

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Compositing merupakan salah satu tahap dalam produksi film dan animasi. Tahap ini mencakup proses penggabungan berbagai elemen visual seperti gambar, video, animasi, dan efek khusus untuk membentuk satu tampilan. Melalui teknik *compositing*, dilakukan penyesuaian warna, pencahayaan, serta integrasi elemen.

Parama merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang kreatif digital visual serta menjalankan program pengembangan talenta melalui kegiatan magang artist pada proses produksi karya visual, termasuk film pendek. Salah satu proyek yang sedang dikembangkan ialah film berjudul "*Adventure Boss Level*" yang mengangkat konsep petualangan antar dimensi. Cerita tersebut menggambarkan karakter utama yang menghadapi berbagai *Boss Level* pada setiap dimensi.

Dalam salah satu adegan film, karakter utama ditampilkan sedang bersiap menghadapi sosok *Boss* berbentuk *Giant Undead*, dengan latar *landscape* tandus dan kondisi badai pasir. Realisasi visual adegan tersebut memanfaatkan berbagai elemen, seperti *live-footage* untuk karakter utama, model 3D untuk karakter *Giant Undead*, serta elemen CGI berupa efek badai, *shockwave*, dan aura. Seluruh komponen visual tersebut disusun dalam satu komposisi yang memerlukan pengelolaan layer objek dan efek. Proses pemisahan objek dilakukan menggunakan teknik *rotoscoping*, selanjutnya penerapan *camera tracking* dan *object tracking* untuk menyelaraskan pergerakan kamera dan posisi objek dengan *footage* asli. Selain itu, diterapkan *color correcting* untuk penyamaan tonal warna dan suasana visual.

Berdasarkan kebutuhan penggabungan elemen visual berupa *live footage*, model 3D, dan beragam aset CGI dalam produksi adegan film pendek, proses *compositing* pada adegan "*Fight Giant Undead*" dalam film pendek *VFX*

Adventure Boss Level menjadi relevan untuk dikaji sebagai bagian dari pengembangan kualitas produksi visual.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana *Compositing Scene "Fight Giant Undead"* 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 dibatasi pada penerapan teknik *compositing* dalam proses produksi adegan "*Fight Giant Undead*" pada film pendek *VFX Adventure Boss Level*.
2. Ruang lingkup pembahasan difokuskan pada pengerjaan *scene "Fight Giant Undead"* dari film pendek *Adventure Boss Level*.
3. Penilaian kualitas hasil *compositing* hanya dilakukan oleh mentor ahli dari program Puntadewa.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Memenuhi ketentuan akademik sebagai salah satu persyaratan penyelesaian studi program sarjana.
2. Menghasilkan karya visual dan kajian analitis yang merepresentasikan penerapan teknik *compositing* relevan dengan kebutuhan produksi film pendek.
3. Menerapkan dan mengembangkan kompetensi dalam bidang pengolahan visual dan *compositing* yang diperoleh selama kegiatan Puntadewa, khususnya pada proses produksi adegan "*Fight Giant Undead*" dalam film pendek *VFX Adventure Boss Level*.