

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, efek visual menjadi bagian integral dalam industri kreatif. Efek visual merupakan kumpulan teknik dan teknologi yang diterapkan untuk menciptakan dan mengubah gambar digital atau rekaman video [1]. Tujuan efek visual yaitu untuk memperkuat narasi visual dalam sinema yang mempengaruhi pikiran, emosi, dan perasaan penonton. Penggunaan efek visual memungkinkan pembuatan adegan-adegan yang sebelumnya tidak dapat direkam menjadi mungkin untuk diwujudkan dalam film [1]. Hal ini dikarenakan lingkungan yang dibangun terkadang tidak sesuai untuk perekaman secara langsung. Salah satu contoh penggunaan efek visual yaitu *Project film "Limitless Battle"* pada *scene "Arrival"*.

*Project film "Limitless Battle"* pada *scene "Arrival"* menceritakan adegan dua tokoh utama bernama Hana dan Risu sedang berada di dunia kegelapan. Monster kegelapan bernama Fear sebagai tokoh antagonis berkekuatan shir datang secara mendadak menghampiri Hana dan Risu. Hana dan Risu memiliki tugas untuk mengalahkan monster kegelapan agar lolos dari misi yang sedang dijalankan. Tokoh Hana mencoba menembak monster menggunakan senjata yang telah disediakan, namun monster dapat menyerap peluru tembakan dan melepaskan peluru tersebut berbalik arah ke arah Hana dan Risu sehingga tubuh Hana terkena peluru. Penerapan efek visual dapat digunakan dalam adegan munculnya monster kegelapan untuk menciptakan suasana tegang sehingga menimbulkan efek dramatis dan terlihat nyata.

Berdasarkan alur cerita di atas, maka dibutuhkan teknik efek visual yang dapat merealisasikan konsep kedatangan tokoh monster kegelapan berkekuatan shir pada *scene "Arrival"*. Penggunaan efek visual tersebut meliputi *keying, rotoscoping, masking, keyframing, glow, particle, special FX, digital compositing, editing, dan rendering*.

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah, maka penting untuk dilakukan penelitian tentang *compositing* pembuatan efek visual pada *project film "Limitless Battle" scene "Arrival"*. Penulis menggunakan *software* Adobe After Effect untuk kebutuhan pembuatan efek visual, Adobe Premiere Pro sebagai media pendukung *compositing*, dan Adobe Media Encoder sebagai media pendukung render hasil produksi video.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah untuk penelitian ini yaitu bagaimana pembahasan *compositing visual effect scene "Arrival"* pada *project film "Limitless Battle"*.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah *keying, masking, keyframing, special FX, digital compositing, editing, dan rendering*.
2. Penilaian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan visual.
3. Penilaian dilakukan oleh ahli bidang multimedia.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik efek visual meliputi *keying, masking, keyframing, special FX, digital compositing, editing, dan rendering* dalam *project film "Limitless Battle" scene "Arrival"*.
2. Merealisasikan konsep efek visual dari *scene "Arrival"* dari *project film "Limitless Battle"*.