

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Zaman sudah memasuki teknologi 4.0, yang artinya hampir semua aspek kehidupan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang, salah satunya adalah dunia animasi. Animasi menjadi media yang banyak dipilih karena ide dapat divisualkan secara bebas. [1]. Visual sangat berperan penting dalam menyampaikan cerita kepada penontonnya. Visual yang kuat mampu mempengaruhi perasaan penonton terhadap animasi tersebut. *Compositing* merupakan tahapan terakhir setelah melalui proses yang panjang pada pembuatan animasi 2D. *Compositing* memiliki tujuan untuk menggabungkan semua komponen yang telah dibuat dari proses produksi untuk *die-dit* dan menghasilkan visual yang sesuai dengan kebutuhan produksi.

Pada tahun 2023, MSV Studio bekerja sama dengan BDI (Balai Diklat Industri) Denpasar untuk mengadakan program Diklat 3 in 1 Pembuatan Gerak Animasi 2 Dimensi dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia (SDM) di bidang animasi 2D. Kegiatan diklat berlangsung selama 47 hari, tepatnya pada tanggal 24 Februari hingga 11 April 2023. Setelah kegiatan diklat selesai, para peserta diarahkan untuk membuat produk animasi 2D sebagai kelompok dalam kegiatan magang bersama MSV Studio. Penulis terlibat dalam pengerjaan karya yang berjudul "TASKS".

Terinspirasi dari kejadian nyata, "TASKS" merupakan animasi bertemakan *action-fantasy*, bercerita tentang seorang mahasiswa yang sedang melawan monster di alam bawah sadarnya untuk menyelesaikan tugas yang sedang ia kerjakan di dunia nyata. Sebagai penambah unsur fantasi ke dalam cerita, tafsiran seperti menyelesaikan tugas sama seperti melawan bos monster terakhir ditambahkan. *Scene* animasi 2D "TASKS" memiliki beberapa gerakan yang cukup kompleks seperti adanya *parallax* saat berjalan, pergerakan kamera mengikuti karakter saat menghantam tanah, berlari dan lainnya. Oleh karena itu, tahap *compositing* sangat

berperan penting dalam menguatkan serta membangun suasana setiap *scene* agar penonton dapat menangkap dan menikmati alur cerita. Untuk menghasilkan visual yang sesuai dengan kebutuhan produksi, penulis mengimplementasikan teknik - teknik *compositing* menggunakan *software* Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro pada animasi "TASKS". Melalui penambahan efek seperti *color grading*, *camera shake*, *3D camera*, *blur*, *drop shadow*, dan lainnya, aset - aset *berlayer* seperti pergerakan animasi karakter, *background*, *foreground*, dan gambar efek lainnya akan *diedit* dan disatukan menjadi satu kesatuan *scene* yang membangun film animasi pendek 2D "TASKS".

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengangkat topik mengenai teknik *compositing* yang diimplementasikan pada animasi tersebut dan mengambil judul "Implementasi Teknik Compositing pada Animasi 2D "TASKS"".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu "Bagaimana implementasi teknik *compositing* pada film animasi 2D "TASKS"?"

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Produk merupakan hasil kerja magang bersama MSV Studio
2. Produk penelitian merupakan film animasi 2D
3. Film animasi 2D "TASKS" adalah film animasi fiksi
4. Penelitian ini hanya mencakup implementasi *compositing* pada animasi 2D "TASKS"
5. Film animasi "TASKS" berdurasi kurang kurang dari 10 menit dan menggunakan format .mp4 dengan resolusi 1920 x 1080
6. Teknik *compositing* pada animasi 2D "TASKS" akan diuji oleh pakar animasi

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis yaitu:

1. Menyampaikan pesan cerita kepada penonton melalui film animasi 2D "TASKS"
2. Merealisasikan visual sesuai dengan kebutuhan produksi
3. Menerapkan teknik *compositing* pada film animasi 2D "TASKS"

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. **Untuk Penulis:** dapat menerapkan dan menggabungkan ilmu yang telah dipelajari selama menempuh masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta serta sebagai syarat kelulusan pada jurusan Teknologi Informasi
2. **Untuk 2D Artist (animator):** dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam membuat karya animasi, terutama dalam tahap *compositing*
3. **Untuk Masyarakat (penonton):** dapat memperoleh hiburan serta pesan moral melalui media animasi 2D