

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern ini, *compositing* berperan penting dalam dunia media komunikasi visual. Teknik *compositing* merupakan proses penggabungan berbagai elemen visual yang berasal dari sumber berbeda ke dalam satu kesatuan gambar atau adegan. Teknik ini menghasilkan tampilan visual yang menyatu sehingga berbagai elemen yang berasal dari sumber berbeda dapat terlihat sebagai satu kesatuan adegan [1]. Perkembangan perangkat lunak pengolah visual turut mendukung penerapan *compositing* dalam berbagai bidang, seperti film, iklan, animasi, dan konten digital. Salah satu penerapannya dapat ditemukan pada film *Alternate Time* karya Parama Creative.

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 artist. Film *Alternate Time* digunakan sebagai salah satu proyek dalam program Puntadewa tersebut. Salah satu adegan dalam film ini, yaitu *scene visual effect* “Serangan *Creepskin*”, menampilkan tokoh utama “MC” yang menggunakan jam tangan ajaib untuk menjelajahi waktu alternatif di masa depan pasca kehancuran bumi dan menghadapi monster raksasa bernama *Creepskin* yang menyerangnya dengan semburan api. Dengan kekuatan jam tangan ajaib, waktu berputar kembali sehingga MC dikembalikan ke lokasi dan kondisi sebelum memasuki lini masa pasca-apokaliptik.

Untuk mewujudkan adegan tersebut, diperlukan penerapan *visual effect* dan *compositing* yang mampu mengintegrasikan berbagai elemen visual ke dalam satu kesatuan adegan sesuai dengan kebutuhan cerita. Proses ini melibatkan penggabungan footage live-action dengan elemen digital seperti lingkungan pasca-

apokaliptik, efek kehancuran, pencahayaan, bayangan, *motion graphic* hologram *UI*, *rotoscoping*, serta *CGI* untuk monster *Creepskin*. Adegan ini menampilkan visualisasi dunia futuristik pasca-apokaliptik serta interaksi antara karakter live-action dengan berbagai elemen digital yang ditambahkan pada tahap pascaproduksi.

Dari uraian di atas, proses *compositing* digunakan untuk mengintegrasikan berbagai elemen visual pada adegan VFX “Serangan *Creepskin*”. Penelitian ini berfokus pada analisis proses *compositing* pada scene tersebut untuk memahami tahapan, teknik, dan penerapannya dalam menggabungkan berbagai elemen visual pada adegan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis mengangkat judul “Proses *Compositing* pada Scene VFX ‘Serangan *Creepskin*’ dalam Film *Alternate Time*”.

1.2. Rumusan Masalah

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

“Bagaimana proses *compositing* pada scene VFX Serangan *Creepskin* dalam film *Alternate Time* untuk menghasilkan visualisasi yang meyakinkan?”

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Penelitian ini membahas proses *compositing* pada scene VFX “Serangan *Creepskin*” dalam film *Alternate Time*.
2. Pembahasan difokuskan pada penerapan teknik *compositing* menggunakan software *Adobe After Effects* dan *Adobe Premiere* yang meliputi *masking*, *rotoscoping*, *motion graphic*, *tracking*, integrasi *CGI*, hingga *color grading*.
3. Pengujian hasil *compositing* dilakukan oleh mentor industri dari CV Parama Creative.
4. Aspek yang diuji meliputi kinerja proses *compositing* serta penerapan berbagai teknik *compositing* dalam mengintegrasikan elemen-elemen visual pada adegan.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik *compositing* pada scene VFX “Serangan *Creepskin*” dalam film *Alternate Time*.
2. Sebagai syarat kelulusan program studi SI Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

