

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam proses produksi film, khususnya pada tahap pascaproduksi. Berbagai elemen visual digital yang sebelumnya hanya muncul pada perangkat elektronik kini dapat ditampilkan secara langsung di dalam *frame* film. Informasi seperti percakapan pesan singkat, media sosial, *video call*, dan notifikasi dapat diintegrasikan ke dalam gambar sehingga menjadi bagian dari penyampaian cerita kepada penonton.

Penciptaan elemen visual digital dalam film umumnya dilakukan menggunakan *Computer Generated Imagery* (CGI). Menurut Okun (2021), CGI merupakan teknologi yang digunakan untuk menghasilkan berbagai elemen visual berbasis komputer yang dapat mendukung kebutuhan produksi audiovisual. Pendapat tersebut diperkuat oleh Kerlow (2020) yang menjelaskan bahwa CGI memungkinkan pembuat film menciptakan objek, tampilan, maupun lingkungan digital yang tidak dapat diperoleh melalui proses pengambilan gambar secara langsung.

Elemen CGI yang telah dibuat kemudian diintegrasikan ke dalam *footage live action* melalui proses *compositing*. Menurut Brinkmann (2015), *compositing* merupakan proses penyatuan berbagai elemen visual dari sumber yang berbeda sehingga menghasilkan gambar akhir yang terlihat utuh dan berada dalam ruang visual yang sama. Sementara itu, Wright (2018) menjelaskan bahwa *compositing* tidak hanya berfungsi sebagai proses penggabungan gambar, tetapi juga berperan dalam menciptakan ilusi visual yang meyakinkan melalui pengaturan perspektif, warna, pencahayaan, dan kedalaman ruang.

Selain berfungsi sebagai kebutuhan visual, elemen digital yang ditampilkan melalui *compositing* juga dapat mendukung penyampaian informasi dalam cerita. Bordwell, Thompson, dan Smith (2023) menjelaskan bahwa penyusunan informasi visual dalam film berperan penting dalam mengarahkan

perhatian penonton terhadap informasi yang relevan dengan perkembangan cerita. Dengan demikian, elemen digital yang ditampilkan melalui *compositing* dapat digunakan untuk memperlihatkan perkembangan konflik yang dialami karakter.

Menurut Pratista (2017), konflik merupakan elemen penting dalam narasi film karena menjadi penggerak utama perkembangan cerita. Konflik yang terus berkembang akan menghasilkan peningkatan ketegangan atau eskalasi konflik yang mendorong cerita menuju klimaks. Phillips (2019) menjelaskan bahwa eskalasi konflik terjadi ketika tekanan dan hambatan yang dialami karakter meningkat secara bertahap sehingga menghasilkan konsekuensi yang semakin besar.

Film pendek *Bisnis Rasa Malu* (2026) merupakan film drama yang mengangkat fenomena kejahatan digital berupa *sextortion*. Konflik dalam film berkembang melalui komunikasi digital yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban. Berbagai informasi penting seperti ancaman, tekanan psikologis, pengumpulan informasi pribadi, hingga *video call* digunakan sebagai sarana perkembangan konflik dalam cerita. Informasi tersebut ditampilkan melalui berbagai elemen digital yang dibuat menggunakan CGI dan diintegrasikan ke dalam *footage live action* melalui proses *compositing*.

Pada film ini, *compositing* tidak hanya digunakan sebagai teknik visual untuk menampilkan layar perangkat digital, tetapi juga menjadi sarana untuk memperlihatkan perkembangan konflik yang dialami karakter. Melalui tampilan percakapan digital, media sosial, dan *video call* yang muncul secara langsung di dalam *frame*, penonton dapat memahami peningkatan tekanan yang dialami korban hingga konflik mencapai puncaknya.

1.1 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

Bagaimana penerapan *compositing* dalam membangun eskalasi konflik pada film pendek *Bisnis Rasa Malu* (2026)?

Agar pembahasan dalam penciptaan karya ini lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada proses *compositing* pada tahap pascaproduksi film pendek *Bisnis Rasa Malu* (2026). *Scene* yang akan dibahas adalah *scene* 6, *scene* 7, *scene* 8, dan *scene* 9. Aspek penyutradaraan, sinematografi, penulisan naskah, akting, dan *sound design* tidak dibahas secara mendalam.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan karya ini adalah menerapkan teknik *compositing* pada film pendek *Bisnis Rasa Malu* (2026), menjelaskan proses integrasi elemen *CGI* dengan *footage live action* melalui *compositing*, serta menjelaskan bagaimana *compositing* digunakan untuk membangun dan mendukung perkembangan eskalasi konflik dalam cerita.

