

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rotoscoping adalah salah satu teknik dalam pembuatan visual effect (VFX) yang digunakan untuk memisahkan objek dari latar belakang pada video. Teknik ini dilakukan dengan cara menyeleksi objek secara manual pada setiap frame atau bingkai video. Tujuannya adalah agar objek tersebut bisa digabungkan dengan elemen lain, seperti latar buatan atau efek tambahan. Rotoscoping sering digunakan dalam dunia perfilman untuk membuat adegan yang tidak bisa dilakukan secara langsung atau nyata, seperti ledakan, pergantian latar, dan efek khusus lainnya.

Film *Kinah Rejo* adalah sebuah film yang memiliki cerita berlatar alam, khususnya di daerah Gunung Merapi. Dalam film ini, terdapat beberapa adegan yang menggambarkan letusan Gunung Merapi sebagai bagian penting dari alur cerita. Namun, dikarenakan letusan Gunung Merapi tidak mungkin direkam secara langsung, maka dibutuhkan teknik *visual effect* untuk membuat atau mewujudkan adegan tersebut. Tantangan dalam proses ini adalah bagaimana menggabungkan gambar hasil shooting dilokasi dengan efek digital yang kita buat agar terlihat menyatu dan realistis.

Dalam film *Kinah Rejo*, *rotoscoping* digunakan untuk memisahkan karakter utama dari latar belakang seperti pepohonan dan Gunung Merapi. Pemisahan ini digunakan agar efek visual seperti letusan gunung, asap, dan abu bisa ditambahkan tanpa mengganggu tampilan karakter utama. Proses ini dilakukan dengan cara menyeleksi objek secara manual dan *frame by frame* pada setiap video. Jika *rotoscoping* dilakukan dengan kurang tepat atau kurang rapi, maka efek visual yang akan ditambahkan terlihat tidak menyatu dan realistis.

Kesimpulannya bahwa *rotoscoping* adalah teknik penting dalam pembuatan visual effect. Teknik ini berguna untuk menggabungkan objek asli dengan elemen digital agar terlihat menyatu. Hasil *rotoscoping* akan lebih baik jika objek mudah dibedakan dari latar. Dalam film *Kinah Rejo*, *rotoscoping* membantu menghadirkan adegan letusan Gunung Merapi yang mendukung cerita dan memberi kesan dramatis kepada penonton.

1.2 Rumusan Masalah

Pada proyek film *Kinah Rejo* ini dilakukan pengerjaan *rotoscoping* menggunakan beberapa teknik yang umum dilakukan oleh sebagian besar animator. Permasalahan yang akan dibahas dalam proyek ini yaitu :

Bagaimana teknik *rotoscoping* visual effect yang paling efisien dilakukan dalam pembuatan film “*Kinah Rejo*”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek ini adalah :

1. Penggunaan *rotoscoping* hanya berfokus pada pra produksi film *Kinah Rejo*.
2. Penggunaan *rotoscoping* hanya berfokus pada scene ketika terjadinya erupsi Gunung Merapi.
3. Data didapatkan pada saat proses magang visual effect film *Kinah Rejo* berlangsung.
4. Teknik berfokus pada penggunaan software Adobe Photoshop dan Adobe After Effect.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui teknik *rotoscoping* mana yang paling efisien untuk digunakan dalam produksi visual effect film *Kinah Rejo*, dimana pada pengambilan shoot adegan film ini tidak menggunakan bantuan greenscreen sama sekali. Selain itu hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan ketika pembaca dihadapkan pada kondisi serupa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin didapat dari hasil penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi penulis

1. Mengembangkan kemampuan penulis dalam teknik rotoscoping yang paling efektif.
2. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar kesarjanaan strata satu pada Program Studi Teknologi Informasi.

1.5.2 Bagi pembaca

1. Memberi wawasan mengenai beberapa teknik rotoscoping yang sering digunakan.
2. Memberikan wawasan mengenai teknik yang cocok digunakan untuk me-rotos footage pada film Kinah Rejo.
3. Memberikan wawasan tentang teknik yang efisien digunakan pada rotoscoping jika mendapati footage tidak menggunakan greenscreen.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam proyek skripsi ini adalah metode studi kasus, dengan objek penelitian berupa proses rotoscoping pada film *Kinah Rejo*, khususnya pada scene erupsi Gunung Merapi yang tidak menggunakan greenscreen. Penelitian ini didasarkan pada pengalaman langsung penulis selama melaksanakan magang di bagian visual effect film tersebut.

Adapun tahapan-tahapan dalam metode penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses rotoscoping saat magang, dokumentasi proses produksi, serta wawancara informal dengan tim VFX. Selain itu, dilakukan pula studi literatur terhadap teori dan teknik rotoscoping yang relevan, termasuk penggunaan software seperti Adobe Photoshop dan Adobe After Effects.

2. Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi tantangan utama dalam proses rotoscoping, khususnya pada footage dengan tingkat kompleksitas tinggi seperti adegan erupsi gunung. Teknik-teknik rotoscoping yang ada dibandingkan dari segi efisiensi waktu, kualitas visual, serta kesesuaian dengan kebutuhan produksi.

3. Produksi

Pada tahap ini dilakukan eksperimen langsung terhadap footage yang sama menggunakan beberapa metode rotoscoping. Hasil dari tiap metode didokumentasikan untuk analisis lebih lanjut. Produksi dilakukan secara digital dengan bantuan perangkat lunak.

4. Evaluasi

Hasil eksperimen kemudian dievaluasi berdasarkan kriteria efisiensi, kualitas visual, dan kemudahan pelaksanaan. Dari evaluasi tersebut ditarik kesimpulan mengenai teknik rotoscoping yang paling optimal untuk kondisi serupa, serta disusun saran penggunaan teknik tersebut dalam proyek VFX di masa mendatang.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan Skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

1. Telaah penelitian yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
2. Landasan teori yang berisi tentang pembahasan pengertian Rotoscoping, Keying/Chroma key, Footage, Scene, Shooting/Shot, Background, Foreground, Greenscreen, Rotobrush tool

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan analisis dan implementasi Teknik rotoscoping. Agar sistematis, bab metode penelitian meliputi :

1. Objek Penelitian
2. Alur Penelitian (disertakan Flowchart)
3. Alat dan Bahan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan analisa, serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada.