

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Compositing merupakan salah satu teknik penting dalam produksi visual effects (VFX), yaitu proses menggabungkan berbagai elemen visual seperti 3D render, live-action footage, dan efek partikel menjadi satu kesatuan adegan yang konsisten secara visual. Teknik ini digunakan untuk memastikan setiap elemen berada dalam keselarasan warna, pencahayaan, dan perspektif sehingga membentuk adegan yang terpadu [1]. *Compositing* telah menjadi standar dalam industri film dan animasi modern karena kemampuannya menyusun elemen-elemen terpisah menjadi visual yang sesuai dengan kebutuhan produksi.

CV Parama merupakan perusahaan yang bergerak di bidang animasi dan efek visual yang telah menghasilkan berbagai karya berskala global serta berbagai animasi intelektual properties. CV Parama juga membuat program bootcamp pencangkakan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk menghasilkan proyek-proyek animasi dan efek visual berkualitas. Salah satu proyek yang dikembangkan adalah film pendek VFX *Adventure Boss Level*, yang berisi berbagai adegan dengan elemen visual. Salah satu adegan utamanya adalah Scene "Fight Robot", yang menampilkan interaksi antara karakter manusia dan robot dengan pergerakan kamera yang dinamis serta penggunaan efek debu dan petir.

Melihat uraian proyek tersebut, penulis berencana menerapkan teknik *compositing* pada adegan "Fight Robot" yang dirancang dengan latar lingkungan kota yang mengalami kerusakan sebagai representasi kondisi pasca *apocalypse*. Pemilihan latar tersebut didasarkan pada kebutuhan visual adegan yang menuntut penggabungan berbagai elemen visual, seperti latar kota rusak, efek atmosfer berupa debu dan petir, serta model tiga dimensi robot untuk menciptakan suasana gersang dan menegangkan. Selain itu, pergerakan kamera yang dinamis pada adegan ini menimbulkan kebutuhan akan penyesuaian pergerakan dan posisi setiap

elemen visual agar tetap konsisten secara perspektif. Kondisi tersebut memunculkan efek parallax yang memerlukan penerapan teknik compositing agar kesan kedalaman visual dapat terbentuk secara meyakinkan dan seluruh elemen visual dapat menyatu dalam satu tampilan adegan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis menerapkan teknik compositing dalam pembuatan adegan "Fight Robot" pada film pendek VFX Adventure Boss Level. Penerapan teknik ini bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen visual, seperti rekaman aktor, model tiga dimensi robot, serta efek atmosfer, agar tersusun secara konsisten dan sesuai dengan kebutuhan produksi. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengambil judul "Pembahasan Compositing Scene 'Fight Robot' 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 untuk menggabungkan rekaman aktor, model 3D robot, serta efek debu dan petir dalam Scene 'Fight Robot' 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 difokuskan pada proses penerapan teknik compositing.
2. Lingkup pembahasan dibatasi pada pembuatan scene "Fight Robot" dalam film pendek VFX Adventure Boss Level.
3. Penguji adalah Pihak Mentor Industri.
4. Yang di uji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Sebagai syarat kelulusan dari Amikom.
2. Menghasilkan satu scene visual yang menampilkan gabungan antara rekaman aktor, model 3D robot, serta efek debu dan petir.
3. Menerapkan teknik compositing dalam pembuatan scene "Fight Robot" pada film pendek VFX Adventure Boss Level.

