksi sebagai media edukasi, yang marak di era kini. Video produk ini akan memakai teknologi 3D, karena dinilai sangat efisien dalam menggambarkan produk yang akan diangkat.

Video literasi Candi Plaosan ini bertujuan untuk menyampaikan sejarah tentang pembangunan candi plaosan yang terjadi di masa lampau, yang diamana situs tersebut dibangun tak jauh dari Candi Prambanan dan Candi Sewu (Candi Seribu) yang berada sekitar satu kilometer dari arah timur laut, berlokasi di Desa Bugisan Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten. Tak hanya itu video literasi candi plaosan juga nantinya menampilkan tahapan-tahapan pembangunan situs plaosan, yang dimana

setiap bagian dari candi memiliki makna dan akan ditampilkan dalam bentuk 3D (3 Dimensi).

Video literasi Candi Plaosan akan disajikan dengan full 3D, dengan menggunakan teknologi 3D, visualiasasi dari modeling Candi Plaosan yang akan ditampilkan akan terlihat bervolume dengan adanya tiga sumbu yaitu X,Y, dan Z (panjang, tinggi, dan lebar) agar terlihat lebih realistis. Tak hanya menggunakan modeling 3D saja, video literasi Candi Plaosan akan menggabungkan keterlibatan dengan background environment 3D serta karakter 3D animasi yang bergerak, sehingga tidak terlihat stagnan dan terlihat lebih hidup.

Namun terdapat juga informasi bersifat text serta audio narasi yang berfungsi untuk menjelaskan dan menerangkan kepada penonton langkah-langkah secara urut proses-proses yang terjadi pada pembangunan Candi Plaosan. Serta adanya tambahan element motion grafik agar terlihat lebih menarik dan tidak monoton.

Melihat akan kebutuhan penyampaian informasi tersebut maka dibutuhkan adanya *Compositing*. Maka dari itu penulis mengusulkan judul skripsi “Implenetasi Teknik Compositing Dalam Pembuatan Video Edukasi Candi Plaosan Pada CV. PARAMA CREATIVE”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu disimpulkan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, “*Bagaimana penerapan compositing pada pembuatan video edukasi Candi Plaosan ?*”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Compositing video edukasi Candi Plaosan.
2. Proses compositing yang digunakan dalam proses pembuatan video edukasi candi plaosan.
3. Aplikasi yang digunakan adalah *Autodesk Maya* sebagai *software* untuk membuat objek 3D.
4. Aplikasi yang digunakan adalah *Lumion* dan *Adobe Premiere* sebagai *software* untuk *Compositing*.
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah kesesuaian informasi yang di sampaikan melalui video edukasi candi plaosan tersebut.
6. Target durasi video edukasi candi plaosan yaitu 24 menit.
7. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima oleh tim CV. Parama Creative.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Implementasi *Compositing* pada konten video.
2. Menyampaikan informasi sejarah masa lampau tentang pembangunan Candi Plaosan, dengan sajian visual modern yaitu video 3D animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat diantara lain:

1. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada bidang Animasi dan Multimedia dengan mengimplementasikan pembuatan objek 3D menggunakan aplikasi multimedia seperti *Autodesk Maya* dan *Adobe Premiere*.
2. Dapat menyampaikan maksud dan informasi dengan sajian visualisasi menarik mengikuti perkembangan zaman kepada penonton yaitu animasi 3D.
3. Sebagai referensi penerapan ilmu untuk penelitian selanjutnya serta sebagai media penyemangat untuk terus berkarya.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti pada metodologi dan perancangan karya ini, data yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana data kualitatif digunakan untuk penilaian sebuah video yang sudah dibuat, dan pendekatannya melalui video yang telah dibuat. dari segi penilaian tidak bisa ditinjau hanya berdasarkan segi objektif, buat melakukan penilaian film animasi lebih berasal pada sebuah pengamatan, diharapkan juga dari perkembangan animasi tersebut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut : [4]

1. Metode Observasi

Metode Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan secara langsung ke tempat situs candi plaosan berada dan BPCB (Balai Pelestarian Cagar Budaya) Provinsi Jawa Tengah, serta mengamati video-video edukasi yang menggunakan visualisasi 3D, baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

2. Metode Literatur

Pengambilan data didapatkan secara langsung dari BPCB (Balai Pelestarian Cagar Budaya) Provinsi Jawa Tengah, serta menggunakan literatur yang dapat digunakan, seperti membaca literatur memanfaatkan fasilitas internet, yaitu mengunjungi situs web yang berhubungan dengan pembuatan video edukasi produk ini.

3. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab dengan kepada Koordinator BPCB (Balai Pelestarian Cagar Budaya) yaitu ibu Wardiyah untuk mendapatkan data-data mengenai candi plaosan sebagai bahan dalam penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Medapatkan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari 3D *modelling* serta *composite* dalam pembuatan video edukasi Candi Plaosan ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan video edukasi Candi Plaosan terdapat beberapa tahap yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi

3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian informasi yang disampaikan yang pada video edukasi Candi Plaosan. Serta tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik 3D terhadap video edukasi yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh: dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa kuesioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai *modelling* dan *compositing* dalam pembuatan video edukasi Candi Plaosan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memudahkan penulisan dan penyesuaian skripsi ini, maka perlu ditentukan sistematika penulisan baik. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian *multimedia*, *compositing*, *tracking*, *keying*, dan *grading*.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan video edukasi Candi Plaosan.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai proses dan hasil pembuatan Compositing Candi Plaosan. Dari proses produksi yaitu : *Modeling, Texturing,* dan *Animation,* Pasca produksi yaitu *editing, compositin,* dan *rendering.*

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat tentang sumber-sumber referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi. Baik itu sumber yang berasal dari buku ataupun dari media lain.

LAMPIRAN

Bab ini menjelaskan tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.