

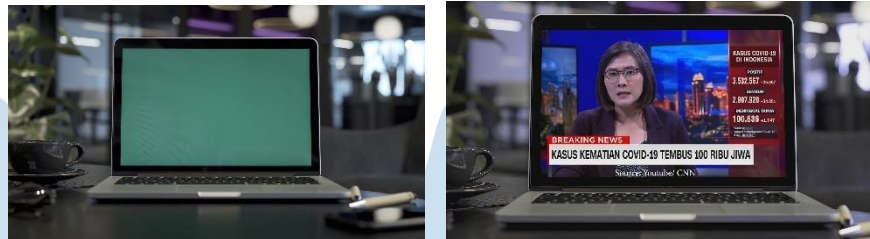
2. STUDI LITERATUR

2.1 Pengertian *Visual Story*

Untuk pengertian *visual story*, menurut Block (2020), *visual story* merupakan perpaduan yang ideal antara teori dengan praktik, karena *visual story* mampu mengajarkan bagaimana cara mendesain dan mengontrol struktur dalam produksi film dengan menggunakan komponen seperti *space, line, shape, tone, color movement*, dan *rhythm*. Dalam hal ini, mempelajari adanya produksi sinematik yang didalamnya lebih mengarah kepada orang-orang yang bekerja terkait hal itu. Seperti halnya penulis, sutradara, sinematografer, *art director, animator, desainer game*, dan siapa saja yang bekerja di bidang tersebut untuk dapat memahami lebih baik mengenai struktur *visual*.

2.2 Elemen Dalam Proses Editing Video

Video memiliki elemen- elemen pendukung yang nantinya akan dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam membentuk sebuah film yang dapat bercerita.



Gambar 2.1 Penggunaan *Greenscreen*

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

1. *Greenscreen* merupakan sebuah *special effect* untuk menggabungkan dua video ataupun gambar dengan cara suatu warna yang dihilangkan atau dibuat transparan dari suatu gambar. Teknik-teknik ini dikenal sebagai *color separation overlay (CSO)*, *chroma key* dan *color keying*. Untuk menggunakan teknik tersebut, *software* adobe premiere pro atau adobe after effect menjadi sarana untuk *editing*. Teknik *greenscreen* ini disebut juga sebagai pengubahan kunci atau *color key, compositing*. (Astuti, Sukoco, Suyanto, Jurnal Ilmiah Multitek

Indonesia, Vol.10, No.1, 2016, hlm.2). Penggunaan warna hijau dikarenakan adanya perbedaan warna yang jauh dengan kulit tubuh manusia. Oleh karena itu, pada saat proses penyuntingan seseorang yang akan menjadi objek di dalam kamera tidak diperkenankan untuk menggunakan *item* atau atribut yang berwarna hijau, karena akan termasuk dalam terseleksi pada saat tahap pengeditan nantinya.

2.3 Software Pendukung



(Gambar 2.2 Adobe Premiere Pro)

Adobe Premiere Pro merupakan aplikasi berbasis perangkat lunak yang dianggap sebagai profesional *real-time* dan juga memiliki *timeline* untuk video editing yang mencukupi (Iswahyudi, 2013).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA