



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan *visual effects* telah menjadi bagian yang esensial pada industri film dan televisi masa kini di mana *digital compositing* sebagai salah satu unsur *visual effects* mengambil peran yang vital. Bahkan film-film yang umumnya tidak memakai *visual effects* yang menonjol sebagai elemen bercerita seperti film dengan *genre romance* dan komedi pun membutuhkan manipulasi elemen pada *frame* guna menyempurnakan penyampaian cerita (Wright, 2008, hlm. 1).

Memanipulasi paling sedikit dua sumber gambar (*still image* atau *image sequence*), kemudian mengintegrasikannya ke dalam satu *frame* untuk menciptakan gambar baru adalah kunci dari *digital compositing*. Manipulasi tersebut memang tidak nyata, tetapi harus terlihat nyata serta dapat dipercaya penonton (*making believe*) bahwa segala sesuatu yang ada dalam *frame* dipotret atau direkam di waktu yang sama, dengan kamera yang sama, tanpa terasa adanya campur tangan dari proses komputerisasi (Brinkmann, 2008, hlm. 2).

Sebagai salah satu elemen utama pembentuk *mise en scene*, *setting* atau disebut juga *set* merupakan hal yang cukup vital dalam membangun cerita serta *mood* film (Gibbs, 2012, hlm. 5). Namun, terkadang lokasi atau *set* yang sesuai dengan kebutuhan cerita sulit didapat atau bahkan tidak ada di dunia nyata. Maka itu diperlukan *digital compositing* untuk memanipulasi *set* aktual menjadi *set* yang relevan dengan *mise en scene* yang ingin dicapai.

Dengan kata lain, penggunaan *digital compositing* dalam lingkup *visual effects* bukanlah sekadar mempercantik visual semata. Memanipulasi *set* agar relevan dengan kebutuhan visi skenario serta merealisasikan *mise en scene* untuk membangun *mood* film adalah sisi kreatif dari *digital compositing*. Sedangkan membuat elemen-elemen hasil komputerasi tersebut menjadi tampak nyata (*making believe*) juga merupakan target dari penerapan *digital compositing*.

Film pendek *Simbiosis* bercerita mengenai petualangan kakak dan adik yang memiliki hubungan tidak intim, namun harus mencari harta karun bersama. Petualangan mereka ke sebuah pulau membutuhkan *set* yang relevan dengan kebutuhan cerita. Konsep visual tidak sepenuhnya dapat terealisasi pada lokasi aktual saat produksi berlangsung, sehingga dengan demikian penerapan *digital compositing* untuk mewujudkan konsep visual tersebut diperlukan untuk menyesuaikan visi *mise en scene*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan konsep visual melalui teknik *digital compositing* pada film pendek berjudul *Simbiosis*?

1.3. Batasan Masalah

Masalah dibatasi pada penggunaan *digital compositing* yang berperan memanipulasi *set* guna membangun *mise en scene* serta menciptakan konsep visual pada *scene* Danau, *scene* Tepi Pulau, dan *scene* Jalan Bercabang.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Mengetahui penerapan konsep visual melalui teknik manipulasi yang mencakup pengurangan elemen, penambahan elemen, serta penggantian elemen dengan *matte painting* dan *rotoscoping* sebagai aplikasi *digital compositing* untuk membangun *mise en scene* dalam film pendek *Simbiosis*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Bagi penulis berupa eksplorasi serta penemuan proses kerja *visual effect artist* dalam menerapkan *digital compositing* pada film pendek *Simbiosis*. Dan bagi pembaca, dapat mengetahui fungsi dan sisi kreatif *digital compositing* dalam penggunaannya pada film pendek.

UMMN