

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Visual effects merupakan manipulasi digital dari sebuah footage untuk menciptakan efek visual dalam film, televisi, video game dan media digital lainnya. Ini adalah bagian integral dari produksi audio visual modern yang membantu menciptakan dunia yang fantastis, mendalam, dan sering kali tak terjangkau dalam realitas fisik. Dengan VFX, hal-hal yang sebelumnya tidak mungkin dapat menjadi kenyataan. Hal ini dilakukan terkadang tidak dapat dilakukan syuting langsung atau bahkan tidak ada di dunia nyata. Dalam pengerjaannya, untuk menciptakan efek visual yang sempurna tidak hanya membutuhkan teknologi yang canggih, namun juga keterampilan dalam menggabungkan beberapa efek visual agar adegan terlihat rapi.

Pada proyek pembuatan film "Limitless Battle" terdapat *scene* dimana "Risu" dan "Hana" menggunakan adegan yang melibatkan dunia fantasi yang tidak mungkin dilakukan syuting secara langsung, setelah itu terdapat adegan tembak - menembak yang diawali munculnya senjata di awal *Scene*. Dalam salah satu adegan tersebut terdapat bagian dimana tokoh hana tertembak oleh monster yang bernama "fear" setelah menyerap tembakan dari hana. Penerapan efek visual dapat digunakan dalam adegan munculnya senjata dan adegan tembak menembak.

Melihat cerita di atas dibutuhkan teknik *visual effect* yang merealisasikan efek tertembak dan menembak. Penggunaan efek visual tersebut meliputi *rotoscoping*, *keyframing*, *digital compositing* dan *rendering*

Berdasarkan pada uraian tersebut, maka dilakukanlah penelitian yang membahas tentang pembuatan efek visual pada film "Limitless Battle". Penulis menggunakan *software* Adobe After Effect untuk kebutuhan pembuatan efek visual, Adobe Premiere Pro sebagai media compositing, dan Adobe Media Encoder sebagai media pendukung render hasil vidio.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

Bagaimana membahas Compositing Visual Effect Scene Shooting Fear 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 kali ini adalah *keying*, *rotoscoping*, partikel, efek saber dan *compositing*.
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual
3. Pengujinya akan dilakukan oleh ahli dalam bidang industri dan praktisi

## 1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan konsep Visual Effect pada pembuatan Film berjudul "Limitless Battle"
2. Membuat Produk Film Limitless Battle dalam menceritakan tembak menembak untuk mengalahkan monster.