

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Compositing dalam dunia media dan periklanan saat ini sangat mudah ditemukan di berbagai tempat. *Compositing* efek visual melibatkan proses menggabungkan berbagai elemen visual yang terpisah menjadi satu frame yang menyatu secara sempurna. Teknik *compositing* ini menghasilkan gambar akhir yang terlihat utuh dan alami, sehingga tidak tampak bahwa gambar tersebut berasal dari penggabungan beberapa sumber atau elemen yang berbeda[1].

Parama merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang industri kreatif dan *broadcasting*. Parama juga membuat program *bootcamp* pencangkakan intelektual *properties*. Salah satu produknya adalah iklan SI Teknologi Informasi dengan judul Portal Adventure. Pada iklan ini terdiri dari beberapa *scene*. Penulis mendapatkan bagian *scene* 3 pada adegan Aruna melihat tank. Animasi ini mengisahkan sebuah perjalanan seru di dalam portal yang menghubungkan berbagai dunia digital. Sepanjang animasi, penonton akan disuguhkan aksi pertarungan dengan gerakan cepat yang diperkuat oleh efek visual dinamis. Sinematografi animasi ini memanfaatkan beragam sudut pengambilan gambar dan pergerakan kamera yang lincah, dipadukan dengan efek visual menarik serta interaksi penuh energi antar karakter, sehingga menciptakan pengalaman menonton yang memukau.

Dalam video iklan Teknologi Informasi 2025, *compositing* VFX memegang peranan penting dalam membuat iklan tersebut menjadi lebih menarik dan berkesan. Teknik ini membantu menyajikan visual yang lebih hidup dan memukau, sehingga meningkatkan daya tarik video iklan tersebut secara keseluruhan. Disini penulis menggunakan teknik *chroma keying* untuk memisahkan objek Aruna dari latar aslinya, kemudian digabungkan dengan latar digital yang sesuai. *Layering* berbagai elemen ini membuat adegan tampak natural

dan fokus pada cerita utama. Dengan demikian, teknik compositing ini merupakan metode yang efektif untuk memvisualisasikan hal tersebut.

Dari latar belakang diatas penulis mencoba membuat konsep iklan 3d dengan menggabungkan live shoot dan objek 3 dimensi. Maka itu penulis mengambil judul *Compositing VFX scene* “Aruna melihat tank” pada iklan SI Teknologi Informasi “*Portal Adventure*”.

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana *Compositing VFX scene* “Aruna melihat tank” pada iklan SI Teknologi Informasi “*Portal Adventure*”?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan adalah *compositing* dan *keying*.
2. Materi yang diangkat adalah *scene* Aruna melihat tank.
3. Penguji adalah pihak mentor industri Parama.
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Membuat sebuah *scene* dalam iklan SI Teknologi Informasi “*Portal Adventure*”
2. Menerapkan teknik *compositing* dalam pembuatan iklan *scene* Aruna melihat tank.