

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 "Energy Ball"*.

Pada proyek pembuatan film "*Limitless Battle*", penulis mengerjakan adegan *Energy Ball*. Adegan tersebut bercerita tentang tokoh Hana dan Risu yang mencoba melawan monster Fear dengan menembaknya dengan senjata. Lalu monster Fear kembali melawan dengan menembakan *Energy Ball* kepada Hana dan Risu yang mengakibatkan mereka terkena serangan ilusi. Penulis menggunakan teknik *keying, masking, rotoscoping*, efek *saber*, dan partikel guna menciptakan objek dan suasana dalam adegan *Energy Ball*.

Berdasarkan alur cerita diatas, dibutuhkan adanya teknik yang mampu mewujudkan adegan *energy ball* tersebut. Teknik tersebut meliputi *keying, masking, rotoscoping, special effect, compositing, editing*, dan *rendering*. Dilihat dari kebutuhan tersebut, penulis menggunakan *visual effect* untuk menciptakan adegan yang ilustratif.

Dengan menggunakan *visual effect compositing*, penulis diharapkan mampu merealisasikan tayangan visualisasi dari beberapa objek yang dibuat sesuai dengan konsep film. Penulis mengambil judul "Pembahasan Compositing Visual Effect Scene Energy Ball pada Project Film "Limitless Battle"".

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana membahas compositing visual effect scene Energy Ball 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*, *Masking*, *Rotoscoping*, Partikel, dan *Compositing*.
2. Video berdurasi 22 detik.
3. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual.
4. Pengujian 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 teknik efek visual meliputi *keying*, *masking*, *rotoscoping*, *special effect*, *compositing*, *editing*, dan *rendering* dalam pembuatan film visual efek berjudul "Limitless Battle" scene *energy ball*.
2. Membuat adegan *energy ball* yang menceritakan perjalanan dua tokoh dalam mengalahkan monster pada film berjudul "Limitless Battle" dengan visual efek.