

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Compositing* sebagai bagian yang krusial dari pembuatan film animasi, memungkinkan penggabungan elemen visual untuk menciptakan gambar keseluruhan dengan kualitas yang lebih tinggi. Teknik ini diterapkan di berbagai industri, termasuk film, animasi, periklanan, dan bidang terkait video. Penggabungan berbagai elemen, seperti gambar, video, dan grafik, melibatkan penataan tata letak, pengaturan warna, serta penerapan efek visual guna mencapai hasil akhir yang diinginkan.

Film animasi "PINGO PINGU" merupakan hasil karya dari mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta berkolaborasi dengan Balai Diklat Industri Denpasar dan MSV Studio. Film ini bercerita tentang 2 ekor penguin yang memperebutkan satu-satunya bongkahan es yang ada ditengah suasana tempat tersebut yang terik dan panas. Pada awalnya pingo menemukan dan bersantai di bongkahan es tersebut, tetapi pingu merebut bongkahan es tersebut mengakibatkan kedua penguin tersebut terlibat dalam pertempuran. Pertempuran dibagi menjadi 3 babak dimana babak pertama saling ancang-ancang untuk menyerang dan beberapa serangan kedua penguin tersebut berhasil dihindari. Babak selanjutnya pertarungan mulai serius sampai berpindah tempat dan menggunakan tongkat. Pertarungan terakhir berakhir dengan tidak kuatnya kedua penguin tersebut untuk bertarung Kembali. Setelah bertarung hingga menjelang malam dan tak melihat waktu, ternyata es tersebut telah mencair sehingga perjuangan pingo dan pingu terbuang sia-sia. Pada akhir film diperlihatkan dengan ironis bahwa pingo dan pingu berada di sebuah lingkungan penangkaran bukan berada di habitat asli penguin tersebut. Dalam film ini mengambil konsep animasi 3D dengan *style* kartunis yang dikemas menjadi film hiburan komedi-aksi. Animasi 3D adalah media yang cocok untuk menggambarkan cerita dalam film ini dibanding dengan *live action* yang akan memakan biaya lebih serta lebih. Cerita dari film ini terinspirasi dari *global warming* yang terjadi saat ini dengan tujuan hiburan dan edukasi.

Pada pembuatan animasi "PINGO PINGU" banyak terdapat adegan yang memerlukan beberapa elemen untuk dilakukan *compositing*. Elemen visual tersebut seperti karakter, objek bongkahan es, *environment*, air, bayangan, partikel, asap, dan lain sebagainya. Oleh karena itu diperlukan *compositing* untuk menggabungkan beberapa elemen tersebut menjadi satu. Selain penggabungan tersebut, terdapat juga kecacatan yang terjadi Ketika proses *rendering* sehingga perlu diperbaiki dalam proses *compositing* ini. Dengan adanya proses tersebut diterapkan beberapa teknik seperti *masking*, *color grading*, *camera blur*, *camera shake*, *3D Camera*, dan teknik lainnya pada adegan yang ada dalam film ini.

Dengan berbagai uraian diatas mengenai *compositing* dan perannya dalam animasi tersebut, maka penulis memutuskan untuk mengambil sebuah judul yaitu Pembahasan *Compositing* Pada Film Animasi "PINGO PINGU".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yang didapatkan adalah Bagaimana Pembahasan *Compositing* Pada Film Animasi "PINGO PINGU"?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah tersebut penulis membatasi ruang lingkup masalah sebagai berikut :

1. Film animasi berbentuk 3D.
2. Berfokus hanya pada tahap pasca produksi yaitu *compositing*.
3. *Software* yang digunakan edisi tahun 2022.
4. *Compositing* yang dilakukan dibuat sesuai dengan kebutuhan animasi "PINGO PINGU".
5. Pengujian dilakukan oleh pihak MSV Studio.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses lengkap *compositing* pada film animasi "PINGO PINGU".

2. Sebagai pengembangan ilmu yang didapat selama studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menyelesaikan tugas akhir skripsi.

