

PENERAPAN TEKNIK MOTION TRACKING PADA PEMBUATAN VIDEO MUSIC “ SALAH MENCINTAI ” LIFELY BAND

Ibnu Hadi Purwanto¹⁾, Agus Purwanto²⁾

¹⁾Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

²⁾Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Email : agus@amikom.ac.id²⁾

Abstract

The development of the digital age more rapidly, especially in the making of the music video. A variety of models and design presented in the making of the music video. Analogue to digital era changes also adds to the ease in making music videos. The use of a live shoot and motion tracking is a technique that will be used in the making of this music video.

According to the theme of the Band applying Lively story that was in the music video, will produce an interesting product. The concept of the music video is set in a light and fun to eat. The concept of vintage retro-style story that made this music video is richer. This music video tell me about the experience of personnel in the band reaching lively adulation, but nothing like what is expected and ultimately wrong love. It is supported by a shooting that is filled with variety. The cinematography technique of shooting is also very important. The addition of motion tracking on this music video will add to the richness of the story's in this music video. Taking pictures using the camera DSLR (Digital Single Lens Reflect) which has the resolution of HD Video (High Difination).

Tools used in the production of the music video includes cameras, lighting, slider, and other support tools. Adobe Premiere CC and Adobe After effects CC as well as Adobe Photoshop is software editing and composite on the creation of this music video.

Keywords :

Music Video, Motion tracking, Cinematography.

Pendahuluan

Dewasa ini perkembangan teknologi bidang multimedia semakin pesat. Beralihnya dunia analog menuju digital menambah variasi dalam visualisasi sebuah karya. Pengembangan audio visual di era ini juga semakin beragam. Penerapan teknik *live shoot* yang digabungkan dengan visual *efect* menjadi gaya tersendiri dalam pembuatan video musik. Teknik pengambilan gambar juga menjadi perhatian jika nantinya akan dikombinasikan dengan visual *effect* yang telah direncanakan sebelumnya.

Visualisasi makna lagu dapat ditampilkan dalam sebuah video. Ide cerita dalam visualisasi sebuah video sangat menentukan hasil akhir pembuatan video musik. Dalam merencanakan pembuatan video musik perlu diperhatikan penyusunan konsep, ide cerita dan visual cerita.

Pembuatan video musik sangat diperlukan teknik tersendiri dalam penyajiannya, salah satunya dengan menerapkan teknik *motion tracking*. Penerapan teknik *motion tracking* yang dipadukan dengan *live shoot* memerlukan ketepatan saat melakukan pengambilan gambar, yaitu mengusahakan objek *tracking* agar tetap tertangkap dalam frame kamera.

Video musik yang akan di aplikasikan dalam *lively band* akan memadukan sebuah cerita yang sesuai dengan tema lagu “salah mencintai”. Pembuatan ide dan konsep cerita pada video musik ini juga sangat diperhatikan. Keselarasan antara *live shoot* dengan *motion tracking* merupakan tantangan tersendiri dalam pembuatan video musik ini. Dengan

menerapkan teknik *motion tracking* ini video yang dibuat akan menampilkan suasana yang berbeda dengan video yang ada sebelumnya.

Landasan Teori

Konsep Dasar Multimedia

Dasar multimedia

Multimedia berasal dari dua kata tunggal yaitu multi dan media. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 1995: 671) multi sendiri berarti banyak; lebih dari satu; lebih dari dua, sedangkan media (KBBI, 1995: 640) mempunyai arti alat (sarana) komunikasi. Multimedia adalah sarana komunikasi yang memiliki komponen lebih dari satu atau lebih sebagai sarana komunikasi. Menurut Tay Vaughan dalam bukunya Multimedia *Making it work* edisi 6 Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi dan video yang disampaikan kepada anda dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain (Vaughan, 2006 : 3).

Elemen Multimedia

Multimedia memiliki beberapa komponen penting yang harus ada di dalamnya. Komponen tersebut antara lain :

1. Teks
2. Suara
3. Gambar
4. Video
5. Animasi.

Video Musik

Video musik berasal dari dua kata yang terpisah yaitu video dan musik. Penggabungan dua kata tersebut menghasilkan makna tersendiri yang menjadi satu kesatuan arti. Video sendiri menurut KBBI (1995 : 1119) berarti rekaman gambar hidup yang ditampilkan lewat pesawat televisi sedangkan musik dalam KBBI (1995 : 675) diartikan sebagai nada atau suara yang di susun sedemikian rupa sehingga mengandung irama.

Sejatinya video klip atau video musik adalah sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV tahun 1981. Di Indonesia video klip ini sendiri kemudian berkembang sebagai bisnis yang menggiurkan seiring dengan pertumbuhan televisi swasta (Effendy, 2009 : 6).

Video musik dapat di definisikan sebagai rekaman gambar yang didalamnya terdapat nada atau suara yang disusun sehingga mengandung irama. Dalam memproduksi video musik, Tay Vaughan menyebutkan bahwa sangat penting untuk memahami paling tidak dasar-dasar *recording* dan *editing* video (Vaughan, 2006 : 180).

Acara video klip dipopulerkan pertama kali di MTV (*Music Television*) pada tahun 1981. Di Indonesia video klip ini berkembang dengan bisnis yang menggiurkan seiring dengan penambahan stasiun swasta. (Efendy, 2002 : 12).

Format Video Digital

Audio Video Interlace (AVI)

Merupakan format video dan animasi yang digunakan untuk windows.

Quick Time (MOV)

Merupakan sebuah sistem multimedia tambahan pada komputer Macintosh dan windows, yang menyediakan lintas platform, sinkronisasi waktu video digital, *audio digital*, dan lingkungan 3D *virtual reality*, dikembangkan oleh apple Computer.

Moving Picture Experts Grup (MPEG)

Menurut Vaughan dalam bukunya *Multimedia Making It Work* (2006:189) menjelaskan bahwa beberapa bentuk standar MPEG menjadi metode pilihan untuk mengkode *image* bergerak karena standar MPEG telah di terima secara luar baik untuk internet maupun video DVD dan dimasukkan ke dalam spesifikasi DTV.

MPEG video format adalah skema kompresi dan spesifikasi format file video digital yang dikembangkan oleh grup ini. MPEG merupakan salah satu dari "*rich media*" yang mendukung web dan banyak situs web mempunyai video animasi MPEG. MPEG ditandai oleh ekstensi .mpg atau .mpeg (Suyanto, 2005 : 284).

Motion Tracking

Motion tracking adalah teknik yang dapat digunakan untuk beberapa tujuan yang berbeda. Ide dasar di balik *motion tracking* adalah bahwa *frame video* dapat dianalisis untuk mengikuti posisi objek melalui waktu. Hal ini dapat berguna untuk mendeteksi adanya gerakan apapun atau untuk menangkap gerakan yang kompleks yang digunakan dalam video editing (Okun, Zwerman, 2010 : 283).

Ide dasar di balik pelacakan objek dalam video digital adalah untuk memperoleh objek atau bahkan informasi gerakan kamera. Berdasarkan hasil yang diperoleh untuk *frame video*, kita bisa memprediksi (atau memperkirakan) daripada mendeteksi obyek posisi dan / atau orientasi. Hal ini berbeda dengan deteksi objek video berbasis *frame*, di mana tujuannya adalah untuk menemukan lokasi objek yang menarik dalam adegan tanpa menggunakan informasi gerakannya. Keuntungan yang jelas dari objek pelacakan lebih dari deteksi obyek adalah bahwa, dalam kasus beberapa objek, mantan sering dapat memberikan label objek otomatis ketika mereka bergerak dari waktu ke waktu. Selain itu, salah satu motivasi di balik objek pelacakan adalah bahwa deteksi obyek sering komputasi lambat atau rentan terhadap kesalahan deteksi. Bahkan dalam kasus yang objek deteksi adalah tujuan akhir, pelacakan secara signifikan dapat mengurangi wilayah pencarian dalam bingkai dan, karenanya, perhitungan yang diperlukan. Output dari algoritma pelacakan objek tergantung pada aplikasi dan representasi yang digunakan untuk menggambarkan obyek yang sedang dilacak. Oleh karena itu dapat berupa, misalnya, kontur obyek (kurva tertutup), dua dimensi (2D) gambar koordinat pusat massanya, tiga dimensi (3D) posisi di dunianya koordinat, postur objek diartikulasikan (yaitu, set sudut bersama untuk struktur diartikulasikan), dan sebagainya.

Proses Pembuatan Video Klip

Pra produksi

Pra produksi adalah sebuah tahap persiapan sebelum kegiatan syuting dimulai. Proses ini sangat menentukan kelancaran kegiatan syuting nantinya. Adapun hal yang harus dilakukan disebutkan di bawah ini.

Produksi

Produksi merupakan tahap pembuatan dan pengambilan gambar dan menjalankan konsep yang telah dibuat di pra produksi.

Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap *editing*, *compositing* dan pemberian *color grading* sehingga menjadi hasil yang dapat dinikmati penonton.

Software (Perangkat Lunak)**Adobe Premiere Pro CC**

Merupakan *software* video *editing* yang terintegrasi dengan produk Adobe lainnya yang membuat versi ini jauh lebih berguna bagi industri video digital. Adobe Premiere Pro mendukung standar industri terbaru, termasuk OHCI, ASIO, AAF, dan VST. Impor, mengedit, dan memberikan produksi HD atau SD menggunakan hardware OEM bersertifikat Premiere Pro.

Adobe After Effect CC

Secara umum sesuai namanya bahwa *After Effect* ini merupakan *software* untuk membuat efek yang dinamis untuk video kita. Kemampuan *software* ini sungguh fantastis. *After Effect* digunakan untuk menambahkan efek-efek visual dan juga membantu anda dalam hal desain *layout* yang teranimasi pada projek video.

Adobe Photoshop CC

Adobe Photoshop merupakan salah satu *software* pengelola gambar. *Software* ini berbasis *bitmap*. Gambar raster atau gambar *bitmap* adalah terbentuk dari pixel. Pixel merupakan kepanjangan dari *picture elemen* yang merupakan kotak-kotak yang sangat kecil yang memiliki unsur warna tersendiri sehingga saat bergabung dengan kotak-kotak lain akan menjadi sebuah gambar. Photoshop berfungsi untuk membuat (*create*), mengubah (edit) dan manipulasi gambar. Adobe Photoshop dapat menerima file dari banyak jenis gambar. Salah satu keunggulan *software* ini hasil *outputnya* dapat terintegrasi dengan *software* adobe lainnya seperti *after effect* dan *premiere*.

Analisis dan Perancangan Aplikasi**Tinjauan Umum**

Tinjauan umum ini berisi tentang gambaran umum Lifely band, ciri khas atau genre musik, dan konsep lagu dan data personel Lifely Band.

Visi Lifely Band

Visi Lifely band adalah menjadi band papan atas yang memiliki warna dunia musik Indonesia dengan materi yang baru dan *fresh*. Racikan musik yang kreatif membuat Lifely Band tetap solid dan terus berusaha untuk menciptakan karya yang baik, enak didengar, mudah untuk diterima masyarakat luas terutama kaum muda sebagai pengamat musik rata-rata. Disamping itu tetap mengedepankan kualitas dalam bermusik.

Profil Lifely Band

Lifely band terdiri dari 4 personel yang berperan sebagai Vokal, bass, gitar, dan keyboard. Adapun profil dari peronil lifely band sebai berikut :

1. Vocal (Blur stevan)

Blur stevan merupakan pria berdarah dayak yng lahir di pontianak pada tanggal 12 Juni 1988. Vokalis dengan nama asli Stephanus Bruno Lukas Ray ini mempunyai hobby memelihara vespa. Dia meng-idolakan Scott Stapp dan Miles Kennedy.

2. Bass (Jimmy)

Jimmy Iliasta, inilah nama asli pria berdarah batak ini. Anak kelahiran medan 07 Juni 1989 adalah anak ke dua dari tiga bersaudara. Selain bisa memainkan bass, dia juga bisa memainkan alat musik yang lain. Bermusik merupakan impiannya sejak kecil.

3. Gitar (Boedy)

Boedy, itulah nama panggilan nya pria ini masih mempunyai keturunan jawa yang lahir di jambi 27 Desember 1990. Gitaris bernama sli Budianto ini gemar melaukan hal- hal yang berbau multimedia, dia sendiri mulai memainkan alat musik sejak duduk dibangku SMP dan mengidolakan Aaron Fink gitaris dari Breaking Benjamin. Baginya Lifely itu ibarat keluarga dan akan tetapi menjadi keluarga untuk karir hidupnya.

4. Keys (Daud)

Daud Erwin Ayamiseba yang sering dipanggil dengan Daud ini lahir di Tembagapura 21 Juni 1992. Daud dibesarkan di Timika, Papua. Hal yang paling disukainya adalah bermain *game*. Dia sendiri sangat mengidolakan Jordan Rudes. Impiannya Lifely bisa menjadi berkat untuk banyak orang.

Analisis PIECES

Analisis dalam sebuah sistem sangat diperlukan untuk menentukan arah kinerja sistem yang akan dibuat. Hal ini membantu lifely band dalam melakukan analisis terhadap sistem yang sudah ada. Analisis ini bertujuan membantu lifely band dalam mengembangkan sistem lama atau video klip yang sudah ada untuk dikembangkan dengan metode yang lebih menarik.

Analisis Kinerja (Performance)

Sistem lama dari Lifely band adalah melakukan media promosi menggunakan metode *launching* dan konser yang diselenggarakan di sebuah kafe. Media penunjang lain seperti video klip juga telah ada. Dalam metode lama (video musik) terdapat beberapa kekurangan dalam bidang *visual effect*. Dengan *genre* yang diusung oleh lifely band memungkinkan menggunakan *visual effect* seperti *motion tracking* dan *motion graphic* sehingga memberikan suasana baru bagi para penggemar lifely band.

Analisis Informasi (Information)

Penyampaian informasi dalam sebuah video musik merupakan kunci pokok dalam memikat

penonton untuk menikmati karya dari video musik. Sistem lama (video klip) yang telah di buat oleh lifely band sudah menerpakan hal itu. Dalam sistem baru yang akan diterapkan ini adalah melengkapi visualisasi dari sebuah lagu dengan menerapkan visual efect dan motion grafik. Sistem lama dari video musik lifely band belum menerapkan visual efect sehingga video hanya mempunyai kekuatan pada cerita dan informasi yang disampaikan belum sepenuhnya bisa tersampaikan pada penonton dan penggemar.

Analisis Ekonomi (*Economic*)

Ekonomis merupakan salah satu target yang harus tercapai dalam sebuah proyek. Penghitungan dan penerapan strategi dalam menjalankan sebuah proyek video musik merupakan kunci penting untuk menghasilkan karya yang ekonomis dengan hasil maksimal. Lifely band sebagai band indie yang sedang berkembang, telah melaksakan hal tersebut pada sistem sebelumnya. Pembuatan video musik diperlukan alokasi dana yang tidak sedikit. Dalam permasalahan pada sistem lama, lifely band harus mengeluarkan banyak dana untuk membuat konsep visual yang menarik dan sesuai dengan alur cerita lagu.

Analisis Keamanan (*Control*)

Dalam sebuah sistem perlu diperhitungkan tentang keamanan pada sebuah produk. Dalam bidang video musik ini, banyak penyimpangan terutama pembajakan yang merajalela. Video musik yang sebelumnya dibuat oleh lifely band sangat rentan terhadap pembajakan. Dalam sistem lama tidak terdapat legalitas produk yang membatasi orang untuk menyebarluaskan tanpa seizin pihak lifely band.

Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Sistem lama yang digunakan lifely band dalam penggarapan video musik banyak memakan tenaga (kru). Pengambilan gambar yang berpindah- pindah juga menjadi masalah tersendiri. Secara tidak langsung, terjadi pemborosan biaya dan tenaga yang menjadikan pembuatan video musik tidak efisien.

Anaisis Pelayanan (*Service*)

Peningkatan pelayanan dalam hal ini industri video musik, sangat beragam. Dari penyajian sebuah cerita yang menarik sampai pengambilan gambar yang dapat memanjakan para penikmat video musik. Sistem lama yang dikembangkan oleh lifely band dalam pembuatan video musik, mempunyai kekuatan pada segi cerita. Penyajian cerita yang menarik dapat menghipnotis penonton untuk lebih antusias dalam menyaksikan karya video musik ini.

Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami seberapa penting mak-

sud dan peran dari pengembangan sistem. Pada tahap ini, merupakan proses dimana sistem tersebut layak untuk diterapkan atau dikembangkan menjadi sistem yang lebih sempurna melalau proses analisis.

Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

Memproduksi video music tentunya diperlukan perangkat keras yang memenuhi syarat, baik dalam produksi maupun pasca produksi (*editing*). Adapun spesifikasi *hardware* yang diperlukan meliputi :

1. Perlengkapan Produksi

Untuk menghasilkan video musik dengan kualiti-tas gambar yang baik maka diperlukan alat *shoot-ing* yang sesuai konsep. Adapun perlengkapan produksi yang dibutuhkan diantaranya :

1. Canon EOS 60d
2. Video *lighting*
3. Takara tripod
4. Spiker simbadda
5. Kamera slider
6. Jib crane

2. Perlengkapan Pasca Produksi.

Setelah melakukan pengambilan gambar, kemu-dian masuk ketahap editing, adapun perlengkap-an komputer *editing* yang dibutuhkan sebagai berikut :

1. Processor : Intel core i5 4670K Haswell
2. Motherboard : Asrock Z87 Extreme4
3. Memory : Corsair Vengeance 2x4 GB DDR3
4. VGA Card : NVIDIA Gforce 9600
5. HDD : WD Caviar Blue 500 GB
6. Casing : Simbadda
7. Power Supply : Venom RX 500W
8. HSF : PC Coller S 90D
9. Monitor : Samsung 19" LCD Monitor
10. KB dan MS : Power dan M-TECH wireless
11. Speaker : Simbadda custom audiophile style

Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada analisa kebutuhan perangkat lunak(*software*) yang dikaji adalah kemampuan software yang membantu dalam proses pra produksi sampai tahap pasca produksi. Perangkat lunak ini mencakup sistem operasi dan *software* komposit sampai 8 final *rendering*. Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video musik ini diantaranya :

1. Sistem operasi : Windows 7 Ultimate 64bit
2. 3D Modeling : Element 3D after effect
3. Edting grafis : Adobe photosop CC
4. Editing video : Adobe premiere pro CC

5. Efek Visual : Adobe after effect CC

Analisa Kebutuhan Pengguna (*Brainware*)

Kebutuhan pengguna meliputi individu dan kelompok yang mendukung dalam pembuatan video musik ini. Pada analisa tahap ini antara sistem dan manusia harus bekerja sama untuk mewujudkan hasil final yang sesuai dengan konsep awal. Sumber daya manusia dituntut untuk kreatif sehingga dapat bekerjasama dengan perangkat pendukung lainnya.

Analisa Kelayakan Sistem

Sebuah sistem dikatakan layak atau tidak tergantung pada hasil analisa beberapa aspek lain. Tahap ini bertujuan untuk menyatakan apakah sistem yang dibuat ini (video musik) layak untuk dikonsumsi umum atau tidak. Adapun beberapa aspek yang digunakan untuk menentukan kelayakan sistem diantaranya :

1. Kelayakan Teknis
2. Kelayakan Operasional
3. Kelayakan ekonomi
4. Kelayakan hukum

Tahap Pra Produksi

Perancangan Ide dan Konsep

Pada video musik ini menceritakan tentang perjalanan seseorang yang suka pada lawan jenisnya tetapi bertolak belakang dengan harapannya. Kombinasi *live shoot* dengan visual *effect (motion tracking)* akan diterapkan dalam video musik ini.

Tema

Tema merupakan ide pokok atau gagasan yang ingin kita wujudkan dalam sebuah karya. Video musik ini bertemakan “ drama cinta ” yang diambil dari kejadian yang ada kehidupan nyata.

Perancangan Naskah

Naskah dirancang dengan sederhana, dengan tujuan awal mewujudkan konsistensi dari tema yang telah dirancang.

Perancangan Storyboard

Perancangan *story board* dilakukan pada waktu pra produksi. Cerita yang dituangkan dalam *story board* ini adalah cerita drama percintaan yang berasal dari kisah salah satu personil *lively band*.

Perancangan Visual Effect (*Motion Tracking*)

Visual effect motion tracking ini ditujukan untuk menambah kesan berbeda dengan video- video sebelumnya. Dengan menerapkan *motion tracking* ini akan menghasilkan video yang lebih hidup.

Kru Produksi

Dalam pembuatan video musik tentunya diperlukan anggota atau kru yang nantinya membantu produksi video musik *lively band*.

Perancangan Kostum

Perancangan atau pemilihan kostum yang akan digunakan menyesuaikan dengan kombinasi *vintage* dan retro. Hal ini sesuai dengan lagu dari *lively band* dengan latar ceria dan humor yang dikemas secara ringan.

Perancangan Set

Perancangan set dilakukan di dalam ruangan. Set dilakukan dalam satu lokasi yang mana nanti akan terjadi cerita dalam video musik *lively band*. Perancangan set juga disesuaikan dengan tema video klip *lively band*. Untuk menjaga kualitas dan performa penampilan *lively band*, rancangan ini akan dikonsep secara bersama.

Penjadwalan

Pada video musik *lively band* yang berjudul salah mencintai, proses pelaksanaan produksi dilakukan dua hari dalam selang waktu yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk memberikan waktu istirahat baik untuk anggota kru maupun anggota personil dari *lively band*. Sehingga kualitas penampilan tetap terjaga.

Waktu Pelaksanaan Produksi:

Hari : 23 Juli 2014 (Rabu)

Waktu : 07.00 - selesai

Lokasi : Gendhis Cafe sagan

Anggaran (*Budgeting*)

Rencana anggaran produksi sangat penting. Hal ini untuk menghitung biaya dalam produksi video musik *lively band*.

Implementasi dan Pembahasan

Tahap Produksi

Proses pengambilan gambar dilaksanakan setelah semua naskah dan *storyboard* siap dan matang. Dalam proses produksi ini pengembangan pengambilan gambar yang akan dijadikan sebagai latar *motion tracking* sangat diperhatikan.

Penataan lokasi

Penataan lokasi dilakukan sesuai dengan *story board* yang ada. Penataan lokasi dilakukan di 3 tempat. Lokasi yang pertama yaitu di meja bagian taman belakang cafe. Lokasi ini menjadi lokasi utama pada setiap adegan. Dalam lokasi pertama ini terdapat bar dan dapur yang berada dalam satu pandangan.

Penataan cahaya

Implementasi teknik pengambilan gambar mengacu pada teori yang telah dijelaskan di bab dua. Pada prosen pengambilan gambar menggunakan dua lampu 1000 wat sebagai penerang dan fungsi yang lain untuk mendapatkan hasil pencahayaan yang artistik. Penataan cahaya merupakan hal yang sangat penting, apabila dalam menata cahaya kurang tepat maka akan timbul bayangan dari pemain.

Pemilihan Angel Kamera

Pengambilan gambar dilakukan dari beberapa angle dan sudut gambar yang berbeda. Salah satunya adalah menggunakan angel kamera objektif. Hal ini akan membawa penonton seolah-olah kejadian ini dilihat dari luar ruangan sedangkan adegan berlangsung di dalam ruangan. Pemilihan variasi angel ini dengan tujuan penonton tidak bosan dalam melihat video musik ini.

Pengambilan Gambar

Pada tahap ini lokasi pengambilan gambar video musik lifely band bertempat di sebuah kafe yang memiliki kesan *vintage*. Hal ini sesuai dengan tema yang diangkat lifely yaitu menggabungkan kesan *vintage* dan *retro* untuk menggambarkan lagu salah mencintai dari lifely band.

Kamera yang digunakan menggunakan DSLR (*digital single lens reflect*) seri 60D dengan resolusi video 1920 x 1080 menggunakan 24 fps (*frame per second*). Pengambilan gambar juga menggunakan kamera DSLR 650D yang memiliki fasilitas dual motor autofocus yang dapat mencari titik fokus lebih cepat.

Pasca Produksi

Setelah proses produksi berakhir maka ada tahap pasca produksi. Dalam pasca produksi ini terjadilah proses penggabungan dan penyusunan video yang telah diambil pada proses produksi. Pada tahap ini pengembangan *motion tracking* mulai dikerjakan menggunakan *software after effect*. Penggabungan video yang telah di sortir nantinya akan masuk ke proses *editing* menggunakan *software adobe premiere*.

Compositing

Tahap *compositing* merupakan proses penggabungan objek yang telah dibuat kemudian disusun menjadi satu kesatuan yang nantinya bias diaplikasikan dalam penerapan *motion tracking* ini.

Animasi untuk Adegan Motion Tracking

Sebelum menggabungkan langsung antara objek yang telah dibuat dengan adegan *motion tracking*, maka dilakukan proses *compose* yang bertujuan menggabungkan dan menjadikan gambar untuk objek *tracking* lebih hidup.

Penggabungan Objek dengan Tracker

Pada tahap ini penggabungan antara animasi objek yang telah dibuat dalam *composition* dengan video yang akan diberi *motion tracking* berlangsung. Ada dua metode untuk menentukan titik *motion tracking* yang akan dibuat.

Penggabungan objek Tracking dengan Track Motion

Dalam menerapkan *motion tracking* ada beberapa hal yang harus dipenuhi, salah satunya adalah memilih video yang mempunyai pergerakan objek yang bisa dijadikan titik acuan untuk *motion tracking*. Untuk membuat *motion tracking* digunakan *software adobe after effect*.

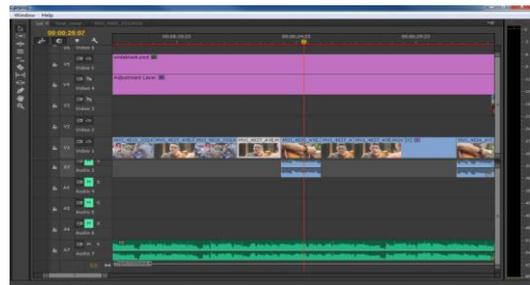
Penggabungan Objek Tracking dengan Track Camera

Track kamera berfungsi sebagai *tracker* yang akan menganalisa pergerakan objek secara 3D. hasil dari *track* kamera sangat *realistic*. Untuk mendapatkan hasil terbaik video yang akan dijadikan sebagai target *tracking* sebisa mungkin mempunyai pergerakan yang mulus.

Editing

Editing Trim

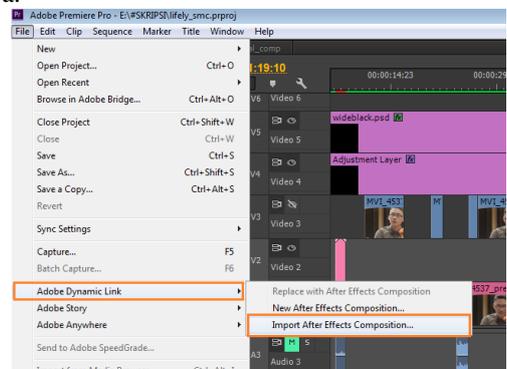
Pada tahap ini merupakan proses pemilihan dan penyuntingan gambar *live shoot* dari hasil pengambilan gambar. Video yang telah dipilih nantinya akan digabungkan dengan hasil *motion tracking* yang dilakukan di *adobe after effect*.



Gambar 4.40 Hasil Trimming dan razor tool

Import menggunakan Adobe Dynamic Link

Salah satu keunggulan dari *adobe master collection* adalah bisa saling terkoneksi dengan sesama *software* dari *adobe*. Hal ini sangat berguna dalam penerapan *motion tracking* dan visual efek lainnya.



Gambar 4.41. Adobe dynamic link

Color grading

Setelah proses *trimming* selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah *color corection* dan *grad-*

ding color sesuai dengan tema video musik. Pada tahap *color grading* ada *plug in* tambahan yang di gunakan. *Plug in* ini membantu dalam proses *color grading*. Dalam pemberian koreksi warna, ada baiknya tetap menjaga detail objek. Pada gambar di bawah ini pemberian *grading* warna mengusung tema *vintage*.



Gambar 4.47 Final coloring

Final Rendering

Setelah proses *trimming* dan *grading* warna dilakukan, tahap selanjutnya adalah *rendering*. *Rendering* merupakan proses terakhir untuk menjadikan semua file menjadi sebuah video yang mempunyai jalan cerita dan warna yang sudah ditentukan.

Uji Kelayakan

Untuk menguji keberhasilan penerapan *motion tracking* pada video musik *lively band* “Salah mencintai”, video musik *lively band* “Salah mencintai” kemudian diperlihatkan kepada beberapa ahli dalam bidang multimedia khususnya dalam bidang film dan video musik kemudian memberikan komentar dan saran terhadap *motion tracking* yang diterapkan pada video musik *lively band* “salah mencintai”.

Dari dua narasumber yang diambil dapat diambil kesimpulan bahwasanya penerapan *motion tracking* pada video musik ini sudah bagus dan layak untuk di konsumsi oleh umum. Adapun masukan yang diberikan adalah perlu diperhatikan dalam penentuan dan peletakan titik *tracking*.

Kesimpulan dan saran

Kesimpulan

Melalui tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan video klip *lively band*, serta berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan dalam bab-bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Bagaimana analisa dan penerapan *motion tracking* pada pembuatan Video Musik “ Salah Mencintai ” *Lively band*

1. Analisa yang digunakan dalam pembuatan video klip ini adalah PIECES
2. Analisa PIECES sangat membantu dalam menentukan layak dan tidaknya proyek ini dijalankan.
3. Dalam analisis PIECES dan melihat kelayakan ekonomi, proyek ini layak dijalankan

karena *payback periodnya* dapat kembali pada kurun waktu 2.26 bulan.

4. Dalam membuat video klip ini dikerjakan melalui 3 tahapan yaitu proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.
5. Penerapan *motion tracking* diterapkan dalam beberapa *scene* video yang mempunyai titik *point tracking* yang ada dalam video musik *lively band*.
6. Penentuan titik *tracking* diletakkan pada objek yang mempunyai pergerakan dan tidak keluar dari *frame* kamera.
7. penerapan *motion tracking* menambah visualisasi video menjadi lebih hidup.

Saran

Pembuatan video klip pada *lively band* ini masih mempunyai beberapa kelemahan, untuk itu beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan video musik ini sebagai berikut :

1. Pada saat pengambilan gambar muncul ide-ide baru yang diluar konsep dari *storyboard* sehingga produk yang dihasilkan tidak sama persis dengan *storyboard* yang ada.
2. Dalam menerapkan *motion tracking* terdapat kesalahan, target *motion tracking* ternyata keluar dari area *motion tracking* sehingga perlu ketelitian dalam penerapan *motion tracking*.
3. Pada saat pengambilan gambar usahakan ada monitor *preview* untuk melihat hasil video, kebanyakan orang mengabaikan hal ini.
4. Saat melakukan komposit dan editing gunakan komputer yang mempunyai spek cukup untuk kebutuhan render dan editing.

Daftar Pustaka

- [1] Aggarwal, J.K., Cai, Q., Liao, W., Sabata, B. Nonrigid motion analysis: Articulated and elastic motion. *Comput. Vis. Image Understanding*. 1998;70:142–156.
- [2] Ariesto Hadi, Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Davis S., David, *System Analysis and Design A Structured Approach*, Massachusetts : Addison-Wesley, 1983, Module H.
- [4] Efendy, Heru , 2010. *Mari Membuat Video Klip, Panduan Menjadi Produser*. Jakarta: Erlangga.
- [5] Fatta, Hanif Al, 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [6] Fiske, J., 2012. MTV: Post-Structural Post-Modern. *Journal of Communication Inquiry January*. Rajawali Press.
- [7] Gavrilu, D.M. The visual analysis of human movement: A survey. *Computer Vision and Image Understanding*. 1999;73:82–98.
- [8] Haritaoglu, I., Cutler, R., Harwoodc, D., Davis, L.S. Backpack: Detection of people carrying objects using silhouettes. *Comput. Visi. Image Understanding*. 2001;81:385–397.

- [9] HM, Jogiyanto, 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [10] http://www.usa.canon.com/cusa/consumer/products/cameras/slr_cameras/eos_60, diakses tanggal 12 Juni 2014 pukul 13.25 WIB.
- [11] Isard, M., MacCormick, J., BraMBLe: A bayesian multipleblob tracker. IEEE 2001:34–41. International Conference on Computer Vision (ICCV1901). Vancouver, BC, Canada, July.
- [12] JerryL,dkk. 1996. *Komunikasi Bisnis dan Profesional*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- [13] Luo, Y., Wu, T.D., Hwang, J.N. Object-based analysis and interpretation of human motion in sports video sequences by dynamic bayesian networks. *Computer Vision and Image Understanding*. 2003;92:196–216.
- [14] Okun, Zwerman. 2010. *The Ves handbook of visual effect*. Visual Effects Society. Elsevier Inc.
- [15] Prince, 2011. *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. Rutgers University Press.
- [16] Purwanto, Agus dan Sofyan, Amir Fatah. 2008. *Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, & Video Editing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [17] Suyanto,M, 2005. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [18] Suyanto,M, 2004. *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andy Offset.
- [19] Thomson dan Bowen, 2009, *Grammar of the edit*. elsevier. United states America.
- [20] Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia: Making It Work*. Edisi keenam. Yogyakarta : And