

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Visual Effect adalah proses sebuah gambar diubah atau memanipulasi setelah proses pengambilan gambar (*shooting*) dalam film, animasi, televisi, dan video game. Dalam film terdapat beberapa scene yang membutuhkan visual effect untuk menciptakan pengalaman visual yang mendalam dan elemen visual yang memukau bagi penonton. Film “ OLETHROS” merupakan salah satu contoh yang mengandalkan visual effect.

Parama Creative merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang digital kreatif.. Parama Creative juga membuat program bootcamp pencangkakan magang artist yang dibuat dari untuk dapat menghasilkan produk film VFX yang berkelas. Salah satunya film pendek VFX “OLETHROS”, film bercerita tentang rangka yang terhisap buku ajaib dan bertemu tokoh villain bernama vasta untuk menyelamatkan dunia lain. Pada film ini akan ada banyak shoot yang ditambahi Visual Effect, terutama pada bagian scene dikamar rangka tersedot ke buku dan ketika rangka muncul di hutan.

Melihat uraian diatas penulis berencana menggunakan Teknik *rotoscoping* untuk memisahkan antara objek karakter dan *background* , penggunaan *masking* untuk mengisolasi objek dan efek transisi yang halus, penggunaan *motion tracking* agar efek visual terlihat realistis dan menyatu dengan *background* dan penambahan efek lain di adobe after effect seperti *bulge, turbulent displace, puppet*

Dari uraian latar belakang diatas penulis akan menggunakan beberapa Teknik visual effect. Maka dari itu penulis mengambil judul: COMPOSITING VFX SCENE KAMAR DAN SCENE HUTAN PADA FILM VISUAL EFFECT "OLETHROS".

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana membahas Compositing VFX scene kamar dan scene hutan pada film visual effect "OLETHROS"?

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Teknik yang digunakan adalah *rotoscoping*, *motion tracking*, *masking*, *keying*
2. Materi yang diangkat adalah scene kamar dengan efek-efek visual dan scene hutan bagian rangka muncul terjatuh
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja dan implementasi teknik

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan teknik *rotoscoping*, *masking*, *motion tracking* dalam pembuatan film visual effect "OLETHROS".
2. Membuat produk film dengan format video berjudul "OLETHROS"