

Vol 2, No 2, ISSUE 3; Mei 2023, pp. 72-77

Available online at https://instructionaljournal.com/index.php/logos_journal

DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.8190549

Perancangan media interaktif film pendek "Jerat (2022)" dalam realitas virtual untuk UCIFEST 14

Siti Adlina Rahmiaty ¹, Fachrul Fadly², Vimala Dharma Santi³, Angela Arthasevia Hardinata⁴, Quenna Mutiara Chriesty⁵, Cindy Buntoro⁶, Daniel Osvaldo Rahmanto⁷, Wahyu Dwi Santoso⁸

¹⁻⁸⁾ Universitas Multimedia Nusantara, Indonesia

Email: siti.rahmiaty@umn.ac.id

HISTORI ARTIKEL

Diterima : 2023.02.22 Revisi : 2022.03.05 Terbit : 2022.05.31

KATA KUNCI

Realitas Virtual, Festival Film Pendek, Ucifest 14

Abstract

This research is intended to be a guide to the process of designing interactive applications needed in virtual reality as a new experience of watching movies. The campus film festival, UCIFEST 14 (UMN Cinema Festival) is one of the competitions that provides an opportunity to display moving image works by utilizing new media such as virtual reality. To be able to watch a 360-degree video, a device such as an HMD (Head-Mounted Display) and an application in it that displays a film program are needed. This research uses a qualitative method with field observations to collect data by utilizing the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) concept and the Unity3D application. The final result of this research is an interactive media application for the short film "Jerat (2022)".

Copyright © 2023 Author.
All rights reserved.

A. Pendahuluan

Film dan drama televisi selalu menjadi media hiburan yang berpengaruh dalam menyampaikan penceritaan secara visual pada budaya manusia. Banyak penikmat film dan drama televisi sangat antusias dengan perkembangan VR menjadi media naratif yang menarik dan bisa melampaui film. Namun, remediasi yang paling jelas untuk mendukung gagasan mengenai penceritaan realitas virtual adalah film, televisi, dan teater langsung. Realitas Virtual atau bisa juga disebut video 360 derajat sudah mendapatkan tempat khusus di festival film seperti Tribeca, Sundance, Cannes dan Festival Film Dokumenter Internasional Amsterdam. Selama musim semi 2020 ketika pandemi COVID-19 mendorong banyak festival film menayangkan konten acara dengan menawarkan pengalaman secara daring. Salah satunya Tribeca Virtual Arcade, Cannes XR, dan Museum of Other Realities melakukan kolaborasi untuk menawarkan pameran daring selama beberapa hari di bulan Juni dan Juli 2020. Bolteret, et all., (2021:102).

Festival film mempunyai peran penting dalam mengenalkan film-film yang berkualitas dan terbaru kepada publik khususnya pecinta film. Bahkan, festival film menjadi salah satu cara yang paling strategis untuk menjadi pusat bertemunya berbagai pihak dalam dunia film, khususnya memperluas jaringan. Festival film adalah salah satu bagian penting dalam perkembangan industry perfilman. Kegiatan ini merupakan ruang interseksi seni, bisnis teknologi, budaya, identitas, kekuasaan, politik, dan ideologi dikutip dari Ruling & Pedersen (2010), karena festival film menjadi titik kumpul sineas, penonton, akademisi, investor dan akademisi. Karena itu, banyak elemen bertemu melahirkan berbagai macam kegiatan yang tidak hanya memutar film juga menjadi ruang diskusi, pameran, dan hibah produksi. Suwarto dalam Perdana (2021:32-35).

Depita (2020) menambahkan tentang festival film dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa untuk membangun ruang eksibisi dan distribusi film-film alternatif yang dinaungi oleh institusi sehingga terbentuklah festival-festival film kampus. Oleh karena itu, film festival sangat berkontribusi dalam mendukung distribusi film-film alternatif karya mahasiswa yang tidak dapat masuk jalur

ISSN: 2964-1438

komersil untuk menunjukkan karya-karya terbaik mereka. Salah satu institusi yang memiliki kegiatan festival film kampus dan diinisasi oleh mahasiswa adalah UCIFEST yang pertama kali dicetuskan dari kelas Digital Cinematography pada tahun 2011. UCIFEST 1 diadakan untuk pertama kali pada tanggal 5 Januari 2011 khusus mahasiswa peminatan film dan animasi di Universitas Multimedia Nusantara. Antusiasime dari mahasiswa yang terus mendorong UCIFEST untuk berkembang lebih jauh dari skala internal kampus menjadi skala nasional dengan dibukanya kategori untuk SMA, mahasiswa, dan umum (hlm 20-21).

UCIFEST terus berkembang hingga skala internasional di UCIFEST ke-14 yang diadakan pada tanggal 9-12 Mei 2023. Untuk pertama kalinya UCIFEST membuka kategori film pendek berbasis video 360 derajat, salah satu film pendek yang ikut memeriahkan kompetisi kategori baru ini adalah "Jerat". Film ini merupakan karya salah satu dari mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang telah mengambil mata kuliah 360 video storytelling. Film yang dibuat tidak hanyalah dalam bentuk video 360 derajat saja tetapi juga ada permainan interaktif di dalamnya. Oleh karena itu, penulis sebagai salah satu perwakilan dari Arunika XR Lab ikut serta memeriahkan kegiatan UCIFEST dalam pemutaran perdana untuk kategori film pendek berbasis realitas virtual. Penulis membuat aplikasi media interaktif film "Jerat" yang tidak hanya dilihat saja tetapi juga bisa memilih jalan cerita yang diinginkan tiap penonton/pengguna yang diproduksi oleh Ngawi *Production*.

Realitas virtual merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang sangat pesat selama sepuluh tahun terakhir. Peranan realitas virtual telah menjadi alat pendidikan yang penting untuk anak-anak, remaja, dan dewasa. Untuk bisa merasakan realitas virtual dapat dikembangkan dengan menggabungkan beberapa aspek seperti pendidikan, hiburan, teknologi imersif dan perangkat input canggih computer. Teknologi imersif yang dimaksud ialah salah satunya seperti head-mounted display (HMDs). Realitas visual sendiri disimulasikan oleh komputer dan biasanya menyediakan lingkungan virtual dengan memanfaatkan indra penglihatan dan juga pendengaran. Realitas virtual berbeda dengan animasi dan video yang bisa dimainkan atau diulangi dalam satu sekuens yang sudah diatur. Realitas virtual selain bisa dilihat yaitu dapat melakukan interaksi dan melihat berbagai persepektif sehingga lebih fleksibel. Hasanudin (2021:18).

Penelitian lain mengenai perancangan media realitas virtual juga pernah dilakukan oleh Noor Hasyim dan Abi Senoprabowo dengan judul penelitian yaitu "Rancangan Ruang Pamer Digital dalam Media Virtual Reality Sebagai Upaya Menyediakan Ruang Pamer Interaktif". Persamaan kedua penelitian ini adalah Hasyim dan Senoprabowo menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Circle) untuk membuat prototupe aplikasi virtual reality galeri udinus. Sedangkan penelitian ini membuat aplikasi virtual reality untuk memutar film pendek interaktif "Jerat".

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan memanfaatkan hasil temuan dari observasi lapangan sebagai teknik pengumpulan data yang didukung dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Circle) untuk membuat aplikasi realitas virtual. Metode MDLC yang ditulis oleh Akbar, Ningtyas, dkk (2023) adalah konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, percobaan dan distribusi (hal. 66).



Gambar 1 Tahap Pengembangan Multimedia Interaktif

Berikut adalah penjabaran tentang 6 tahapan pengembangan multimedia interaktif untuk pembuatan aplikasi media interaktif film "Jerat":

1. Konsep

Merancang dasar-dasar dari proyek multimedia yang henak dibuat dan dikembangkan dengan memperhatikan tujuan juga jenis proyek yang akan diciptakan.

2. Desain

Para pembuat provek multimedia merumuskan apa saja yang rancangan yang perlu dibuat dari pembuatan naskah maupun navigasi hingga proses desain lain secara lengkap. Tahap ini diharapkan dapat mengetahui hasil akhir dari proyek yang sedang dikerjakan.

3. Pengumpulan Materi

Proses pengumpulan materi adalah menggabungkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek yak akan disampaikan seperti materi audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan untuk menyajikan proyek multimedia.

4. Penyusunan dan Pembuatan

Pada tahap ini semua materi yang telah dikumpulkan disusun berdasarkan rancangan desain yang telah dibuat dan membutuhkan kemampuan ahli agar mendapatkan hasil yang baik.

Menguji hasil dari proyek multimedia telah rampung,

6. Distribution

Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna.

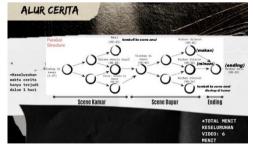
Melalu metode yang telah disebutkan aplikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan program media interaktif realitas virtual pada peneltiian ini adalah *Unity3D*. *Unity3D* adalah salah satu alat untuk mengembangkan permainan, visualisasi arsitetktur dan instalasi media interaktif (Asmiatun dan Putri, 2017).

Hasil dan Pembahasan

Berikut ini merupakan deskripsi data dari hasil perancangan yang telah dilakukan oleh penulis bersama Ngawi Produksi yang telah memproduksi dan membuat konsep film "Jerat".

Konsep

Ngawi Production memproduksi film "Jerat", film interaktif dengan genre thriller berbasis video 360 derajat dengan pendekatan cerita yang non-linear. Struktur cerita yang digunakan ialah parallel structure, yaitu memiliki beragam alur berdasarkan pilihan yang diambil oleh penonton. Menempatkan penonton sebagai korban penculikan dan ikut berinteraksi terhadap alur cerita. Berikut adalah struktur cerita melalui tampilan flow-chart berdasarkan konsep yang telah dirancang pada gambar 2.



Gambar 2 Konsep Alur Cerita Interaktif film "Jerat"

ISSN: 2964-1438

Desain

Gambaran hasil akhir dari karya film "Jerat" dapat dilihat dari gambar 3 yang dibuat oleh salah satu mahasiswa magang Arunika XR LAB yaitu Wahyu Dwi Santoso dari Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 3. Thumbnail film "Jerat"

Setelah Ngawi Production merancang konsep penceritaan secara visual dari gambar 2. Ngawi Production memproduksi visual gambar bergerak dengan alat-alat yang mendukung produksi video 360 derajat. Setelah produksi selesai, kumpulan footage yang tediri atas 12 video yang menampilkan adegan-adegan untuk kebutuhan memilih alur cerita secara non-linear yang telah di-edit oleh Daniel Osvaldo Rahmanto pada gambar 4. Lalu, penulis mengubah nama tiap footage agar bisa dibaca oleh aplikasi unity3D.



























Gambar 3. Kumpulan footage film "Jerat"

Penyusunan dan Pembuatan

Berdasarkan metode MLDC mengenai penyusunan dan pembuatan yang menekankan untuk meminta bantuan dengan ahli agar mendapatkan hasil yang baik. Penulis mendapatkan kerjasama dari Fachrul Fadly yang telah menguasai aplikasi Unity3D untuk mendapatkan hasil yang tertata dengan baik. Penulis merancang konsep alur perpindahan adegan dalam program Unity3D dengan diawali pembuka yang menampilkan logo UCIFEST14. Setelah memilih pilihan "start", penonton/pengguna akan melihat video opening dari film "Jerat" dan setelah menontonnya. Pengguna memasuki adegan baru yang memberikan pengalaman memilih adegan berikutnya sesuai keinginan penonton. Berikut adalah rancangan tampilan awal yang memperlihatkan bagaimana tampilan logo UCIFEST 14 dalam realitas virtual pada gambar 4. Serta pada gambar 5., adalah tampilan yang akan dilihat oleh penonton untuk bisa memilih adegan berikutnya dengan pilihan masing-masing.



Gambar 4. Tampilan awal dalam aplikasi media interaktif film "Jerat"



Gambar 5. Tampilan pilihan dalam aplikasi media interaktif film "Jerat"

Uji coba

Setelah menyusun program, penulis dan Fachrul Fadly melakukan uji coba trial and error dengan menggunakan Head-Mounted Display yaitu Oculus. Oculus merupakan salah satu alat yang bisa mendukung pengguna merasakan pengalaman imersif seperti realitas visual.



Gambar 6. Tahap uji coba bersama Fachrul Fadly

Distribusi

Pada tahap terakhir setelah merampungkan semua proses untuk menghasilkan media interaktif berbasis realitas virtual. Penulis memasukkan aplikasi yang telah din-build nand run di Unity3d untuk di-inject ke berbagai Oculus yang hendak digunakan pada acara UCIFEST 14. Berikut adalah tampilan awal sekali dalam Oculus untuk memilih aplikasi yang menampilkan film interaktif berbasis video 360 derajat, "Jerat".



Gambar 7. Tampilan nama aplikasi film "Jerat" dalam Oculus

Simpulan

Berdasarkan analisis penulis dalam merancang aplikasi realitas virtual untuk pemutaran film "Jerat" adalah adanya potensi besar dari realitas virtual. Realitas virtual memberikan pengalaman menonton yang menarik sekaligus menambah keberagaman sinema yang selalu terbuka dengan berbagai elemen-elemen maupun media baru. Bisa dibilang pandemi Covid-19 mempunyai pengaruh besar pada industri film, khususnya festival film sehingga mulai memasuki ranah digital dan memanfaatkannya dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan bahwa banyak festival-festival besar yang membuka kategori video 360 derajat sebagai ajang kompetisi.

ISSN: 2964-1438

Namun, perlu diketahui untuk para sineas maupun pelaku industry kreatif jika ingin memproduksi realitas visual, mulailah dengan merancang alur cerita dengan rapi. Perancangan bisa dilakukan seperti apa yang telah dilakukan oleh Ngawi Production. Akan lebih baik jika flow-chart yang dibuat bisa sesuai dengan nama dari footage yang telah diproduksi untuk memudahkan divisi yang membuat aplikasi media interaktif. Jika produksi realitas virtual hanya memutar video 360 derajat tanpa adanya pengalaman interatif, tentu lebih mudah ditampilkan di dalam HMD langsung,

Hanya saja tidak bisa menutup kemungkinan bahwa setiap sineas mempunyai caranya sendiri untuk membuat karya. Perlu diperhatikan bagi sineas yang ingin membuat film interaktif berbasis video 360 derajat adalah menyediakan waktu yang panjang untuk pasca produksi, khususnya waktu proses pembuatan program aplikasi interakitf. Pastikan hasil final render dari editor untuk bisa digunakan ke dalam Oculus tidak melebihi resolusi 4K agar program dapat berjalan dengan baik tanpa ada glitch.

Daftar Pustaka

- Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I. N. A. S., Adhicandra, I., dkk. (2023). Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Asmiatun, S., & Putri, A.N. (2017). Belajar Membuat Game 2D dan 3D menggunakan Unity.Deepublish.
- Bolter, J. D., Engberg, M., & MacIntyre, B. (2021). Reality media: Augmented and virtual reality. MIT Press.
- Depita, N. (2020). Perubahan Struktur Organisasi Kepanitiaan dalam Festival Film Mahasiswa UCIFEST. Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni, 15(1), 20-30.
- Hasanudin, M. (2021). Virtual Reality Trafi Sensor Integrasi untuk Anak Autis. Lakeisha.
- Perdana, G. (2021). Digital Platform as Alternative Media for Watching Film at Jogja-Netpac Asian Film Festival (JAFF) 2020. Jurnal Seni Media Rekam, 13(1), 32-42.