

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Compositing adalah proses penutup dalam produksi efek visual, di mana berbagai *footage* yang dihasilkan atau direkam di waktu dan lokasi yang berbeda-beda digabungkan menjadi satu video akhir yang menyatu secara lengkap[1]. Tahap ini sangat menentukan suasana yang tercipta dalam sebuah adegan. Pada proses ini, hasil *render* dari tahap produksi digabungkan menjadi satu kesatuan. Proses penggabungan ini bisa berlangsung sederhana jika hanya melibatkan beberapa *scene*, namun bisa menjadi sangat kompleks ketika harus menyatukan banyak adegan sekaligus[2].

Secara umum, proses *compositing* dilakukan setelah tahap animasi dan *rendering* selesai. Pada tahap ini, animator menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe After Effects* untuk menyesuaikan warna, pencahayaan, dan pergerakan gambar. Tujuannya agar hasil akhir animasi terlihat selaras dan mendukung suasana cerita yang ingin disampaikan. Teknik ini banyak digunakan dalam pembuatan film animasi, iklan, dan *game*, karena dapat memperkuat tampilan visual serta memudahkan pengaturan gambar secara terpisah[3].

Parama Creative adalah perusahaan kreatif yang bergerak di bidang animasi, film, dan *game*. Parama Creative bekerja sama dengan MSV Studio dalam mengembangkan berbagai proyek animasi dan program pelatihan industri kreatif. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah Pandawa Project, yaitu program yang mengambil animator independen untuk mengerjakan sebuah karya animasi yang siap tayang. Salah satu hasil dari program ini adalah film animasi berjudul "Battle Park", yang bercerita tentang dua pengendara motor yang berebut tempat parkir hingga berujung pada pertarungan sengit. Dalam proyek ini, penulis berperan dalam mengerjakan proses *compositing* untuk adegan "*Hand Combat Phase 1*", yaitu salah satu bagian penting dari rangkaian adegan pertarungan dalam film tersebut.

Dalam film "Battle Park", terdapat berbagai adegan dengan gerakan cepat dan aksi, seperti saat kedua karakter sedang beradu kekuatan dengan tinju yang menghasilkan banyak efek dan saat kedua karakter bertarung sembari terbang dengan kecepatan tinggi sehingga memerlukan pengaturan *timing* efek dan *background* yang tepat, serta saat pertarungan tangan kosong (*hand combat*) di mana ada gerakan memutar sehingga memerlukan pergerakan *background* agar sesuai dengan adegan. Adegan-adegan seperti ini membutuhkan proses *compositing* 2D dalam menggerakkan *background*, menentukan waktu gerakan dan efek hingga selaras, dan pengaturan warna dari setiap komponen visual agar cocok dengan adegan yang sedang terjadi. Sehingga setiap bagian animasi mulai dari karakter hingga efek visual dapat tersusun dengan tepat dan terlihat konsisten. Dengan proses *compositing* yang baik, setiap adegan dapat ditampilkan dengan jelas dan mendukung alur cerita secara visual.

Penulis bermaksud untuk menerapkan teknik *compositing* 2D pada adegan "*Hand Combat Phase 1*" dalam film "Battle Park". Oleh karena itu, penulis mengambil judul "Pembahasan *Compositing* 2D Scene "*Hand Combat Phase 1*" pada Film "Battle Park"."

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: "Bagaimana penerapan teknik *Compositing* 2D pada Scene "*Hand Combat Phase 1*" dalam Film "Battle Park"?"

1.3. Batasan Masalah

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

1. Film yang dibuat merupakan film gabungan *live action* dan animasi 2D.
2. Adegan yang dibahas adalah animasi 2D pada "*scene hand combat phase 1*".
3. Penelitian berfokus pada proses *compositing*.

4. *Software* yang digunakan dalam proses *compositing* film ini adalah *after effect* dan *adobe premiere pro*.
5. Proses serta hasil dari *compositing* akan diuji dan dievaluasi oleh supervisor dari pihak Parama Creative.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan penggunaan teknik-teknik pada proses *compositing* yang sesuai dengan adegan pada film.
2. Menganalisis pengerjaan proses *compositing* pada adegan "*Hand Combat Phase 1*" dalam film "*Battle Park*".

