

2. STUDI LITERATUR

Bab ini membahas teori yang digunakan dalam proses penciptaan film pendek *Bisnis Rasa Malu* (2026). Teori yang digunakan meliputi *editing for film*, *Computer Generated Imagery* (CGI), *compositing*, dan eskalasi konflik. Seluruh teori tersebut menjadi dasar untuk menjelaskan penerapan *compositing* dalam mendukung perkembangan konflik pada film.

2.1 EDITING IN FILM

Menurut Bordwell (2024), *editing* merupakan bagian dari sistem gaya film yang berfungsi mengarahkan perhatian penonton, membentuk persepsi waktu, serta mengatur cara penonton memproses informasi visual dan naratif. Pendekatan tersebut menegaskan bahwa keputusan editor mengenai durasi *shot*, urutan visual, serta hubungan antar gambar berperan langsung dalam membangun cara penonton memahami ruang, waktu, dan kondisi psikologis tokoh (2023, hlm. 218–220).

Selain itu, Murch menjelaskan bahwa *editing* tidak hanya berfungsi untuk menyusun kontinuitas visual, tetapi juga untuk mengarahkan fokus perhatian penonton terhadap informasi yang dianggap penting dalam sebuah adegan. Menurutnya, keputusan *editing* harus mempertimbangkan emosi, ritme, dan fokus visual agar informasi dalam film dapat tersampaikan secara efektif kepada penonton (2015, hlm. 17–18).

Menurut Dancyger, *editing* merupakan proses kreatif yang digunakan untuk membangun hubungan antar gambar sehingga mampu menghasilkan makna, ritme, dan kesinambungan visual dalam sebuah film. *Editing* tidak hanya berfungsi menghubungkan *shot* secara teknis, tetapi juga berperan dalam mengarahkan bagaimana penonton memahami informasi yang terdapat dalam cerita (2018, hlm. 2–5).

2.2 CGI (*Computer-Generated Imagery*)

Menurut Okun, CGI merupakan proses pembuatan citra visual berbasis komputer yang digunakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan visual dalam media audiovisual. Teknologi ini memungkinkan pembuat film menciptakan elemen visual yang tidak dapat direkam secara langsung menggunakan kamera. (2021, hlm. 2–5)

Kerlow menjelaskan bahwa CGI merupakan proses penciptaan gambar digital dua dimensi maupun tiga dimensi yang digunakan untuk memperluas kemungkinan visual dalam produksi audiovisual. Melalui teknologi komputer, pembuat film dapat menciptakan objek dan lingkungan virtual yang dapat dikontrol secara detail sesuai kebutuhan produksi. (2020, hlm. 3–6)

Menurut Parent, CGI merupakan hasil penerapan teknologi grafika komputer yang digunakan untuk menghasilkan representasi visual digital dalam berbagai media, termasuk film, televisi, dan animasi. Melalui perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, CGI memungkinkan penciptaan elemen visual yang memiliki tingkat detail dan realisme yang semakin tinggi. (2021, hlm. 1–4)

2.3 *COMPOSITING*

Menurut Okun, *compositing* merupakan proses integrasi berbagai elemen visual melalui pengaturan *layer*, transparansi, warna, perspektif, pencahayaan, dan berbagai aspek visual lainnya sehingga menghasilkan satu gambar akhir yang terlihat menyatu. Proses ini menjadi tahap akhir dalam *pipeline visual effects* sebelum gambar ditampilkan kepada penonton. (2021, hlm. 3–5)

Brinkmann menjelaskan bahwa *compositing* bertujuan menyatukan berbagai elemen gambar agar terlihat berada dalam ruang visual yang sama. Dalam proses tersebut, *compositor* harus memastikan bahwa setiap elemen

memiliki hubungan visual yang konsisten sehingga tidak terlihat terpisah satu sama lain (2015, hlm. 1–3).

Sementara itu, Wright menyatakan bahwa *compositing* tidak hanya berfungsi sebagai proses penggabungan gambar, tetapi juga sebagai proses penciptaan ilusi visual yang meyakinkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, *compositor* perlu melakukan berbagai penyesuaian seperti koreksi warna, pencocokan pencahayaan, pengaturan transparansi, serta pengelolaan kedalaman ruang (2018, hlm. 2–4).

2.4 Eskalasi Konflik

Menurut Pratista, konflik merupakan pertentangan yang terjadi antara karakter dengan karakter lain, lingkungan, maupun dirinya sendiri. Konflik menjadi elemen penting dalam narasi karena berfungsi menggerakkan alur cerita dan mendorong perkembangan peristiwa dalam film. Semakin besar hambatan yang dihadapi tokoh, semakin tinggi pula tingkat ketegangan yang muncul dalam cerita. (2017, hlm. 78–79)

Phillips menjelaskan bahwa konflik dalam film berkembang melalui rangkaian peristiwa yang terus meningkatkan tekanan terhadap karakter. Informasi baru, tindakan karakter, maupun perubahan situasi dapat menghasilkan konsekuensi yang semakin besar sehingga konflik berkembang secara bertahap menuju klimaks. (2019, hlm. 305–307)

Dancyger menjelaskan bahwa perkembangan konflik dalam film terjadi melalui peningkatan hambatan yang dihadapi karakter selama cerita berlangsung. Konflik yang terus berkembang akan menghasilkan ketegangan dramatik yang mendorong penonton untuk mengikuti perjalanan karakter hingga mencapai penyelesaian cerita. Oleh karena itu, peningkatan konflik menjadi salah satu faktor penting dalam membangun keterlibatan emosional penonton terhadap narasi film. (2018, hlm. 16–20)