

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam industri perfilman saat ini memberikan pengaruh besar terhadap proses produksi *visual*, khususnya dalam penggunaan *Visual Effects* (VFX). Teknologi VFX digunakan untuk membuat tampilan *visual* film yang sulit dilakukan dengan pengambilan gambar secara langsung. Salah satu tahapan penting dalam proses VFX adalah *compositing*, yaitu teknik penggabungan berbagai elemen *visual* seperti *footage* video, efek digital, manipulasi warna, pencahayaan, dan elemen *visual* lainnya menjadi satu kesatuan adegan.

Universitas Amikom Yogyakarta melalui Program Puntadewa bekerja sama dengan CV. Parama Creative dalam memberikan program pencakokan magang industri bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman kerja berbasis industri kreatif kepada mahasiswa, khususnya pada bidang multimedia, animasi, film, dan *Visual Effects* (VFX). Melalui program tersebut, mahasiswa tidak hanya memperoleh pembelajaran teoritis di lingkungan akademik, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktik secara langsung melalui pengerjaan proyek berbasis industri.

Dalam produksi film *Alternate Time*, pada program *puntadewa* terdapat *scene* VFX bertema zombie yang memanfaatkan teknik *compositing* sebagai bagian dari proses pascaproduksi. Penerapan *compositing* dilakukan dengan menggabungkan beberapa elemen *visual* pendukung, pengaturan warna, pencahayaan, *masking* serta *rotoscoping* agar bisa menghasilkan tampilan adegan yang sesuai dengan kebutuhan produksi film. Selain itu, proses *compositing* juga melibatkan penggunaan perangkat lunak pendukung seperti *Adobe After Effects* sebagai media utama pengolahan *visual*.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk membahas proses *compositing* VFX pada *scene* "Zombie" pada film *Alternate Time* sebagai bentuk kajian mengenai penerapan teknologi *visual effect* dalam produksi film fantasi modern. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai tahapan produksi VFX serta peran *compositing* dalam menciptakan kualitas *visual* film yang lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini adalah “Bagaimana *Compositing Scene VFX* " ZOMBIE " Pada Film Alternate Time?”

1.3 Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan adalah *compositing*.
2. Materi yang diangkat adalah *compositing* pada proyek film Alternate Time.
3. Penguji adalah pihak mentor Puntadewa.
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. Menerapkan teknik *compositing scene VFX* “ZOMBIE” pada film alternate time.
2. Untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program studi Teknologi Informasi SI di Universitas Amikom Yogyakarta.