

PEMBUATAN VISUAL EFFECT UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK TAMPILAN DALAM VIDEO PODCAST

Novita Astin¹⁾, Citra Devi Murdaingtyas²⁾, dan Julias Fachri³⁾

¹⁾Teknologi Multimedia Broadcasting, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

²⁾Teknologi Multimedia Broadcasting, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

³⁾Teknologi Multimedia Broadcasting, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

E-mail: novita@pens.ac.id

Abstract

Visual effects or commonly referred to as VFX is a computerized process in which images or object models are manipulated which involves the integration of digital effects recordings and special effects from a computer to create a virtual environment. In this modern era, the digital industry is growing more rapidly because it is largely influenced by the visual effects of increasingly diverse technologies. The development of the digital industry is also marked by the proliferation of audio-visual-based podcast media on the YouTube platform. However, the emergence of audio-visual podcast media in the digital industry is still relatively new and there has been no further development regarding the technology and visualization presented. The problem is that the visuals presented in podcast video content are mostly monotonous (repeated displays) so they are boring. In addition, the appearance of the video presented is less informative because it only observes between podcasters and speakers who are talking without visual assistance. Therefore, from these problems, an innovation was created to making visual effects for video podcast content. Through this research, there are five visual effect has been produced, contain with element effect, chroma keying and hologram effect. It is hoped that it will become an innovation that will be applied in the future in an effort to improve the quality of video podcasts with more modern and interesting variations.

Keywords: *Visual effect, Podcast*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan industri *audio visual*, terutama pada media *podcast*. Perubahan ini ditandai dengan semakin luas distribusi media *podcast* yang sebelumnya hanya berbasis audio hingga berkembang menjadi *audio visual* melalui platform *youtube*. *Podcast* sendiri merupakan file *audio* atau *video* yang diunggah di internet agar dapat diakses oleh individu baik berlangganan maupun tidak dan dapat didengarkan atau ditonton dengan menggunakan komputer atau pemutar media digital portable lainnya [1]. Mayoritas materi yang disajikan dalam konten *podcast* berisi tentang isu yang sedang hangat dibicarakan seperti komedi, politik, cerita pengalaman, teknologi, kuliner, bisnis, hingga *travelling*. Indonesia tergolong relatif baru dalam memanfaatkan *podcast* sebagai media publikasi suatu

konten. Media *Podcast* tidak begitu diminati dan tidak populer lebih dari satu dekade silam oleh masyarakat. Namun seiring berjalannya waktu, media *podcast* menjadi terkenal di Indonesia. Hasil survey *podcast* dari *Dailysocial* pada tahun 2018 terhadap 2023 pengguna *smartphone* yang menyatakan bahwa 68% responden cukup familiar dengan keberadaan *podcast* dan 81% diantaranya pernah mendengarkan dalam 6 bulan terakhir. Dengan berbagai upaya modifikasi dari konten yang dibuat, media *podcast* berhasil merambah ke dalam platform *youtube* berbasis *audio* dan *visual*. Media *youtube* saat ini menjadi situs online video *provider* paling dominan di dunia. Jumlah pengguna yang mengunjungi Youtube dan memulainya dari beranda youtube, naik lebih dari 3 kali lipat per tahun [2]. Tentunya mendengarkan *podcast* dilengkapi dengan visual merupakan suatu hal yang menarik serta memiliki ciri khas tersendiri bagi pengguna. Namun, disisi lain visual yang disajikan dalam konten video *podcast* mayoritas masih *monoton* (tampilan berulang-ulang) sehingga terlihat membosankan. selain itu, tampilan dari video yang disajikan kurang informatif karena hanya mengamati antara *podcaster* dan narasumber yang sedang berbicara tanpa ada bantuan visual.

Meninjau dari kondisi tersebut, media *podcast* memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan dalam ranah digital. Popularitas *podcast* masih dapat dikembangkan dengan berbagai inovasi baru seperti halnya pemberian *element effect*, *chroma keying*, *hologram effect*, dan efek visual lainnya di dalam tampilan layar. Untuk mengembangkan video *podcast* ke ranah digital, maka inovasi teknologi tersebut harus ditingkatkan. Oleh karena itu, melalui penelitian *visual effect* ini diharapkan bisa menjadi sebuah inovasi yang diterapkan di masa depan dalam upaya peningkatan kualitas video *podcast* dengan variasi yang lebih modern dan menarik.

Pelaksanaan penelitian ini akan menyangkut beberapa rumusan masalah diantaranya terkait pembuatan visual effect itu sendiri serta proses penerapan pada video *podcast* dan streamingnya. Tujuan yang ingin dicapai dalam pengerjaan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sisi dari segi visual media *podcast* melalui visual effect agar dapat memudahkan dalam penyampaian informasi serta menambah keunikan dan daya tarik suatu konten. Selain itu juga membuat terobosan baru antara visual effect animasi dengan konten video *podcast*.

METODE PENELITIAN

Tahap pra-riset merupakan tahapan yang dilakukan untuk mendapatkan data maupun informasi mengenai perkembangan video podcast yang menjadi latar belakang pembuatan proyek akhir ini. Pada tahap ini pra-riset dilakukan melalui *DailySocial.id* yang merupakan media ekosistem startup dan UMKM di Indonesia, dimana media ini menyajikan berbagai informasi mengenai perkembangan bisnis dan inovasi teknologi terkini. Informasi yang didapat pada tahap ini yaitu mengenai *Podcast User Research In Indonesia 2018*, dijelaskan bahwa minat masyarakat di Indonesia cukup tinggi terhadap video podcast. Namun, hal tersebut masih perlu adanya peningkatan dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang untuk menjadikan video podcasts lebih menarik dari tahun ke tahun yaitu salah satunya dengan memberikan inovasi terbaru dengan memberikan visual effect pada podcast yang dapat meningkatkan beberapa aspek lebih modern untuk video podcasts kedepannya. Untuk pengumpulan data termasuk dari jurnal, buku terkait, dan *paper*. Selain itu penulis juga mengumpulkan data secara observasi terhadap konten video *podcast* dan penerapan *visual effect* melalui platform *youtube* di internet.

Pembuatan sketsa dilakukan dengan menggunakan *pen tablet* dengan software *adobe illustrator*, *Paint tool sai*, *Paint 3D* ataupun dapat digambar secara manual. Template *visual effect* yang akan dibuat pada penelitian ini meliputi :

1. Monitor *Hologram effect*
2. Neon *Hologram*
3. *bulb effect*
4. *Clap effect*
5. *Transition effect*

Selanjutnya, Hasil digitalisasi desain akan disimpan dengan format gambar JPG ataupun PNG dan di impor ke dalam software *Adobe After effect cc 2018* untuk dilakukan proses pembuatan *element visual effect* dan animasi. Sedangkan untuk pembuatan *background asset 3D* untuk *virtual set*, dapat menggunakan bantuan perangkat lunak *Blender software*.

1 . Monitor Hologram Effect

Monitor Hologram effect merupakan layar *visual effect* utama yang didalamnya mencakup tampilan yang terhubung dengan NDI source sehingga dapat menampilkan layar monitor lain yang dilapisi dengan hologram effect.



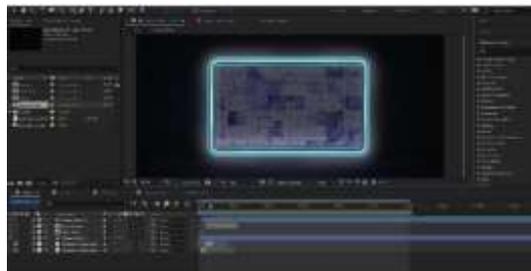
Gambar 1. Tampilan Hologram & optical flares

Keterangan :

Proses pembuatan monitor hologram effect yakni mengambil tiga teknik utama / tiga effect utama yakni gabungan antara Glow effect, Oppacity 50%, dan optical flares dengan flicker speed: 100 dan amount: 25.

2 . Neon Hologram

Neon Hologram merupakan layar kedua untuk narasumber yang dimana digunakan untuk one shot. Neon hologram memberikan tampilan effect cahaya.



Gambar 2. Tampilan editing Neon hologram

Proses pembuatan neon hologram effect yakni mengambil teknik utama gabungan antara Glow effect dan Oppacity 50%.

3. Bulb Effect

Bulb effect merupakan sebuah effect lampu bohlam yang berpijar yang menandakan sebuah simbol talent ketika mendapatkan idea.

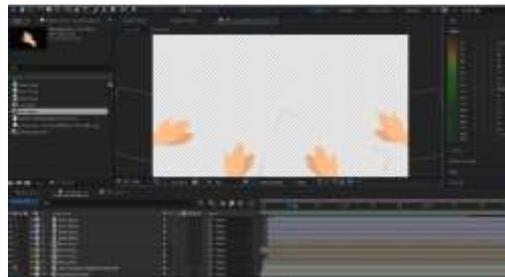


Gambar 3. Tampilan editing bulb effect

Proses pembuatan bulb effect yakni mengambil tiga teknik utama / tiga effect utama yakni gabungan antara Glow effect, scale 0 - 120%, dan dan opacity 80%.

4 . Clap Effect

Clap effect merupakan motion grafis yang berbentuk animasi tangan *give applause* serta audio clap dengan jumlah banyak sehingga dapat menghidupkan suasana.



Gambar 4. Tempilan Editing clap effect

Proses pembuatan clap effect yakni mengambil teknik anchor point, position, dan looping. Pada pembuatan clap effect ini yang tak juga kalah penting yakni penggunaan alphachannel sehingga bisa lebih aplikatif.

5 . Transition Effect

Transition effect merupakan perpindahan scene yang dimana didalam transisi tersebut terdapat keterangan tema yang sedang berlangsung.



Gambar 5. Tampilan editing transisi effect

Proses pembuatan transisi effect yakni mengambil tiga teknik utama / tiga effect utama yakni gabungan antara glitch, glow, dan wave warp dengan type smooth noise serta direction: 280% untuk tingkat pergerakan noise.



Gambar 6. Tampilan pembuatan Virtual Set

Virtual set utama ini dibuat dengan warna-warna pilihan yang dimana di desain agar terlihat seperti ruangan yang bernuansa teknologi namun santai. Proses Rendering merupakan tahap akhir dari produksi *visual effect*. Desain yang telah di proses dalam tahap digitalisasi melalui *software adobe after effect* maupun *blender* dan telah menjadi hasil akhir *visual effect*, selanjutnya akan dilakukan tahap ekspor yang dapat berbentuk file ekstensi mov, png, mogrt, json, aep, mp4, ataupun gif. Efek visual dapat di *input* ke dalam software/ media aplikasi live streaming yang nantinya akan digunakan dalam produksi *podcast*. Pada penelitian ini menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) Studio. Penerapan *virtual set* menggunakan teknik *chroma key* atau dapat disebut juga dengan *green screen*. Dimana *desain virtual set* nantinya akan dihubungkan dengan *chroma key* yang ada di dalam media software live streaming yang mendukung bersamaan dengan penggunaan *visual effect*.



Gambar 7. Set up chorma key pada produksi video podcast

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil visual effect yang telah jadi akan dilakukan uji coba dalam beberapa software yang telah ditentukan sebelumnya. Format visual effect yang telah dibuat yakni MOV, PNG, dan MP4. Maka untuk menentukan apakah format-format tersebut dapat memuat dalam software broadcast dilakukan uji coba agar memenuhi sebagian tujuan dari pembuatan visual effect yang dapat diimplementasikan untuk umum.



Gambar 8. Hasil Akhir visual effect pada konten video podcast

Dalam uji coba visual effect dalam software OBS studio ini untuk masing-masing visual effect yang dihasilkan tidak ada kendala dalam pengoperasiannya. Hasil akhir dari video ini akan dipublikasi dengan cara mengunggah melalui media *youtube* agar nantinya dapat terjangkau secara luas.

SIMPULAN

Pembuatan dan perancangan inovasi visual effect untuk konten video podcast dan lahan ini dilakukan dengan pengumpulan data dan informasi, studi eksisting. Inovasi visual effect dengan keterkaitan OBS studio untuk konten video podcast masih jarang ditemukan bahkan berdasarkan sumber yang telah dicari belum menemukan inovasi yang serupa. Meninjau dari kondisi tersebut, media *podcast* memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan dalam ranah digital. Popularitas *podcast* dapat dikembangkan dengan berbagai inovasi baru seperti halnya pemberian *element effect*, *chroma keying*, *hologram effect*, dan efek visual lainnya di dalam tampilan layar. Pengembangan lebih lanjut seperti gerakan animasi, penempatan visual effect bisa ditambahkan agar terlihat lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonald., Thomas., Massoulie, L., Mathieu, M., PerinoD., & Twigg, A (2008). Epidemic Live Streaming: Optimal Performance Trade-offs. *In Acm Sigmetrics Performance Evaluation Review*, Pp. 325–336. Acm.
- Brown, A & Green, TD (2007). Video Podcasting in Perspective: The History, Technology, Aesthetics, and Instructional Uses of A New Medium, *Journal of educational technology systems*, 36(1), 3-17.
- Fadilah, E., Yudhapramesti, P., & Aristi, N (2017). Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio, *Jurnal Unpad*, 1,90-104.
- Fatimah S, (2010). Desain Virtual Set Menggunakan Metode Kamera Sintetis Pada News Studio, Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah.
- Hassan, IN., Sitompul, NC., Nurjati, N (2021). Hologram Technology for E-Learning Arabic Language Pre-Primary and Primary School, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol.10, no.2, pp. 277-290.
- Ibnu, H (2018). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Dakwah di Kota Makassar (Analisis Sosial Media), *Jurnal Al-Kitabah*, 5, 79-94.
- Putri, YD (2017). Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas, *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, vol.01, no.02, pp. 85-92.
- Sammir, H (2017). Perancangan E-Learning Berbasis Audio-Visual Dengan Memanfaatkan Web Streaming Menggunakan Protokol RTMP dan Aplikasi Open Source, *Jurnal J-Click*, vol.4, no.1, pp. 25.
- Simamora, P & Zega, SA (2019). Perancangan 3D Modeling dan VFX Water Simulation dalam Animasi 3D Berjudul Blue & Flash, *Journal of Applied Multimedia and Networking*, vol.3, no.3, 2548-6853.
- Suratinoyo, H.S. (2013). Cerita Rakyat Daerah Minahasa: Implementasi Short Film Animasi 3D. E-jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Universitas Sam Ratulangi, vol 2, no. 2.