

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya industri animasi 2D, hal ini memicu pada kebutuhan marketing dan perkembangan tehnik pada dunia Animasi 2D, salah satu aspek yang terus berkembang saat ini adalah *Compositing*.

Saat ini banyak Studio Post Produksi yang membuat Video Breakdown Tehnik Compositing setelah Film mereka selesai di produksi, video ini di gunakan Sebagai Media Promosi Studio mereka, namun hal ini jarang sekali kita temukan pada studio Film Animasi 2D, terutama di Indonesia.

Mataram Surya Visi didirikan pada 19 Juni 1993, menjalankan bisnis dalam menyediakan layanan iklan di luar. Pada tahun 2000, bisnis ini berkembang menjadi studio iklan komersial TV. Pada tahun yang sama, bisnis ini berkembang dan menjadi Rumah Produksi yang dikembangkan dari layanan iklan sebelumnya seperti layanan konsultasi, produksi profil perusahaan dan juga layanan pasca produksi untuk stasiun TV. Pada tahun 2002, bisnis ini berkembang menjadi produksi film animasi sebagai proyek penelitian. Hasil penelitian ini digunakan untuk menjaring pendidikan film animasi perusahaan induknya AMIKOM University di Yogyakarta. Selain itu, itu juga digunakan untuk melayani kebutuhan pemerintah dalam memperluas animasi di Indonesia. Dan MSV PICTURES merupakan salah satu studio yang berhasil menghadirkan kembali film Animasi 2D di Layar Bioskop Indonesia [8]

Karena telah berhasil Memproduksi sebuah film Animasi 2D, Video *Breakdown* Tehnik *Compositing* film Animasi 2D, di rasa sangatlah tepat untuk mempromosikan sebuah Studio.

Oleh karena itu penulis memilih judul ini agar MSV PICTURES dapat mengenalkan lebih banyak Produk mereka pada kalangan masyarakat luas terutama untuk dunia Film Animasi 2D.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Membuat Video Tehnik *Compositing* pada film animasi 2D *Battle of Surabaya*, sebagai Media Promosi dan Informasi Mataram Surya Visi Pictures, dari pertanyaan dan latar belakang masalah diatas, dapat ditulis susunan perumusan masalah yang akan dibahas.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Compositing*, penggabungan seluruh aset produksi dalam 1 *shot* menggunakan Adobe After Effect CS 6
2. Hasil *Compositing* berbentuk format video H264(mp4), MOV, yang dapat di gunakan di Adobe Premiere.
3. Resolusi video yang di gunakan dan di hasilkan 1920 x 1080.
4. Frame yang di gunakan 24 Fps.
5. Materi dari *Compositing* ini adalah hasil dari penggabungan animasi 2D, animasi 3D, background painting, serta VFX, Aset milik Mataram Surya Visi.

6. Hasil *Compositing* ini dapat tayangkan di seluruh media player
7. Teknik *Compositing* pada film animasi 2D *Battle of Surabaya* yang di gunakan *Rotoscoping, Colour Corection. Paralax, Vfx*
8. Keseluruhan isi Video berupa Proses *Compositing* Film Animasi 2D *Battle Of Surabaya*.
9. Perangkat lunak yang digunakan adalah
 - a. Adobe After Effect CS6
 - b. Adobe Photoshop CS6
 - e. Adobe Premiere CS6
10. Hasil penelitian sampai pada penyerahan video promosi Teknik *Compositing* Film Animasi 2D *Battle Of Surabaya* kepada pihak Mataram Surya Visi Pictures.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari Video Teknik *Compositing* Film Animasi 2D *Battle Of Surabaya* sebagai berikut :

1. Studio Mataram Surya Visi Pictures dapat diketahui lebih oleh masyarakat luas khususnya Indonesia.
2. Sebagai *Showreel* saya sebagai *Compositing* artist yang nantinya juga saya butuhkan untuk jenjang karir saya nantinya.
3. Sebagai media promosi dan informasi Mataram Surya Visi Pictures
4. Salah satu bahan presentasi kepada investor, klien, artist.
5. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum Multimedia yang

sudah diperoleh peneliti selama menjalankan perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

6. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat menambah wawasan tentang *Compositing* khususnya pada Animasi 2D
- b. Mengenalkan lebih jauh kepada orang awam, tentang *Compositing* pada film Animasi 2D.

2. Bagi Klient

- a. Mereka dapat lebih memahami permasalahan film Animasi 2D khususnya pada *Compositing*.
- b. Meningkatkan daya tarik Investor terhadap film Animasi 2D

3. Bagi Dosen/Pengajar Multimedia

- a. Sebagai bahan referensi mahasiswa untuk Materi Multimedia.
- b. Menambah pengetahuan tentang bagaimana *Compositing* pada film Animasi 2D khususnya.

4. Bagi Dunia *Compositing*

- a. Memberikan sebuah cara dan solusi untuk media pemasaran *Compositing* pada produk film animasi 2D yang telah para *Compositing* artist buat

5. Bagi Studio Animasi

- a. Sebagai Media Promosi dan informasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan dalam membuat Video Teknik *Compositing* Pada film Animasi 2D *Battle of Surabaya* adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung pada Produksi film Animasi *Battle of Surabaya*.

2. Metode Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses identifikasi menggunakan model, analisis SWOT, analisis kebutuhan.

3. Metode Kepustakaan

Melakukan Pengumpulan data dengan cara mempelajari melalui buku – buku dan internet.

1.6.2 Metode Perancangan

Pra Produksi (menentukan 4 tehnik, serta menentukan Shot)

1.6.3 Metode Pengembangan

Produksi (pengumpulan asset, *Compositing*, rendering *Compose*), Pasca Produksi (*Editing*, *Finishing*).

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Pada BAB ini dijelaskan mengenai judul usulan penelitian, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat Video Breakdown Teknik *Compositing*.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dasar teori yang berkaitan dengan Video *Compositing*. Yaitu Definisi *Compositing*, 4 asset yang di butuhkan *Compositing*, serta Teknik *Compositing* apa saja yang di gunakan pada film Animasi 2D Battle Of Surabaya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ke-3 ini berisi tentang Referensi, analisis kebutuhan, Ide, desain Panel Video, Susunan konten Video.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Didalam bab ini akan dijelaskan tentang skemapenggabungan *Asset* Pada proses *Compositing* Animasi 2D, Proses Rotoskoping, Proses penambahan *Visual Effect*, Proses *Parallax*, *Color Corection*, *editing* Video, sampai Video siap di putar di seluruh media promosi studio Mataram Surya Visi Pictures.

BAB V. PENUTUP

Bab ini Merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.