

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembuatan sebuah film animasi, terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan seperti membuat naskah, mendesain karakter, menggambar storyboard, membuat animasi dan tahap terakhir adalah compositing sebelum film animasi mencapai akhir dari pembuatannya. Compositing merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan sebuah film. Tujuan dari compositing adalah menghasilkan video beserta efek visual yang terlihat nyata atau realistis. Hasil dari proses compositing berupa video utuh dari gabungan semua elemen yang seolah direkam pada saat bersamaan. Jadi, pada tahap compositing, footage yang berupa gambar CG haruslah diolah sedemikian rupa hingga terlihat nyata seperti asli [1]. Tahap ini perlu dilakukan sehingga hasil akhir sebuah video terlihat lebih menarik dan pesan visual dapat tersampaikan sesuai dengan keinginan.

Film animasi 2D durasi pendek berjudul “Temper” adalah sebuah film bertema fiksi atau fantasi. Film ini menceritakan tentang seorang banaspati yang tidak bisa mengendalikan emosi dan kekuatannya, hal ini mengakibatkan keributan di sekolahnya yang membuat ia putus asa, namun masih ada orang yang ingin berteman dan menolongnya sehingga ia kembali semangat untuk menjalani hidup. Latar dunia pada film “Temper” ini memiliki makhluk-makhluk dari berbagai ras yang berbeda, kebanyakan dari ras ini diambil dari makhluk mitologi dari berbagai negara, hal ini bertujuan untuk memberikan variasi dan keunikan pada setiap karakternya terutama pada karakter utama yang digambarkan susah mengendalikan emosinya, sehingga penggunaan Banaspati— karakter yang memiliki kepala berbentuk api— sangatlah cocok untuk peran penyampaian pesan tersebut. Tema dan keunikan ini akan lebih mudah bila dibuat dalam bentuk animasi dibandingkan dengan bentuk livenesshoot.

Film animasi ini mempunyai banyak scene yang penuh emosi, sehingga permainan warna dan suasana dalam video sangat diperlukan melalui tahap compositing. Berbagai layer aset seperti animasi karakter, animasi efek, gambar

background, dan tambahan visual effect akan digabungkan dalam tahap ini. Oleh karena itu, diterapkannya beberapa teknik compositing seperti color grading, blur, camera shake, 3D camera dan masking dapat menguatkan visual setiap scene yang ada pada film ini sehingga penonton dapat menangkap suasana alur cerita dengan mudah dan menyaksikan tampilan visual yang menarik. Aspek ini sangatlah penting terutama untuk lebih menghidupkan suasana dalam adegan-adegan dalam film, sehingga teknik compositing sangatlah diperlukan dalam pembuatan film animasi “Temper”.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini akan membahas tentang teknik compositing yang diterapkan pada film animasi 2D “Temper”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu: “Bagaimana penerapan teknik *compositing* pada film animasi 2D “Temper”?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Film Animasi berbentuk 2D.
2. Film animasi “Temper” merupakan film animasi fiksi.
3. Teknik *compositing* yang digunakan pada film animasi “Temper”.
4. Penerapan teknik *compositing* menggunakan *software* Adobe After Effects.
5. Target durasi animasi kurang lebih lima menit dan berupa video berformat *file .mp4* dengan resolusi 1920 x 1080 *pixels*.
6. Film animasi “Temper” akan diuji pada acara Gelar Karya Mahasiswa TI 2022.
7. Teknik *compositing* pada film animasi “Temper” akan diuji oleh Para Ahli bidang Animasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan cerita dan pesan moral terhadap masyarakat melalui media film animasi 2D “*Temper*”.
2. Mengimplementasikan teknik *compositing* pada film animasi 2D “*Temper*”.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. **Untuk peneliti:** Menerapkan ilmu yang didapatkan selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang teknologi informasi.
2. **Untuk animator:** Dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan teknik *compositing* pada animasi 2D.
3. **Untuk masyarakat:** Memberikan hiburan kepada masyarakat dalam wujud film animasi 2D yang bisa dinikmati secara umum.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian, maka dapat diambil beberapa metode yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang lengkap dan akurat sangat diperlukan dalam penelitian ini, adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan pada data video pada film animasi 2D fiksi.

b. Studi Literatur

Mengambil data dari literatur yang bisa dipakai seperti menggunakan internet untuk mengunjungi situs-situs web yang

berhubungan dengan penerapan teknik *compositing* pada film animasi 2D.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis bertujuan untuk menguraikan kebutuhan informasi serta pemanfaatan dari teknik *compositing* dalam pembuatan film animasi 2D “*Temper*”.

1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan film animasi “*Temper*” memiliki beberapa tahap yaitu:

1. Pra Produksi

Melakukan rancangan awal seperti menulis naskah, membuat desain karakter dan membuat *storyboard*.

2. Produksi

Memasuki tahap dimana proses pembuatan film dimulai, seperti melakukan *dubbing*, membuat animasi karakter, membuat animasi efek dan menggambar *background*.

3. Paska Produksi

Pada tahap ini, dilakukan penggabungan seluruh elemen video menjadi satu kesatuan yang utuh, melakukan *compositing* seperti penambahan efek visual, suara, dan lagu sehingga menjadi hasil terakhir film animasi berformat video.

1.6.4 Metode Evaluasi

Penelitian ini menggunakan beberapa metode evaluasi yakni:

1. Alpha Test

Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap teknik *compositing* dan kebutuhan fungsional pada animasi 2D.

2. Beta Test

Evaluasi yang dilakukan oleh orang lain diluar peneliti yaitu terhadap animator, para ahli animasi, dan masyarakat umum.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut adalah ringkasan mengenai isi masing-masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang kajian pustaka dan dasar teori yang digunakan dan berkaitan dengan penelitian dibahas.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini memuat gambaran umum penelitian, alur penelitian, pengumpulan data, analisis kebutuhan, pra produksi, dan analisis aspek produksi mengenai penelitian yang dibahas.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan animasi 2D dengan menerapkan teknik *compositing*. Bab ini memuat antara lain proses produksi, pasca produksi, evaluasi, serta implementasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.

LAMPIRAN