1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Perkembangan teknologi digital dalam produksi film tidak hanya mengubah cara elemen visual dibuat, tetapi juga memperluas kemungkinan tentang bagaimana elemen tersebut dapat berfungsi secara naratif di dalam cerita. Salah satu perubahan paling signifikan adalah kemampuan untuk menghadirkan teknologi fiksi seperti hologram sebagai bagian yang hidup dari dunia cerita, bukan sekadar efek visual yang ditempel di atas footage. Wright (2024) menjelaskan bahwa *digital compositing* adalah proses menyatukan berbagai elemen visual melalui pengaturan warna, cahaya, dan transparansi agar terlihat selaras dengan adegan. Namun dalam konteks film yang menggunakan hologram sebagai elemen naratif, *compositing* bukan hanya persoalan kesesuaian teknis ia adalah proses perancangan bahasa visual yang harus mencerminkan fungsi hologram di dalam cerita.

Film *Cretya* merupakan film pendek *hybrid* yang menempatkan hologram bukan sebagai ornamen futuristik, melainkan sebagai antarmuka teknologi yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dalam dunia cerita. Hologram hadir sebagai elemen yang dapat dilihat, direspons, dan diinteraksikan langsung oleh karakter. Kirby (2010) menyebut jenis antarmuka semacam ini sebagai *diegetic prototype* representasi teknologi fiksi yang tampil seolah benar-benar beroperasi di dalam dunia cerita dan memiliki dampak naratif yang nyata. Dalam film *Cretya*, hologram memenuhi definisi ini karena kemunculannya tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga sebagai peristiwa naratif yang menggerakkan cerita dan menentukan cara karakter berinteraksi dengan dunia di sekitarnya.

Tantangan penciptaan yang muncul dari posisi hologram sebagai elemen diegetik ini bersifat ganda. Pertama, hologram harus terlihat menyatu secara visual dengan footage *live action* dalam kondisi pencahayaan interior low-*light* sebuah tantangan teknis yang berkaitan dengan hubungan luminance, *color temperature*, dan *optical effect*s. Kedua, dan yang lebih krusial secara kreatif, tampilan visual hologram harus mencerminkan fungsinya dalam cerita. Hologram yang berfungsi sebagai proyeksi informasi dramatis akan memiliki kebutuhan visual yang berbeda dari hologram yang berfungsi sebagai antarmuka komunikasi fungsional. Jika

keputusan *compositing* tidak mempertimbangkan perbedaan fungsi ini, hologram hanya akan hadir sebagai elemen estetis tanpa makna naratif yang konsisten.

Perbedaan fungsi naratif ini terlihat paling jelas pada dua *shot* utama dalam film *Cretya*. Pada *Scene* 3 *Shot* 3, hologram berfungsi sebagai proyeksi visi masa depan yang ditampilkan kepada karakter sebuah momen naratif yang bersifat informatif sekaligus dramatis. Hologram pada *shot* ini menggunakan palet warna multi*color* dan dituntut memiliki kehadiran visual yang cukup kuat agar penonton merasakan signifikansi kemunculannya dalam alur cerita. Berbeda dari itu, pada *Scene* 3 *Shot* 5, hologram berfungsi sebagai antarmuka komunikasi virtual representasi customer service dari sistem *Cretya* yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Hologram pada *shot* ini menggunakan warna tunggal cyan dan mengutamakan keterbacaan serta kejelasan sebagai medium komunikasi. Dua peran yang berbeda ini menuntut pendekatan *compositing* yang berbeda pula, meskipun keduanya berada dalam ruang interior yang sama dan menghadapi kondisi pencahayaan yang serupa.

Permasalahan penciptaan ini semakin kompleks mengingat kondisi khusus produksi film *Cretya*. Seluruh *shot* hologram diambil dalam kondisi low-*light* dengan sumber cahaya utama dari practical *light*ing redup, sementara hologram itu sendiri juga berfungsi sebagai sumber cahaya tambahan di dalam adegan. Kondisi ini menciptakan tantangan ganda dalam *compositing*: hologram harus terlihat sebagai objek *emissive* yang memancarkan cahaya, sekaligus harus merespons dan berinteraksi dengan kondisi pencahayaan ruang yang sudah ada. Jika hubungan antara luminance hologram dan *environment* tidak dikelola dengan tepat, hologram akan kehilangan kredibilitas diegetiknya ia tidak lagi tampil sebagai teknologi yang hadir di dalam ruang cerita, melainkan sebagai layer visual yang terlepas dari adegan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan ini berfokus pada bagaimana keputusan visual dalam proses *digital compositing* dapat membangun hologram sebagai elemen diegetik yang koheren baik secara teknis maupun naratif dalam film *hybrid Cretya*.

1.1 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan penciptaan di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

Bagaimana perancangan dan integrasi hologram melalui teknik *digital compositing* dapat menghasilkan tampilan hologram yang koheren secara visual dan konsisten dengan fungsi diegetiknya dalam film *Cretya*?

Perancangan ini dibatasi pada dua *shot* utama dalam film *Cretya*, yaitu *Scene* 3 *Shot* 3 dan *Scene* 3 *Shot* 5, yang dipilih karena merupakan momen kemunculan pertama hologram dalam film dan sekaligus mewakili dua fungsi naratif hologram yang berbeda. *Shot* 3 menghadirkan hologram sebagai proyeksi visi masa depan dengan pendekatan visual yang dramatis, sedangkan *Shot* 5 menghadirkan hologram sebagai antarmuka komunikasi virtual dengan pendekatan yang fungsional dan komunikatif. Perbedaan fungsi naratif ini menjadi dasar utama dalam penentuan strategi *compositing* yang diterapkan pada masing-masing *shot*.

Perancangan difokuskan pada aspek-aspek *compositing* yang secara langsung berkaitan dengan fungsi diegetik hologram, meliputi pengelolaan interaksi cahaya antara hologram dan *environment*, penerapan *optical effect*s yang sesuai dengan karakteristik *emissive* hologram, serta penyesuaian warna dan luminance yang mencerminkan peran naratif masing-masing hologram. Proses *compositing* dilakukan menggunakan Adobe *After Effect*s sebagai s*oft*ware utama dan dibatasi pada tahap pascaproduksi, tidak mencakup proses animasi 3D hologram maupun pengambilan gambar *live action*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Perancangan ini bertujuan menghasilkan integrasi hologram melalui *digital compositing* yang tidak hanya koheren secara teknis dengan footage *live action*, tetapi juga konsisten secara naratif dengan fungsi diegetik hologram dalam cerita film *Cretya*. Secara lebih spesifik, perancangan ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana keputusan visual dalam *compositing* meliputi intensitas *optical effect*s, perlakuan interaksi cahaya, dan penentuan identitas warna dapat ditentukan berdasarkan fungsi naratif hologram yang berbeda pada setiap *shot*, sehingga menghasilkan dua tampilan hologram yang secara visual berbeda namun sama-sama terintegrasi secara diegetik ke dalam ruang cerita film.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA