

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Digital Compositing adalah proses merakit beberapa gambar atau urutan gambar secara digital menjadi satu potongan gambar bergerak atau rekaman video digital. Tujuan dari *digital compositing* yang sukses adalah membuat bahan sumber tampak seolah-olah selalu ada di lokasi atau adegan yang sama.[2] Pemakaian *rotoscoping* seringkali dipakai untuk memilih bagian tertentu dari *layer* untuk dipisahkan dari *background layer* tersebut atau bagian lain yang tidak ingin digunakan. *Layering* digunakan dalam penyesuaian *layer* saat *compositing* sebuah scene.[2]

Parama Creative merupakan studio yang bergerak dalam bidang animasi. Parama studio juga membuat program mengenai project tentang *remake* jingle amikom. Penulis juga mendapatkan bagian dalam pembuatan *compositing* VFX scene pada *remake* jingle amikom. Mengenai hal diatas penulis mengerjakan bagian dalam penggabungan karakter *live shoot*, *3D environment city scape*, karakter animasi 3D menjadi satu scene. Selain hal tersebut, penulis juga mengcomposite berbagai macam aset menjadi selaras antara satu dengan yang lain, seperti pada bagian *lighting*, *shadowing*, dan serta memberikan *background* pada scene untuk menunjukan waktu yang dipilih. Menempatkan karakter *live shoot* di bagian tengah, dengan karakter 3D di sampingnya dengan menirukan gerakan yang sama. Memberikan efek logo hologram amikom pada karakter *live shoot* dengan *motion tracking*.

Melihat dari cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik *rotoscoping* dalam penyesuaian karakter *live shoot* dan karakter 3D untuk scene tersebut. Hal ini dikarenakan kebutuhan karakter utama untuk digabungkan dengan *environment* dan karakter 3D tambahan dari aset yang berbeda. Dari hal tersebut maka teknik *rotoscoping* digunakan karena salah satu kunci dalam pemisahan karakter *live shoot* dari *background* aslinya, supaya dapat dipisah

menjadi adegan tanpa *background* bawaan. Menganimasikan *background* yang *static* dari scene supaya menambahkan kesan nyata dalam penyampaian visualnya. Memakai *layering* dalam penyusunan setiap aset yang dipakai dalam scene tersebut, untuk menyusun semua bagian menjadi sesuai dengan konsep dan ide awal pembuatan scene "*city scape remake jingle amikom*".

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis mencoba membuat *compositing* dari berbagai sumber atau aset yang digabungkan menjadi satu scene dengan berbagai teknik untuk memvisualkan scene "*city scape pada remake jingle amikom*". Maka dari itu penulis mengambil judul "*compositing VFX scene city scape pada remake jingle amikom*".

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

"Bagaimana pembahasan mengenai *compositing VFX scene city scape pada remake jingle amikom*."

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Teknik yang digunakan adalah *Rotoscoping*
2. Materi yang diangkat adalah "*compositing VFX scene pada remake jingle amikom*"
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja, hasil implementasi teknik yang digunakan
5. Waktu yang tersedia untuk membuat naskah skripsi

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Adapun tujuan yang lain menggabungkan berbagai elemen dalam sebuah scene untuk menghasilkan visual yang diinginkan.
2. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah menerapkan teknik *rotoscoping*, *layering*, dan *motion tracking* yang dipakai dalam “*compositing VFX scene pada remake jingle amikom*”.

