

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Compositing merupakan salah satu tahapan penting dalam proses produksi film dan animasi, yaitu menggabungkan berbagai elemen visual seperti gambar, video, animasi, dan efek sehingga membentuk satu tampilan yang kohesif[1]. Teknik ini memungkinkan penyesuaian warna, pencabayaan, serta integrasi berbagai elemen visual agar seluruh komponen dalam adegan terlihat berada dalam satu ruang yang selaras dan memiliki kontinuitas yang baik. Dalam *workflow* produksi modern, *compositing* berperan penting dalam menyempurnakan kualitas visual karena mampu mengoptimalkan hasil akhir tanpa harus melakukan proses *rendering* ulang, sehingga dapat meningkatkan efisiensi waktu dan sumber daya selama proses produksi[2].

Parama merupakan perusahaan yang bergerak di bidang kreatif digital visual dan memiliki salah satu program pengembangan talenta melalui kegiatan magang *artist* dalam proses produksi karya visual, termasuk film pendek. Salah satu proyek yang sedang dikerjakan adalah film berjudul "*Adventure Boss Level*", yang mengangkat konsep petualangan antar dimensi. Dalam film ini, karakter utama digambarkan bertemu dan menghadapi berbagai *Boss Level* di setiap dimensi yang dikunjungi, sehingga menuntut proses produksi visual yang membutuhkan pengolahan efek serta integrasi elemen digital.

Penulis memperoleh sajian visual berupa adegan yang menampilkan karakter utama seorang raja yang bersiap menghadapi sosok *boss* berwujud *creep*, dengan latar kota yang digambarkan berada dalam kondisi badai. Untuk mewujudkan visual tersebut, penulis memanfaatkan berbagai elemen, mulai dari *live footage* untuk karakter utama, model 3d untuk karakter *boss creep*, hingga elemen CGI seperti efek petir, aura, asap, debu, *tornado*, langit mendung, hujan, serta properti mahkota. Seluruh elemen ini disusun secara bersamaan dalam satu komposisi visual, sehingga memerlukan pengelolaan lapisan efek, properti, dan

karakter secara tepat. Oleh karena itu, diperlukan proses pemisahan objek menggunakan teknik *rotoscoping* agar setiap elemen dapat diintegrasikan dalam tahap *compositing*.

Berdasarkan uraian tersebut elemen yang digunakan, mulai dari *live footage*, model 3d, hingga beragam efek CGI, menjadikan proses ini untuk diteliti lebih lanjut dalam konteks produksi adegan film pendek. Maka penulis mengambil judul Implementasi Teknik *Compositing Scene "Fight Creep Monsters"* pada Film Pendek VFX *Adventure Boss Level*.

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana implementasi teknik *compositing scene "Fight Creep Monsters"* pada film pendek VFX *Adventure Boss Level*.

1.3. Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini hanya berfokus pada penerapan teknik *compositing*.
2. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pengrajan *scene "Fight Creep Monsters"* dari film pendek *Adventure Boss Level*.
3. Pengujian hasil *compositing* dilakukan dengan membandingkan kecocokan antara brief produksi yang diberikan dengan hasil akhir visual yang dihasilkan penulis.
4. Proses penilaian hasil *compositing* dilakukan oleh mentor ahli dari kegiatan Puntadewa.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Memenuhi salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan studi program sarjana dan memperoleh kelulusan dari kampus.
2. Menghasilkan sebuah karya dan analisis ilmiah sebagai bentuk penerapan kompetensi yang relevan dengan proses produksi film pendek, terutama pada penggarapan adegan *“Fight Creep Monsters”*.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta keterampilan yang telah diperoleh penulis selama mengikuti kegiatan Puntadewa, khususnya dalam bidang pengolahan visual dan *compositing*.

