

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mendorong kemajuan industri kreatif, khususnya film dan animasi. Salah satu teknologi penting yang banyak digunakan adalah *visual effects (VFX)*, yang memungkinkan penciptaan elemen visual yang sulit diwujudkan secara langsung. Dalam prosesnya, teknik *compositing* berperan besar karena digunakan untuk menggabungkan berbagai elemen visual, baik dari rekaman nyata maupun objek 3D, agar terlihat menyatu dan realistis.

Film "Battle Park" yang diproduksi tim PANDAWA di bawah pengawasan PARAMA menjadi contoh penerapan teknik tersebut. Penelitian ini bersifat non-reguler karena dilakukan langsung di lingkungan profesional dan terlibat dalam proses produksi nyata. Pada film ini bercerita tentang suasana lahan parkir motor di lingkungan kampus yang penuh dan tersisa satu lahan parkir buat motor yang menjadi rebutan dua pemuda dan terjadilah perselisihan antar dua pemuda tersebut.

Dalam film BATTLE PARK, terdapat adegan yang memperlihatkan penggabungan objek tebing 3D ke dalam video nyata (*live Action*) dengan menggunakan *After Effects*. Pada adegan ini, objek tebing 3D yang sudah tersedia digabungkan dengan rekaman video asli sehingga terlihat seolah-olah berada dalam satu lingkungan yang sama. Proses ini berfokus pada teknik *compositing*, yaitu menyatukan elemen 3D dengan video nyata melalui pengaturan posisi, ukuran, sudut pandang, pencahayaan, dan warna agar tampil serasi dan realistis. Penggabungan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan berbagai fitur *visual effects* di *After Effects*, seperti pengaturan *layer*, *masking*, koreksi warna, dan penyesuaian cahaya. Dengan penerapan teknik *compositing* yang tepat, perbedaan antara objek 3D dan rekaman *live action* dapat dikurangi, sehingga hasil akhir terlihat lebih menyatu dan meyakinkan bagi penonton.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membahas secara lebih rinci bagaimana proses *compositing* di *After Effects* digunakan dalam menggabungkan objek tebing 3D ke dalam video *live action* pada film *Battle Park*. Penelitian ini berfokus pada tahapan teknis *compositing*, mulai dari penempatan objek 3D, penyesuaian visual, hingga penggabungan akhir agar tercipta kesatuan visual yang realistis.

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana penerapan teknik *compositing scene* “*Transform*” di film “*Battle Park*”

1.3. Batasan Masalah

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

1. Pembahasan akan berfokus kepada teknik *compositing* pada adegan *Transform* dalam film *BATTLE PARK*
2. Teknik yang digunakan *compositing*
3. Penguji adalah pihak CV Parama
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik *compositing*

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan keilmuan teknik *compositing* dalam sebuah karya.
2. Menerapkan teknik *compositing* pada adegan *Transform* dalam film *BATTLE PARK*.
3. Menjelaskan teknik *compositing* pada adegan *Transform* dalam film *BATTLE PARK*.

4. Menyelesaikan tugas akhir S1 Teknologi Informasi sebagai syarat kelulusan.

