

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik Compositing dalam visual effects (VFX) adalah proses penggabungan beberapa elemen visual untuk menciptakan satu kesatuan gambar atau video yang utuh. Dalam konteks film, teknik ini memanfaatkan teknologi digital untuk menyatukan gambar, efek, dan animasi dengan latar belakang, sehingga menghasilkan suatu gerakan atau animasi yang utuh dan terlihat lebih halus dan hidup [1].

CV Parama Creative merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang kreatif digital visual. Parama Creative membuat sebuah program magang artist berupa pencangkakan project dari hasil GKM untuk mahasiswa Teknologi Informasi yang bernama Pandawa. Pandawa menyediakan opsi yang dipilih oleh mahasiswa sesuai dari hasil GKM yang dikerjakan, kemudian Pandawa memberikan mentor yang akan membimbing peserta Pandawa dalam proses pengerjaan Project yang di buat. Penulis bersama dengan tim IMAGINE STUDIO membuat film VFX yang berjudul "IMAGINARY". Pada Film "IMAGINARY", penulis mengerjakan *scene* Energi Mainan, dimana mainan payung dan wayang muncul dengan efek visual berupa cahaya dan partikel. Adegan berawal ketika sang Bapak berjalan di Dunia Fantasi kemudian mengambil mainan payung yang muncul diatas tanah yang ditumbuhi rerumputan liar dan mainan wayang yang muncul di atas pohon.

Melihat cerita diatas dibutuhkan teknik *compositing* untuk memvisualkan adegan tersebut. Hal ini dikarenakan adanya penggabungan *footage* bapak mengambil mainan payung dengan *footage* mainan payung yang telah diberikan efek visual, serta dengan *footage* yang digunakan sebagai *background*. Teknik *rotoscoping* digunakan pada *footage* bapak mengambil mainan payung untuk memisahkan *footage* dari *background*. Pada pembuatan efek visual munculnya mainan payung penulis menambahkan *rotoscoping* untuk memisahkan *footage*

mainan payung dengan *background*, hasil *rotoscoping* ditambahkan efek visual berupa *turbulent displace*, *fill*, *Glow* dan *CC Particle Systems II* untuk menciptakan efek munculnya mainan payung dan efek cahaya pada saat munculnya mainan payung. Kemudian penggabungan *footage* mainan wayang yang telah diberikan efek visual dengan *footage* pohon. Teknik *rotoscoping* digunakan pada *footage* mainan wayang untuk memisahkan dari *background*, hasil *rotoscoping* diberikan *freeze frame* untuk menghasilkan gambar yang diam, kemudian ditambahkan efek visual berupa *turbulent displace*, *fill*, *glow*, dan *CC particle systems II* untuk menciptakan efek munculnya mainan wayang dan efek cahaya pada saat munculnya mainan wayang. *footage* pohon ditambahkan *3D Tracking Camera* untuk membuat titik yang digunakan sebagai *track poin* dengan menambahkan *track solid*, kemudian mainan wayang dilakukan *parent* ke *track Solid* dengan tujuan agar pergerakan mainan wayang mengikuti pergerakan *footage* pohon.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis membuat efek visual munculnya mainan payung dan wayang dengan teknik *Compositing* untuk memvisualkan adegan *scene* Energi Mainan. Maka dari itu penulis mengambil judul "Pembahasan *Compositing VFX Scene* Energi Mainan pada Film *VFX "IMAGINARY"*".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, Penulis menyimpulkan rumusan masalah adalah "Bagaimana Pembahasan *Compositing VFX Scene* Energi Mainan Pada Film *VFX "IMAGINARY"*".

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan adalah *Compositing VFX*.
2. Materi yang diangkat adalah *scene* Energi Mainan dalam Film "IMAGINARY".
3. Penguji dilakukan oleh pihak mentor industri.

4. Pengujian dilakukan untuk mengukur kinerja dan hasil implementasi teknik Compositing VFX.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Membuat efek visual *scene* Energi Mainan dalam film IMAGINARY.
2. Menerapkan teknik Compositing VFX dalam membantu penyampaian cerita dalam Film IMAGINARY.
3. Sebagai syarat kelulusan penulis.

