

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Compositing adalah proses penggabungan elemen visual dan menciptakan satu kesatuan video yang lengkap untuk menghasilkan hasil akhir visual sesuai kebutuhan produksi. Elemen-elemen yang digabungkan dalam *compositing* dapat berupa gambar statis, video, grafik, VFX seperti cahaya, dan *audio* [1]. Dalam konteks VFX (*visual effects*), *compositing* berfungsi untuk "menyatukan" seluruh elemen tersebut sehingga terlihat seolah-olah berada dalam satu adegan yang sama, meskipun pada kenyataannya elemen-elemen itu diambil atau dibuat secara terpisah.

Parama adalah perusahaan yang bergerak di bidang kreatif digital visual dan memiliki salah satu program pengembangan talenta melalui kegiatan magang artis dalam proses produksi karya visual. Salah satu proyek yang sedang dikerjakan adalah film berjudul "*Adventure: Boss Level*" yang mengusung konsep petualangan lintas dimensi. Dalam film ini, karakter utama akan bertemu dan menghadapi berbagai *boss* di setiap dimensi yang dikunjungi. Konsep tersebut menuntut proses produksi visual yang kompleks, termasuk pengolahan efek dan integrasi berbagai elemen digital.

Pada proyek tersebut, penulis mengerjakan sebuah adegan yang menampilkan karakter utama yang berdiri sendirian di hadapan sosok *Gargantula*, makhluk raksasa berwujud alien yang bangkit dari balik gelapnya siluet kota. Adegan ini memiliki nuansa malam yang pekat, dengan latar bangunan metropolis yang kontras dengan area gurun tempat karakter berdiri. Untuk membangun atmosfer tersebut, penulis memadukan berbagai elemen visual, seperti model 3D *Gargantula*, *live footage* sang karakter utama, serta efek CGI berupa debu, asap, kilatan cahaya, dan suasana langit gelap yang memperkuat ketegangan adegan.

Seluruh elemen ini penulis susun ke dalam satu komposisi yang membutuhkan pengaturan *layer* secara cermat agar interaksi antara karakter utama dan *Gargantula* terlihat menyatu. Proses *rotoscoping*, penyesuaian pencahayaan, dan *compositing* menjadi tahapan penting dalam memastikan transisi antar elemen berjalan mulus dan tampil meyakinkan.

Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis melihat bahwa penggabungan *live footage*, model 3D, dan berbagai efek CGI pada adegan ini memiliki tingkat kerumitan yang cukup tinggi dan membutuhkan kontrol visual yang teliti. Karena itu, penulis memilih untuk mengangkat topik ini dalam bentuk karya ilmiah dengan judul "*Compositing Scene 'Gargantula Boss'* pada Film Pendek VFX Adventure: *Boss Level*."

1.2.Rumusan Masalah

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

Bagaimana penerapan teknik *compositing* pada *scene "Gargantula Boss"* dalam film pendek VFX Adventure: *Boss Level* sehingga karakter monster 3D dapat menyatu secara visual dengan *footage live action*?

1.3.Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini difokuskan secara spesifik pada penerapan teknik *compositing*.
2. Cakupan penelitian dibatasi pada penggerjaan *scene "Gargantula Boss"* dalam film pendek *Adventure: Boss Level*.
3. Pengujian kualitas *compositing* dilakukan dengan membandingkan hasil visual akhir yang dikerjakan penulis dengan *brief produksi* yang telah ditetapkan sebelumnya.

4. Proses evaluasi terhadap 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. Menjadi salah satu pemenuhan tuntutan akademik dalam penyelesaian studi program sarjana sebagai langkah untuk memperoleh kelulusan dari perguruan tinggi.
2. Menghasilkan sebuah karya sekaligus kajian ilmiah sebagai bentuk penerapan kompetensi yang berkaitan dengan proses produksi film pendek, khususnya pada penggarapan adegan "*Gargantula Boss*".
3. Menjelaskan penggunaan berbagai teknik *compositing*, seperti *rotoscoping*, *keying*, dan *color grading*, dalam pengolahan elemen-elemen visual pada film 3D dengan *live action*.