

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Produksi VFX, *Compositing* adalah teknik menggabungkan berbagai elemen visual dari sumber yang berbeda seperti hasil syuting *live-action*, aset 3D, Teknik *tracking*, *rotoscoping* dan efek partikel menjadi satu kesatuan gambar yang utuh. Visual efek biasa digunakan untuk mengilustrasikan adegan berbahaya, fiktif dilakukan secara nyata seperti bencana alam dan pertempuran. Teknik ini juga mempermudah visualisasi makhluk mitologi, dunia fantasi, hingga ledakan besar dengan lebih aman dan efisien. Selain itu, visual efek mampu memanipulasi latar tempat dan cuaca demi menghidupkan visi kreatif tanpa keterbatasan dunia fisik.

Parama Creative merupakan mitra industri kreatif digital yang berfokus pada produksi film pendek dan iklan, baik dalam bentuk animasi maupun *live-action*. Parama Creative bekerja sama dengan Universitas Amikom Yogyakarta dalam penyelenggaraan program Puntadewa yang bertujuan membantu mahasiswa dalam menyelesaikan studi, baik melalui konversi perkuliahan maupun capstone skripsi jalur non-reguler dalam bentuk magang artistik, perusahaan yang bergerak di bidang animasi, *visual effects* (VFX), dan game. penulis terlibat dalam produksi film pendek berjudul *Alternate Time*. pada proyek ini mempunyai 7 shot dan 5 *brief* produksi Film ini mengisahkan Raka, seorang mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak sengaja mengaktifkan antarmuka holografik di jam tangan pintarnya. Seketika, lingkungan kampus berubah menjadi reruntuhan kota yang hancur, di mana sesosok makhluk dimensi lain bernama Goni muncul dan menyerangnya dengan gelombang energi api hingga segalanya terselimuti cahaya api. Saat cahaya memudar, Raka kembali ke kampusnya, namun dengan realitas yang telah berubah.

Dalam produksi film pendek *Alternate Time*, teknik *tracking* digunakan untuk mengunci pergerakan kamera agar aset 3D, makhluk Goni, dan hologram jam tangan dapat menempel sempurna pada lingkungan kampus. Selanjutnya,

teknik *rotoscoping* diterapkan guna memisahkan karakter Raka dari latar asli agar ia bisa disisipkan di antara reruntuhan kota dan efek ledakan. Akhirnya, semua elemen tersebut disatukan melalui proses *compositing* agar interaksi hologram, serangan api energi Goni, dan *impact effect* cahaya api menyatu secara utuh dan meyakinkan.

Dari uraian latar belakang tersebut penulis menggunakan Teknik *compositing* dalam proses pembuatan pada film *alternate time*. Sehingga penulis mengambil judul pembahasan "*Compositing VFX Scene "Goni" pada film alternate time*".

1.2. Rumusan Masalah

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

"Bagaimana cara *compositing scene VFX "Goni" 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 Teknik *compositing*.
2. Materi yang diangkat adalah *compositing* pada scene vfx "Goni" pada film *alternate time*.
3. Penguji berasal dari pihak mentor industry.
4. Yang diuji adalah kinerja dan implementasi teknik.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik *compositing scene VFX* “Goni” pada film *alternate time*.
2. Untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program studi Teknologi Informasi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta

