

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik *Compositing* adalah menggabungkan dua atau lebih gambar menjadi satu gambar. Dalam VFX, *compositing* dapat didefinisikan sebagai prose menggabungkan elemen visual dari berbagai sumber, baik asset digital maupun rekaman *live-action* menjadi gambar berupa cerita visual yang semakin melibatkan pikiran emosi dan menyentuh hati penonton[1].

Parama *Creative* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa pemesanan dan proyek multimedia. Parama *Creative* membuat sebuah program magang artist berupa pencangkakan project dari hasil GKM untuk opsi yang di pilih oleh mahasiswa sesuai hasil GKM yang dikerjakan. Dalam pengerjaan project yang di buat bersama tim proyek pembuatan film judul "IMAGINARY" .Penulis mengerjakan scene perpindahan dimensi lemari, dimana sang ayah menaruh sebuah mainan kedalam sebuah lemari pada saat menaruh mainan-mainan tersebut sang ayah tertarik masuk ke dalam sebuah lemari tersebut yang menghubungkan dua dimensi dari dunia nyata ke dunia imajinasi. Dalam satu adegan tersebut sang ayah muncul dari sebuah pintu 3D saat perpindahan dunia lain.

Melihat cerita di atas dibutuhkan *compositing* dalam memvisualisasikan adegan pada scene tersebut. Hal ini dikarenakan adanya karakter menaruh sebuah mainan di dalam lemari digunakan teknik *rotoscoping* untuk menghapus latar belakang karakter,ada pun penambahan efek *bulge,wiggle* pada footage untuk menambahkan kesan dramatis pada saat tersedot. Aset kabut asap yang berperan untuk menciptakan suasana gerbang yang menghubungkan dunia lain. Serta penambahan *solid* dan *adjustment layer* kemudian menambahkan efek meliputi *tint,curve,cc radial fast blur,hue/saturation* untuk menciptakan efek cahaya yang hidup dunia.Penambahan aset pintu 3D,karakter muncul dari balik pintu di gunakan teknik *compositing* penambahan efek *levels (individual control)* untuk meningkatkan realisasi pada pintu,penambahan rumput pada bagian pintu penulis menambahkan efek *camera lens blur* untuk memvisualisasikan objek, serta

menambahkan efek meliputi *cc flo motion, bulge, turbulent displace, wiggle*, untuk acuan pada saat karakter muncul pada saat perpindahan dimensi, adapun *solid* dan *adjustment layer* menambahkan efek meliputi *tint, curve, cc radial fast blur, hue/saturation* untuk menciptakan efek cahaya yang hidup dunia lain.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis membuat efek visual tersebut dengan teknik *compositing* untuk memvisualisasikan adegan scene perpindahan dimensi, maka penulis mengambil judul "Pembahasan *compositing* pada film animasi 3D "IMAGINARY"

1.2. Rumusan Masalah

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

"Bagaimana pembahasan Compositing pada scene Perpindahan dimensi lemari pada film vfx "IMAGINARY"?"

1.3. Batasan Masalah

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

1. *Scene* yang di buat berdasarkan kebutuhan film VFX "IMAGINARY"
2. Pengujian dilakukan kepada ahli pakar dan dari pihak CV Parama Creative.
3. Teknik *visual effect* yang gunakan *compositing*.
4. Penelitian hanya berfokus pada *visual effect* yang terdapat dalam scene perpindahan dimensi lemari .

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik *Compositing* dan *Rotoscoping*.
2. Memvisualisasikan adegan perpindahan dimensi dari dunia nyata ke dunia imajinasi.