

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan compositing animasi, animasi 2D telah mengalami perubahan yang besar akibat kehadiran teknologi, salah satu bentuknya adalah perpaduan antara element 2D dengan bantuan dari 3D Computer-Generated Imagery (CGI) [1]. Salah satu contohnya seperti animasi terbaru garapan Makoto Shinkai, yaitu *Suzume no Tojimari (2022)* di mana animasi tersebut didominasi oleh gambar 2D untuk background dari animasi ini sendiri juga digarap dengan pendekatan 2D semi realistis.

Compositing sendiri merupakan salah satu tahapan penting dalam pembuatan sebuah film maupun animasi, karena memiliki tujuan untuk mengisi kekurangan ataupun melengkapi film tersebut dengan efek visual agar terlihat realistis dan meyakinkan, seolah film tersebut digarap di dalam satu frame besar secara bersamaan [1]. Selain itu tahap compositing digunakan agar hasil akhir dari produk bisa lebih menarik dan pesan visual dapat tersampaikan dengan baik.

Animasi "*Wonderful Wonosobo*" merupakan animasi 2 Dimensi, yang akan menceritakan daerah wisata yang ada di kabupaten Wonosobo. Animasi ini akan menyajikan keindahan alam, ragam tempat wisata, kuliner, serta kebudayaan yang jadi ciri khas kabupaten Wonosobo yang nantinya hasil kolaborasi ini akan memiliki guna untuk mempromosikan tempat wisata yang ada di Wonosobo dalam bentuk animasi 2 dimensi.

Dalam animasi tersebut akan berisi tentang pengenalan wilayah di daerah Wonosobo. Lebih spesifiknya adalah daerah wisatanya, karena tujuan dari pembuatan animasi ini adalah untuk mempromosikan daerah wisata Wonosobo. Tidak sebatas daerah saja, melainkan juga seperti kuliner, budaya, serta produk ekonomi kreatif (ekraf) setempat. Tujuan yang ingin dicapai dari animasi ini adalah media promosi yang memuat daerah pariwisata tersebut dengan dikemas dan divisualisasi dalam bentuk animasi 2D dengan menggunakan teknik *cut out*.

Target dari animasi ini adalah untuk masyarakat baik dari dalam maupun luar daerah Wonosobo yang mencari destinasi wisata.

Dari konsep cerita animasi *Wonderful Wonosobo* tersebut terdapat beberapa tantangan yang dapat diulas salah satunya tentang analisa bentuk atau teknik *compositing* dengan cara memvisualkan keindahan alam, ragam tempat wisata, kuliner, serta kebudayaan di daerah Wonosobo dalam animasi 2 dimensi tersebut. Teknik *compositing* yang digunakan untuk animasi "*Wonderful Wonosobo*", berupa *layering*, *tracking*, *parallax*, selain itu adapun juga tambahan elemen seperti efek visual, *color balance* untuk memperkuat visual dari animasi ini. *Layering* merupakan pengombinasian beragam gambar, *layer*, karakter, serta elemen visual lainnya di dalam satu *compositing*. Sehingga *compositing* ini akan menjadi suatu analisis untuk menciptakan ciri khas dari animasi 2-dimensi yang berbeda dari keadaan aslinya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil judul "*Implementasi Teknik Compositing dalam Animasi 2 Dimensi Wonderful Wonosobo*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menyimpulkan rumusan masalah, sebagai berikut.

Bagaimana Mengimplementasikan Teknik *compositing* untuk memvisualkan ciri khas daerah Wonosobo dalam animasi 2D "*Wonderful Wonosobo*".

1.3 Batasan Masalah

Batasan yang sudah penulis tentukan untuk skripsi kali ini adalah, sebagai berikut;

1. Penelitian akan berfokus pada animasi "*Wonderful Wonosobo*" yang merupakan hasil kerja sama dengan Dinas Pariwisata Wonosobo.
2. Pembahasan skripsi akan terbatas pada penerapan teknik *compositing* dalam animasi "*Wonderful Wonosobo*".

3. Animasi "*Wonderful Wonosobo*" menggunakan animasi 2D, dengan teknik *cut out*.
4. Animasi "*Wonderful Wonosobo*" berdurasi kurang lebih 4 menit.
5. Resolusi video sebesar 1920 x 1080 (1080p), 24 FPS, dan format file .mp4
6. Aplikasi yang digunakan untuk compositing adalah After Effect 2020 dan DaVinci Resolve 17.
7. Target animasi "*Wonderful Wonosobo*" agar bisa dinikmati dan dimengerti oleh publik dan mampu memperkenalkan daerah wisata di Wonosobo dengan baik lewat survei pada *beta test*.
8. Nilai kebutuhan fungsional akan menjadi nilai kelayakan awal animasi "*Wonderful Wonosobo*" pada alpha test.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yang akan penulis, sebagai berikut;

1. Menganalisa teknik compositing yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi "*Wonderful Wonosobo*."
2. Memberikan penggambaran daerah wisata Wonosobo dalam bentuk media promosi berupa animasi 2 dimensi.

1.5 Manfaat Penelitian

Tuliskan Adapun manfaat penelitian yang bisa dirasakan diantaranya adalah;

1. **Bagi penulis**
 - a. Sebagai syarat kelulusan pada program studi Teknologi informasi di Universitas Amikom, yaitu berupa skripsi
 - b. Menerapkan ilmu yang telah diterima selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
 - c. Menambah pengalaman dan ilmu tentang compositing, lewat referensi yang ada dan diimplementasikan secara langsung.
2. **Bagi animator**

Memberikan wawasan mengenai bagaimana cara menerapkan penggunaan teknik compositing di animasi “*Wonderful Wonosobo*”.

3. Bagi masyarakat

Menjadi media informasi bagi masyarakat untuk mengenal destinasi wisata yang ada di daerah Wonosobo dalam bentuk animasi 2 Dimensi.

1.6 Metodologi Penelitian

Berikut adalah metodologi penelitian yang penulis gunakan, sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara kepada dinas pariwisata dan observasi menggunakan materi dan *tutorial* yang tersedia di Internet.

selain itu juga adapun pengumpulan data menggunakan studi pustaka dan referensi pustaka tersebut seperti “*The Art and Science of Digital Compositing*” garapan Ron Brinkmann.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam perancangan Animasi 2D “*Wonderful Wonosobo*” ini menggunakan rancangan sebagai berikut:

1. Tahap pra-produksi

Dalam tahap pra-produksi tim *Wonderful Wonosobo* melakukan proses riset tempat, perancangan naskah, pembuatan storyboard.

2. Tahap produksi

Memasuki tahap produksi, nantinya akan mulai menggarap sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya. Gambar yang telah dianimasikan akan masuk ke tahap compositing.

3. Tahap pasca-produksi

Pada tahap pasca-produksi, sebelumnya produk animasi “*Wonderful Wonosobo*” dipublikasi, akan ada tes evaluasi alpha dan beta.

1.6.3 Metode Evaluasi

Alpha testing dan Beta testing digunakan untuk menentukan kelayakan sebuah produk sebelum, produk tersebut bisa dipasarkan ke publik [3].

Pada tahap alpha sendiri, Animasi "*Wonderful Wonosobo*" akan dinilai oleh tim internal yang menggarap animasi ini, beserta dosen pembimbing. Hal ini dilakukan melakukan kontrol kualitas dan fungsional dari animasi ini agar layak untuk dinikmati oleh publik. Selain itu evaluasi animasi ini akan dinilai berdasarkan teknik, *composting* dari sisi multimedia.

Kemudian di tahap beta, penilaian dari produk ini sendiri akan dinilai oleh publik secara bebas terbatas, untuk menentukan apakah produk ini benar-benar sudah bisa dinikmati dan dipahami oleh dinas pariwisata Wonosobo dan masyarakat, karena target dari animasi ini adalah sebagai media promosi yang akan ditonton oleh publik luas.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika penulisan yang digunakan dalam pengerjaan skripsi ini:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan maksud penelitian, dan metodologi penelitian.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab II akan memuat kajian tentang penelitian yang telah ada serta dasar teori yang digunakan dalam pengerjaan produk animasi.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab III berisi tentang hasil dari apa yang telah diteliti dan dikumpulkan sebelumnya, termasuk dengan evaluasi alpha dan beta sebelumnya, sebelum masuk ke pembahasan utama

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini akan berfokus dalam menyusun apa yang telah didapat di bab III dan menerapkannya ke dalam produk yang digarap serta menjelaskan hasil dari produk

BAB V: KESIMPULAN

Bab V akan berisi tentang kesimpulan akhir dari hasil produk dan teori yang sebelumnya telah ditelaah dan diimplementasikan, dengan kata lain keseluruhan intisari dari skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka akan berisi referensi bacaan dan kajian yang digunakan untuk menggarap skripsi serta animasi "*Wonderful Wonosobo*."

LAMPIRAN

Berisi tambahan data yang guna untuk memberikan bukti dan/atau informasi tambahan.

