

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Efek visual ( Visual effect ) adalah suatu teknik yang dipergunakan dalam industri sebuah *film*, televisi , dan media lainnya untuk menciptakan atau memanipulasi gambar gambar yang tidak mungkin direkam secara langsung dalam proses produksi, ini bisa seperti efek khusus seperti ledakan, adegan luar angkasa, atau makhluk fantasi, serta perubahan perubahan pada gambar yang sudah direkam seperti penambahan atau penghapusan objek, perubahan latar belakang, dan manipulasi visual lainnya. Efek visual sering kali dibuat menggunakan perangkat lunak komputer dan teknologi canggih lainnya, dan mereka memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman sinematik yang memukau bagi penonton.

Pada *project* pembuatan film "LIMITLESS BATTLE" terdapat pengambilan *scene* di luar maupun didalam ruangan agar dapat memenuhi kebutuhan konsep awal film yang ingin di buat. Dalam pembuatan film tersebut sangat dibutuhkan *visual effect* untuk membuat *scene* tersebut berjalan sesuai dengan alur dari awal hingga akhir cerita. Contoh visual effect yang dibutuhkan untuk pembuatan *film* ini adalah *rotoscoping*, *tracking*, *masking*, dan sebagainya.

Melihat dari cerita di atas dibutuhkan adanya konsep atau teknik *visual effect* seperti *rotoscoping*, *masking* dan *tracking* agar dapat menciptakan gambar yang tidak mungkin direkam secara langsung. Pada *scene* hana menggenggam *handphone* dibutuhkannya konsep *tracking* dan *rotoscoping* agar visualisasi *asset alert* menyatu dengan *handphone* .

Dari uraian latar belakang di atas penulis akan menggunakan konsep atau teknik *Rotoscoping*, *keying*, *masking*, dan *tracking*. Maka dari itu penulis mengambil judul Pembahasan *compositing visual effect scene alert* 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 alert* 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 *rotoscoping*, *keying*, *masking*, dan *tracking*
2. pengujian dilakukan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual
3. pengujinya akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi.

## 1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. menerapkan teknik *rotoscoping*, *keying*, *masking*, dan *tracking* dalam pembuatan film visual effect berjudul "LIMITLESS BATTLE"
2. membuat produk film visual effect dengan format video berjudul "LIMITLESS BATTLE" dalam menceritakan adegan hana mendapatkan *scene alert* dari sistem permainan yang menunjukkan hana dan risu diharuskan mengalahkan horsi tanpa adanya waktu