

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam rangka memenuhi tugas akhir untuk kegiatan magang yang diselenggarakan oleh MSV Studio, peserta magang diberikan sebuah tugas untuk membuat sebuah animasi 3D pendek yang berdurasi minimal satu menit dan maksimal 2 menit. Tugas tersebut akan dikerjakan dalam bentuk kelompok yang beranggotakan sampai enam orang peserta magang.

Animasi merupakan kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati. Objek dalam gambar dapat berupa tulisan, benda, warna, atau efek spesial. Film pendek atau *short movie* adalah film yang berdurasi pendek, simpel dan tidak dianggap sebagai film utama atau panjang. Animasi kini terdiri dari animasi 2D, 3D, Stop Motion, dan sebagainya. Animasi 3D adalah seni untuk membuat gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi [1]. Penganimasian animasi 3D dilakukan dengan membuat *frame* yang me-simulasikan masing-masing objek, difilmkan dengan kamera virtual, dan hasilnya berupa video yang sudah di-*rendering*. Animasi 3D ditampilkan dengan kecepatan 24 *frame* per detik.

Peneliti bersama beberapa peserta magang lainnya membuat sebuah kelompok. Setelah menentukan ide untuk animasi yang dibuat, akhirnya kelompok peneliti setuju untuk membuat sebuah animasi yang berjudul "Ancient Relic". Dalam proses penganimasian karakter dilakukan menggunakan aplikasi Maya dan akan di-*render* lalu hasilnya akan di *compositing* dan di edit menggunakan *software* lain. *Editing* adalah sebuah proses pemilihan, pemotongan, dan penggabungan gambar-gambar menjadi sebuah film atau tayangan. Salah satu *software*

compositing dan *editing* yang terkenal di masa sekarang adalah After Effect. After Effect mempunyai *tool*, *panel*, dan *control* yang dapat membantu proses *compositing*.

Dalam proses *compositing* pada animasi "Ancient Relic" akan menceritakan perjuangan seorang petualang yang memasuki sebuah reruntuhan untuk mengambil sebuah relik kuno. Kemudian, akan ditambahkan beberapa efek yang mendukung adegan pada animasi seperti badai pasir, asap debu, dan kekuatan sihir. Efek dan aset tambahan akan dilakukan koreksi warna agar terasa menyatu pada video animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa pembahasan yang akan dibahas pada penelitian ini yakni, bagaimana pembahasan Compositing efek dan Editing pada animasi pendek 3D "Ancient Relic"?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, batasan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Video yang dibuat berupa animasi pendek 3D berdurasi dua menit.
2. Video di *export* dengan ekstensi .mp4 dan resolusi HD (1280 x 720).
3. Aplikasi yang digunakan *software* Adobe After Effect dan Adobe Premiere.

4. Efek yang dipakai adalah buatan manual bukan efek jadi.
5. Yang diuji pada penelitian ini adalah *compositing effect* dan *editing* dari animasi 3D "Ancient Relic".
6. Penguji dalam animasi ini adalah beberapa ahli dari MSV Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan, antara lain:

1. Mengimplementasi *compositing* pada proses *editing* animasi pendek.
2. Menjelaskan proses pembuatan efek secara manual tanpa memanfaatkan efek jadi.
3. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.