

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Visual Effect (VFX) adalah manipulasi atau penciptaan elemen visual secara praktis. Fungsi utamanya sangat jelas yaitu memperkaya alur cerita, menambahkan elemen fantasi demi mendukung narasi film. Secara teknis, VFX melibatkan spektrum proses yang luas, mulai dari simulasi partikel, *rotoscoping*, sampai pada tahap *compositing*. Di antara semua teknik, *compositing* memegang peran sentral dalam keseluruhan proses VFX. Teknik ini merujuk pada integrasi beberapa elemen visual. Dengan *compositing* dapat menyatukan efek cahaya, energi, dan ledakan atau benturan, sehingga tampak menyatu dengan karakter dan lingkungan.

Parama Creative merupakan sebuah perusahaan yang berfokus pada industri kreatif multimedia. Parama Creative membuat program magang artist bagi mahasiswa akhir Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Salah satu produk yang dibuat adalah Film "Battle Park" dan pada proyek ini penulis mendapatkan bagian untuk mengerjakan "Clash 2". Pada Proyek pembuatan film "Battle Park" ini bercerita tentang dua orang yang saling berebut parkir saat suasana parkir sedang penuh dan ramai kemudian terjadilah saling serang. Pada film tersebut terdapat adegan-adegan yang membutuhkan *visual effect* untuk membuat scene terasa nyata dan dramatis.

Pencampuran elemen-elemen seperti partikel ke dalam momen pertarungan menghasilkan tampilan visual yang lebih terstruktur secara sinematis. Pada adegan Arya dan Deni melompat terbang menembus atap yang memicu semburan debu serta munculnya reruntuhan dari atap, proses *compositing* perlu dikombinasikan dengan berbagai teknik lain seperti *rotoscoping* dan penambahan elemen partikel. Begitu pula ketika Arya dan Deni jatuh dari atas menghantam tanah dan saling terlempar. tambahan efek retakan dan batu diperlukan guna menegaskan respons fisik dari benturan. Dengan demikian, rangkaian adegan tersebut tidak hanya membutuhkan teknik *compositing*, tetapi juga mencakup penerapan *rotobrush*,

motion tracking, particle simulation, hingga clean up untuk menghasilkan visual effect yang menyatu secara Visual.

Berdasarkan uraian diatas mengenai *compositing* diatas dan kebutuhan di dalam produk tersebut, maka Penulis mengambil dan menggunakan Teknik tersebut dalam project film "*Battle Park*" dan mengambil Judul Pembahasan *Compositing VFX Scene "Clash 2"* Pada Film "*Battle Park*".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini "*Bagaimana Pembahasan Compositing VFX Scene 'Clash 2' Pada Film 'Battle Park'*".

1.3. Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini berfokus pada *compositing*.
2. Materi yang diangkat adalah *scene "Clash 2" "Battle Park"*.
3. Penerapan teknik *compositing, Tracking, rotoscoping* pada *scene "Clash 2" "Battle Park"*.
4. Penguji Adalah pihak mentor Industri Parama.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Sebagai syarat dalam memenuhi kelulusan dari Prodi S1 Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
2. Menjelaskan penerapan teknik *compositing* seperti *rotoscoping* dan *tracking* pada *scene "Clash 2"*.
3. Menampilkan hasil akhir *visual effect* pada *scene "Clash 2"* dalam film "*Battle Park*" setelah proses *compositing* dilakukan.