

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Compositing* merupakan suatu proses rekayasa visual yang bertujuan menyatukan berbagai elemen gambar atau fotografi digital ke dalam satu komposisi yang koheren, proses ini tidak hanya menggabungkan elemen secara teknis, tetapi juga menuntut penyesuaian pencahayaan, warna, tekstur, perspektif, serta kesinambungan visual agar hasil akhir menyerupai citra tunggal yang realistis.[1]

Parama Merupakan Perusahaan yang bergerak dalam kreatif digital visual dan memiliki salah satu program talenta melalui kegiatan magang artis dalam proses produksi karya visual, salah satu proyek yang sedang dikerjakan adalah film berjudul "Adventure Boss Level" yang mencakup konsep berbagai petualangan antar dimensi, dalam film ini karakter utama akan bertemu dan menghadapi berbagai boss level di setiap dimensi yang akan dikunjungi, sehingga membutuhkan proses produksi visual yang kompleks, yang membutuhkan pengolahan efek serta integrasi elemen digital.

Dalam proyek tersebut, penulis berencana menerapkan teknik *compositing* untuk memvisualisasikan adegan "Dragon And Human". Pergerakan kamera yang intens pada adegan ini menghasilkan efek paralaks, sehingga diperlukan pencahayaan dan warna pada setiap elemen. Selain itu, beberapa elemen yang harus digabungkan, seperti rekaman karakter, model tiga dimensi dragon, serta efek aura dan petir pada karakter dan background. memerlukan proses *compositing* agar dapat menyatu dalam satu tampilan yang konsisten secara visual dan realistis.

Dari uraian latar belakang diatas penulis menerapkan teknik *rotoscoping* dan *compositing* dalam pembuatan adegan "Dragon And Human" pada film pendek VFX Adventure Boss Level. Menjadikan proses untuk diteliti lebih lanjut

dalam konteks produksi adegan film pendek. Maka Penulis mengambil judul Compositing Scene "Dragon And Human" pada film pendek VFX Adventure Boss Level.

## **1.2. Rumusan Masalah**

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

Bagaimana Compositing Scene " Dragon And Human " pada Film Pendek Adventure Boss Level.

## **1.3. Batasan Masalah**

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

1. Penelitian ini difokuskan pada teknik compositing pada scene " Dragon And Human"
2. Cakupan penelitian diangkat adalah Compositing scene " Dragon And Human" pada film pendek VFX adventure boss level.
3. Evaluasi kualitas compositing dilakukan oleh penguji ahli program Puntadewa
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik pada scene compositing "Dragon And Human"

#### 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 Universitas.
2. Menciptakan sebuah visual dengan menggabungkan model 3d ,live footage, serta efek visual seperti petir dan cahaya.
3. Menerapkan berbagai teknik compositing pada proses produksi adegan " Dragon And Human" dalam film pendek Adventure Boss Level selama pelaksanaan program Puntadewa.

