

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik *compositing* merupakan salah satu tahapan penting dalam proses pembuatan efek visual (*Visual Effects*) pada produksi film. Teknik ini dilakukan dengan cara menggabungkan berbagai elemen visual, seperti *live action footage*, elemen 3D, latar belakang digital, serta berbagai efek tambahan dalam setiap frame agar membentuk satu kesatuan gambar yang realistis dan menyatu secara visual. Proses *compositing* dapat diterapkan secara menyeluruh pada satu adegan atau hanya pada bagian tertentu, tergantung kebutuhan visual dari film tersebut.

CV Parama Creative merupakan perusahaan yang bergerak di bidang produksi efek visual dan animasi, serta telah menghasilkan berbagai karya kreatif berbasis visual *storytelling*. Perusahaan ini juga menjadi wadah bagi para kreator dan seniman digital untuk berkolaborasi dalam mengembangkan proyek-proyek film yang menonjolkan aspek sinematik dan teknologi efek visual modern. Salah satu proyek yang dikerjakan adalah film "*Battle Park*", yaitu film aksi fantasi yang menampilkan pertarungan epik antar karakter dengan kekuatan super. Dalam film ini, terdapat adegan berjudul "*Sonic Fight*" yang menuntut penerapan efek visual kompleks berupa gerakan cepat.

Dalam film ini terdapat *scene 'sonic fight'*, yaitu adegan tokoh Deni *dash* di depan Arya dan menghindar, pergerakan kamera mengikuti Deni *dash* serta penambahan efek kecepatan cahaya dan beberapa partikel lainnya. Adegan selanjutnya Deni melompat dengan kecepatan cahaya di adegan ini efek *blur* akan banyak digunakan. Setelah Deni melompat dari atas bawah dan dari pohon Deni *dash* di belakang Arya dan menghilang, secara teknis adegan *sonic fight* diperlukan banyak efek *motion blur* dan *time remapping*, serta ada teknik *rotoscoping* untuk pemisahan karakter dan latar, partikel simulasi untuk menampilkan efek debu saat adegan Deni *dash* disekitarnya, dan juga efek *color*

grading untuk menyatukan semua efek agar terlihat menyatu dengan adegan *sonic fight*.

Melihat karakteristik adegan tersebut, proses *compositing* menjadi tahapan utama dalam memvisualisasikan interaksi antara aktor nyata dengan elemen digital seperti efek *dash*, serta perubahan latar dinamis. Teknik ini mampu menghadirkan ilusi pergerakan dan dampak pertarungan yang kuat serta mendukung atmosfer sinematik film secara keseluruhan. Berdasarkan hal tersebut, penulis berencana mencoba proses *compositing* VFX dalam adegan "*Sonic Fight*" pada film "*Battle Park*". Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul "*Pembahasan Compositing VFX Scene 'Sonic Fight' pada Film 'Battle Park'*".

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana proses penerapan teknik *compositing* dalam pembuatan adegan VFX pada scene "*Sonic Fight*" film *Battle Park*?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Pembahasan berfokus pada penerapan efek visual (VFX) yang berkaitan dengan penggabungan visual dalam tahap *compositing*.
2. Pembahasan berfokus pada proses *compositing* pada scene *Sonic Fight* pada film "*Battle Park*"
3. Penguji adalah pihak CV Parama Creative
4. Pengujian ini adalah kinerja dan hasil implementasi teknik *compositing*.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menilai efektivitas teknik *compositing* dalam meningkatkan kualitas visual dan atmosfer pertarungan pada adegan tersebut.
2. Mendeskripsikan penerapan teknik-teknik *compositing* seperti motion blur, motion tracking, rotoscoping, masking, wiggle dan keying.
3. Menghasilkan proses *compositing* VFX untuk adegan “*Sonic Fight*” dalam film *Battle Park* secara terstruktur dan profesional.
4. Menyediakan referensi penelitian mengenai penerapan *compositing* VFX bagi pembuat film dan mahasiswa yang mempelajari efek visual.

