

## 1. PENDAHULUAN

Di era modern ini, teknologi yang semakin maju dan berkembang pesat membuat banyak pekerjaan menjadi lebih ringan dikerjakan. Dunia industri juga termasuk salah satu yang selalu *update* mengenai teknologi yang akan mereka gunakan supaya dapat menciptakan visual yang lebih realistis dan meringankan pekerjaan mereka. Pembuatan film/iklan/musik video jika dibandingkan dengan zaman dulu jauh lebih bagus kualitasnya dari segi visual realistis yang ditampilkan. Film/iklan/musik video tersebut bisa maju juga berkat adanya teknologi seperti *visual effects* yang sudah tidak asing lagi.

Penggunaan *visual effects* yang didukung dengan adanya *green screen* diciptakan untuk pembangunan set yang lebih minim sehingga lebih cepat secara waktu dan juga hemat secara *budget*. Namun, kekurangan dari *green screen* sendiri yakni menebak penggunaan cahaya yang digunakan ketika *shooting* dan ketika memasuki tahap *post-production*, *director* baru bisa melihat komposisi *lighting* dengan latar yang dibangun. Kekurangan ini membuat banyak *film maker* kesulitan saat memasuki tahap *post-production* (Kadner, 2019). Dikarenakan hal ini, pembuat film tersebut akhirnya menggunakan teknologi tahap lanjut yang dinamakan *unreal engine*.

Menurut Oktora dan Samopa (2013) *unreal engine* merupakan sebuah teknologi yang mulanya berasal dari perusahaan Epic Games. Epic Games membuat *unreal engine* tersebut untuk membuat *games* yang memiliki latar 3D (3 dimensi). Tetapi, lama kelamaan kegunaan *unreal engine* tidak hanya sebatas *games* saja, melainkan sistem tersebut sudah bisa digunakan di industri seperti film/iklan/video musik. Di Indonesia sendiri, *unreal engine* sudah bergerak meskipun minim. Hal ini terjadi karena sineas Indonesia masih belum bisa beradaptasi dengan teknologi baru. Selain itu, *budget* untuk pembuatan *unreal engine* sendiri juga cukup besar sehingga membuat orang-orang takut untuk memulai pembuatan *unreal engine*. Saat ini di Indonesia, hanya ada satu studio yang menjalankan dan menawarkan teknologi *unreal engine* kepada sineas. Studio tersebut adalah Visual Addict Studio. Ia telah menjalankan beberapa

*project*, salah satunya pada musik video Armand Maulana dengan judul “Be With You” (Saraswati, 2020). Videp klip tersebut merupakan video pertama penggunaan *unreal engine* di Indonesia. Maka, penulis tertarik untuk membahas teknologi *unreal engine* lebih dalam pada iklan “Clear” yang diproduksi oleh Seven Sunday Films. Penulis ikut serta dalam *shooting* tersebut dan melakukan observasi pada saat produksi berlangsung.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diurai di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaplikasian sistem kerja *unreal engine* dalam iklan “Clear”?

Dari rumusan masalah tersebut, penulis akan membuat batasan masalah supaya penelitian ini tidak akan menyimpang dari topik pokok masalah dan penelitian tetap terarah. Batasan masalah yang ingin dicapai yaitu pengaplikasian sistem kerja *unreal engine* dalam membangun set digital futuristik. Set digital futuristik tersebut terdapat empat konsep yaitu studio latihan dikelilingi kaca, studio panggung dengan adanya *zoom meeting* sebagai *background*, *game set virtual reality*, dan lorong terbakar.

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang telah dibuat maka, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaplikasian sistem kerja *unreal engine* dalam iklan “Clear”.