

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Visual effect* saat ini sangat diperlukan oleh para *filmmakers*. Selain dapat memukau para penonton, *visual effect* juga berguna untuk membuat ilusi dan menciptakan efek fantasi dari sebuah film. *Digital composition* adalah kunci penting dari *visual effect* pada saat ini. *Matte painting* dan *3D layer compositing* adalah dua teknik penting yang ada dalam *digital composition*. [1]

Jika pada suatu set terdapat suatu hal yang tidak diinginkan masuk ke dalam frame pada saat pengambilan gambar atau biasa disebut “*bocor*” pada istilah perfilman dan agar kontinuitas film tetap terjaga, maka teknik *matte painting* ini dapat dilakukan. Kemudian, teknik ini juga dapat digunakan ketika sebuah set kurang sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Teknik ini berfungsi untuk memperluas, mengurangi atau menciptakan sebuah lokasi dan bisa juga disebut sebagai metode *set extension*. Teknik *matte painting* memakai *environment* 2D atau 3D untuk membuat ilusi dan efek fantasi pada sebuah film.

[1]

Tetapi, dapat menjadi masalah ketika gambar yang diambil bersifat dinamis atau ada kedalaman ruang (*Depth of field*) di dalamnya. Disinilah *3D layer compositing* diperlukan untuk mengatur *environment* 2D atau 3D tadi ke dalam *3D space*. Dalam sebuah produksi besar, hal ini sangat diperlukan untuk menyingkat pekerjaan antar departemen 2D dan 3D. Karena itu, 2 teknik ini penting dalam *digital composition*. Selain dapat menyingkat pekerjaan, juga dapat

memotong biaya produksi pada sebuah film. Kedua teknik ini akan digunakan pada film *live action* yang berjudul “*Messenger*”. [2]

Pada saat ini, *filmmakers* dimudahkan dengan banyaknya *digital compositing software*. *Adobe After Effect* adalah *software* yang paling banyak digunakan pada industri multimedia menengah kebawah. Tercatat ada sekitar 66.7% perusahaan menengah kebawah yang menggunakan *Adobe After Effect*. Tetapi, *Adobe After Effect* sebenarnya adalah *motion graphics software* yang berbasis layer dan bersifat 2.5D bukan 3D. [3]

Karena hal itu, *Nuke X* bisa menjadi solusi karena adanya fitur *Deep image compositing* yang berguna untuk membuat komposisi gambar dapat berisi *multiple opacity*, warna, dan kedalaman kamera yang belum ada pada *Adobe After Effect*. Kemudian, karena *Nuke X* berbasis *node* dan sudah bersifat 3D dapat memudahkan pengkomposisian rumit seperti *matte painting*. [4]

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diurai diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu: Apakah *Nuke X* dapat lebih efisien dalam perancangan teknik *matte painting* dan *3D compositing* dari *Adobe After Effect*?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang ada, penulis membatasi pada:

1. *Software* yang digunakan pada penelitian ini meliputi: *Nuke X*, *Adobe After Effect*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Premiere*.

2. *Software* yang akan dibandingkan meliputi: Nuke X dan Adobe After Effect.
3. Perancangan secara lengkap dan informasi yang dibutuhkan pada teknik *matte painting* dan *3D compositing*.
4. Tidak melakukan pemodelan 3D.
5. Total durasi film kurang lebih 8-10 menit.
6. Sasaran penonton untuk usia 13 tahun ke atas.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang berjudul Perancangan Teknik Matte Painting dan 3D Compositing Menggunakan Software Nuke X adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang teknik *matte painting* dan *3D compositing* menggunakan *software* Nuke X pada sebuah film.
2. Untuk membandingkan efektifitas *software* Nuke X dan Adobe After Effect dalam pembuatan teknik *matte painting* dan *3D compositing* pada sebuah film.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang ingin dicapai dari penelitian yang berjudul Perancangan Teknik Matte Painting dan 3D Compositing Menggunakan Software Nuke adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbandingan cara pembuatan teknik *matte painting* dan 3D Compositing pada sebuah film dengan menggunakan Nuke X dan Adobe After Effect.
2. Mempelajari perangkat lunak berbasis *node*.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian adalah kualitatif yang akan membandingkan efektifitas dua *software* pengkomposisian dengan cara deskriptif. Peneliti akan menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data:

#### 1.6.1.1 Metode Kepustakaan

Sebuah metode pengumpulan data dari beberapa referensi penulis seperti buku. Pada tahap ini hal-hal yang akan dipelajari adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari cara pembuatan teknik *matte painting* dan *3D compositing* pada Nuke X.
2. Mempelajari perbandingan teknik *matte painting* dan *3D compositing* pada *software* Nuke X dan After Effect.

#### 1.6.1.2 Metode Study Literature

Sebuah metode pengumpulan data yang memanfaatkan media internet untuk mengambil data yang berhubungan dengan teknik *matte painting*, *3D compositing*, Nuke, dan Adobe After Effect seperti [www.youtube.com](http://www.youtube.com).

### 1.6.2 Metode Observasi

Sebuah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menganalisa data. Penelitian ini akan menggunakan observasi untuk membantu perancangan teknik *matte painting* dan *3D compositing* pada Nuke dan Adobe After Effect.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode yang digunakan pada penelitian ini meliputi: [5]

#### 1.6.3.1 Pra Produksi

1. Ide
2. Pembuatan naskah.
3. Storyboard.
4. Casting.

#### 1.6.3.2 Produksi

1. *Shooting*.
2. *Recording sound*.

#### 1.6.3.3 Pasca Produksi

1. *Video editing*.
2. *Sound editing*.
3. *Visual effect editing*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk menguraikan secara garis besar laporan pada skripsi per bab, adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal-hal pendukung dan berhubungan pada perancangan pembuatan teknik *matte painting* dan *3D compositing* dan perangkat lunak yang digunakan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisa kebutuhan produksi tentang pembuatan teknik *matte painting* dan *3D compositing* dan perangkat lunak yang digunakan

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses produksi dan pasca produksi dalam pembuatan teknik *matte painting* dan *3D compositing* pada film "*A better place*" dan pebandingan perangkat lunak yang digunakan.

## BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang penulis telah lakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber dan referensi yang penulis gunakan pada penelitian.