

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Compositing adalah kombinasi antara seni dan ilmu yang berfokus pada pengintegrasian berbagai elemen visual secara digital. Pendekatan yang digunakan mencakup aspek teknis dan kreatif, dengan tujuan untuk menghasilkan gambar atau video menjadi *frame* yang utuh. Dengan begitu, penggabungan elemen visual, dari sebuah gambar, *footage* video, *sound effect*, dan efek khusus (VFX), menjadi suatu gambar atau video *final* [1]. Pada proses *compositing* menciptakan efek yang menggabungkan dari *footage live shoot* ke 3D animasi untuk menciptakan ilusi kedalaman, diantara memiliki beberapa teknik seperti, *low poly* modeling pembuatan aset, *rotoscoping*, *keying* dan sebagainya. Produksi 3D animasi dibutuhkan untuk membuat layout yang akan berinteraksi dengan karakter dari *footage live shoot*.

Parama Creative merupakan mitra dibidang industri kreatif digital salah satu produk yang membuat video animasi dan broadcasting yang bekerja sama dengan MSV Studio dalam pengembangan dan implementasi program Capstone Project Puntadewa. kegiatan ini bagian dari kolaborasi nyata dunia industri dengan institusi pendidikan, yang bertujuan memberikan pengalaman profesional dan penguatan kompetensi mahasiswa di bidang teknologi dan industri kreatif. Program tersebut dikerjakan kepada beberapa animator, yang ditugaskan membuat beberapa *scene*, dengan produk animasi video pendek VFX "Petualangan Dimensi". Penulis membuat *scene compositing* 3D yang berjudul "Mountain Forest", yang dimana terdapat dimensi hutan, lingkungan vegetasi seperti pohon, bebatuan, serta rerumputan. Karakter utama muncul dengan sebuah portal sambil berlari karena dikejar golem, serta berakhir dengan berhasil menghindari kejaran golem tersebut.

Melihat uraian cerita di atas, penulis berencana menggunakan teknik dasar 3D modeling *low poly*, teknik partikel sistem, serta *compositing* dalam memvisualisasikan scene tersebut. Pada *footage live shoot* diperlukan teknik *rotoscoping* secara *frame by frame* sehingga karakter utama dapat disatukan dengan aset 3D *environment*nya. Selain itu, penggabungan elemen visual yang lainnya, antara *footage live shoot* dan juga layout dari 3D animasi "Mountain Forest", seperti aset *background*, karakter tambahan, efek simulasi, efek dasar dan *VFX*. Melihat hal tersebut teknik *compositing* 3D Animasi merupakan teknik yang dapat diterapkan ke dalam *scene* tersebut menjadi satu kesatuan video.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep *scene* 3D animasi dan teknik *compositing* untuk memvisualisasikan *scene* "Mountain Forest". Dengan menggabungkan *footage live shoot* dan 3D Animasi serta *VFX* menjadi sebuah *scene* dibutuhkan teknik *compositing*, maka dari itu penulis mengambil judul *Compositing* 3D Scene "Mountain Forest" Pada Video Pendek *VFX* "Petualangan Dimensi".

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana *Compositing* 3D Scene "Mountain Forest" Pada Video Pendek *VFX* "Petualangan Dimensi"?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan adalah *compositing*.
2. Materi yang diangkat adalah *scene* 3D Animasi "Mountain Forest".
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. Memenuhi syarat kelulusan S1-Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan keilmuan teknik dalam penelitian bidang animasi.
3. Membuat sebuah *scene* dalam video pendek 3D Animasi "Mountain Forest".
4. Menerapkan teknik *compositing* 3D Animasi dalam pembuatan animasi *scene* "Mountain Forest".

