

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini Visual Effects (VFX) merupakan suatu komponen yang penting dan dibutuhkan dalam dunia visual. Karena VFX merupakan serangkaian pembuatan gambar yang meyeritakan proses manipulasi tertentu diluar adegan pengambilan gambar live shoot. Hal ini akan mempermudah proses produksi agar mendapatkan hasil adegan yang realistis dan sesuai dengan kebutuhan skenario.

Ada banyak teknik dalam menciptakan effect yang disebut VFX, salah satunya color correction dan color grading. Pada penerapannya, color correction dan color grading dapat digunakan sebagai shoot matching, removing object, shape mask, dan cinematic looks. Namun pada dasarnya teknik ini digunakan untuk mengubah tone atau visual menjadi dramatik atau cinematic look. Salah satu efek yang sering digunakan adalah efek day to night. Efek day to night akan berguna sebagai alternatif yang digunakan ketika shooting yang dilakukan pada malam hari tidak memadai seperti pencahayaan yang kurang, jadwal pemain yang berbenturan, cuaca yang tidak mendukung pada malam hari, ataupun style yang digunakan untuk menampilkan visual malam hari yang berbeda dari biasanya. Day to night adalah mengubah siang menjadi malam hari menggunakan bantuan manipulasi computer dan efek ini juga akan membantu mendapatkan detail yang lebih saat pengambilan gambar.

Visual effect akan membantu penonton dalam memahami visual yang disajikan. Penggunaan color correction dan color grading yang tepat untuk mengubah nada visual akan menghasilkan output bentuk video sesuai yang diharapkan pembuat dan penonton. Seperti membantu penonton dalam memahami waktu terjadinya adegan, bagaimana adegan terjadi, dan apa penyebab terjadinya. Hal ini kan berdampak baik pada sajian berupa film, iklan, maupun bentuk visual lainnya dimata penonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

1. Bagaimana menerapkan Color Correction dan Color Grading untuk memperbaiki gambar dan mendapatkan efek *Day to Night*.
2. Seberapa efektif penggunaan color correction dan color grading didalam proses manipulasi gambar.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan dalam proses Color Correction dan Color Grading adalah Adobe After Effect CC 2018.
2. Sebagian besar ruang lingkup tempat yang digunakan untuk pengambilan live shoot video adalah Cafe Joni Nongki dalam ruangan outdoor.

3. Pengambilan gambar dilakukan pada siang hari dengan range waktu antara pukul 10.00 s/d 16.00.
4. Output malam hari yang ingin ditampilkan ialah berupa malam seperti malam sebenarnya pada objek namun dengan style yang berbeda.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengamati dan mempelajari penerapan color correction dan color grading pada gambar visual menggunakan aplikasi After effect dan Premiere pro.
2. Mengetahui seberapa efektif penggunaannya serta kapan dan dalam kondisi seperti apa efek Day to Night baik digunakan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan, antara lain :

1. Bagi penulis

- a. Mengetahui dan memahami penerapan proses color correction dan color grading untuk gambar visual khususnya untuk efek day to night.
- b. Penelitian ini mengembangkan kemampuan dasar Vfx dalam cakupan coloring.
- c. Mengetahui dan menguasai tools-tools yang digunakan pada proses coloring pada after effect dan premiere pro.

- d. Menghasilkan output karya yang nantinya bias digunakan untuk melengkapi portofolio kerja.

2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa berupa penelitian skripsi yang membahas tentang coloring.
- b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi orang lain yang mencari pembahasan tentang color correction dan color grading.

3. Bagi Movie Maker

- a. Sebagai referensi alternatif dalam penulisan naskah film yang menampakkan malam hari ataupun gelap.
- b. Alternatif ilmu yang dapat di gunakan dalam proses pembuatan film.
- c. Ilmu alternatif yang akan menghemat buget produksi sebuah film.

1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode dan cara-cara penulis untuk mendapatkan data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan dan mendapatkan data yang benar, relevan, dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka di butuhkanlah metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data yang digunakan

untuk kelengkapan penelitian ini didapat menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Mengamati secara langsung objek yang akan diteliti untuk kemudian akan diterapkan color correction dan color dan color grading

2. Metode Studi Literatur

Mengumpulkan data yang berhubungan dengan penerapan color correction dan color grading dengan memanfaatkan jurnal ilmiah, buku dan internet.

3. Metode Studi Pustaka

Mempelajari arsip-arsip yang sudah ada sebagai acuan atau bahan referensi dalam memperoleh data dan informasi yang di butuhkan

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode analisis yaitu metode analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja / layanan apa saja yang nantinya harus disediakan, mencakup bagaimana proses harus bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku pada situasi tertentu.

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang terjadi. Batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, dan standarisasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Melakukan langkah-langkah pendekatan yang sistematis dalam proses berfikir untuk mencapai sasaran sebagai berikut:

1. Produksi

Penulis melakukan tahapan dari Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Untuk merancang konsep alur kerja produksi, kemudian pengambilan gambar yang selanjutnya dilakukan tahapan editing yang termasuk color correction dan color grading.

2. Publikasi

Penulis melakukan publikasi pada berbagai media untuk mengetahui apakah hasil penelitian layak disajikan kepada penonton dan apakah hasil penelitian sesuai standard dari media publikasi yang di gunakan.

3. Evaluasi

Proses yang mana akan menentukan nilai dari proses-proses yang sudah dilakukan dengan berdasarkan pada acuan-acuan tertentu untuk menghasilkan hasil yang lebih maksimal.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas penulisan, maka laporan penelitian ini disusun dalam sistematika bab sebagai berikut ini.

BAB I : Pendahuluan

Pada Bab ini dijelaskan secara singkat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistem penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian serta *hardware & software* yang digunakan dalam proses penelitian.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan melakukan analisa terhadap penggunaan *colorgrading* dan *color correction*. Serta apa saja yang dibutuhkan dalam proses penerapannya sehingga menghasilkan *efek day to night*.

BAB IV : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menjabarkan tentang uraian pembahasan hasil penerapan dan analisis *color correction* dan *color grading* pada sebuah video iklan, serta berisi kelebihan dan kelemahan dari penerapannya.

BAB V : Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang telah disampaikan pada laporan penelitian.

Daftar Pustaka

Pada bab ini berisikan daftar-daftar referensi dari buku, jurnal dan website yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian.

