

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak awal perjalanan pembuatan film atau video dan teknologinya, para filmmaker telah mengupayakan berbagai teknologi canggih di dalam merealisasikan imajinasi mereka untuk menggabungkan realita dan dunia fantasi. Salah satunya yaitu menggabungkan *live action* dengan berbagai efek visual yang sulit untuk direalisasikan sebelumnya.

Dari situlah muncul teknik *Compositing* pada proses *post-production* yaitu proses digital dalam menggabungkan beberapa gambar atau beberapa urutan gambar menjadi satu bagian film atau rekaman video digital. Dengan teknik tersebut para pembuat film dapat lebih mengurangi biaya produksi seperti tempat, alat, maupun rasa frustrasi mereka ketika membuat video yang dirasa tidak mungkin. Di era sekarang banyak media hiburan juga yang mengimplementasikan teknik tersebut seperti program-program pada media Televisi sampai *Production House*. Namun, banyak juga yang belum menggunakan teknik ini dengan baik dikarenakan menghiraukan beberapa aspek penting dalam sebuah *compositing* yaitu komposisi, *color balance* dan kualitas cahaya. Sehingga membuat sebuah video tidak tervisualisasi dengan menarik dan pada waktu yang sama terlihat tidak masuk akal atau tidak sesuai dengan cerita yang dibangun semula. Software *Compositing* terkenal di masa sekarang salah satunya adalah After Effect dimana

mempunyai beberapa tool, panel, efek dan control yang dapat menunjang proses *compositing*.

Melihat latar belakang diatas, mendorong penulis untuk membuat sebuah Video Animasi yang berjudul "*Traversing the Universe*" menerapkan teknik *Compositing* dan *Background* yang berupa animasi 2 Dimensi dengan penggunaan pencahayaan yang terencana, *color balance* yang tepat dan beberapa efek visual yang sesuai. Video dan teknik tersebut yang menjadi inti utama dalam pembuatan skripsi yang diberi judul Implementasi Teknik Video *Compositing* pada Video Animasi *Traversing the Universe*.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat dan mengkaji latar belakang diatas, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagaimana cara membuat sebuah video *ber-background* animasi 2 dimensi dengan menerapkan teknik *Compositing*?

1.3 Batasan Masalah

Fokus dalam pembuatan video animasi ini berdasarkan pada teknik yang dipakai, sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut.

1. Video animasi ini menerapkan teknik *Compositing* Video.

2. Menggunakan *background* berupa 2 Dimensi.
3. Software utama yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah Adobe Photoshop CS6 (64bit), Adobe After Effects CS6 (64bit), Adobe Premiere Pro CS6 (64bit).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai salah satu portofolio yang dapat digunakan untuk melamar pekerjaan.
3. Dapat menjadi referensi kepada para pembuat Video/Film yang menerapkan teknik *Compositing*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia, disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-I Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan video animasi yang menerapkan teknik *Compositing* dan memberi referensi mereka dengan video ini.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan didalam laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada metode pengambilan data menggunakan fasilitas seperti media internet sebagai acuan dalam pembuatan dan referensi dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan Video dan Animasi.

2. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku sebagai bahan referensi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini merupakan gambaran secara keseluruhan terhadap masalah yang akan dibahas dalam laporan skripsi, yaitu meliputi :

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan dasar teori yang mencakup teori dan konsep dasar yang mendukung pembuatan video animasi seperti konsep dasar Multimedia, Animasi, *Keying*, *Lighting* dan *Compositing*.

BAB III: PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang pembuatan alur cerita, ide cerita, dan storyboard pembuatan Video Animasi "Traversing the Universe".

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang pembuatan dan hasil video animasi "Traversing the Universe".

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.

