

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan teknik pembuatan sebuah karya visual yang berawal dari urutan gambar yang diam disatukan menjadi satu adegan utuh. Dalam Animasi dapat digunakan sebagai media yang memiliki tujuan menyampaikan informasi dan pesan kepada penonton secara visual.[1] Dalam film animasi, terdapat efek visual yang memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan cerita. Efek Visual merupakan suatu proses yang memberikan kekuatan pada cerita visual dalam pembuatan film dengan tujuan untuk semakin memikat pikiran, emosi, dan hati penonton. Teknik efek visual dalam animasi digunakan sebagai bentuk visualisasi hal-hal yang tidak dapat dilakukan secara realistis maupun aksi nyata, sehingga perlu dilakukan proses pembuatan efek visual secara digital yang berbeda guna memberikan gambaran visual dari yang sebelumnya tidak dapat direalisasikan menjadi tampak.[2]

Pada penelitian ini, Peneliti menganalisis teknik *Visual Effect* dan *Compositing* pada animasi 2D berjudul "KAGAMI of The Truth Identity". Dalam konsep cerita dari animasi tersebut, menggambarkan adegan fantasi aksi dimana seorang karakter dipaksa melawan cerminan dirinya sendiri dalam bentuk dimensi untuk menghilangkan keraguan pada pikirannya. Hal tersebut menjadi elemen yang dapat memperkuat unsur fantasi ke dalam cerita. *Scene* animasi 2D "KAGAMI of The Truth Identity" memiliki beberapa gerakan visual yang memerlukan efek, seperti efek aura gelap, efek pergerakan kamera, dan efek cahaya. Selain itu, penggabungan *shot* dan *audio* dalam tahap *compositing* dapat membangun suasana setiap adegan agar penonton dapat menikmati alur cerita.

Efek visual yang ditambahkan pada animasi 2D "KAGAMI of The Truth Identity", seperti *color balancing* yaitu perubahan warna pada objek dan *background*, *camera shake* yaitu pada adegan ledakan ditambahkan efek getaran pada *scene*, *blur* digunakan ketika kamera difokuskan ke satu objek, *glow* digunakan untuk menambahkan efek cahaya pada sebuah objek, dan sebagainya.

Semua tahap penambahan efek visual kemudian disatukan yang disebut dengan teknik *compositing*. *Compositing* merupakan penyatuan semua elemen video, gambar, musik, maupun efek visual, serta elemen lainnya untuk membentuk sebuah *scene* (adegan) yang utuh.[3]

Dari permasalahan tersebut, peneliti menerapkan teknik-teknik *visual effect* dan *compositing* yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity” diharapkan dapat menyampaikan visualisasi adegan dengan kualitas yang lebih baik dari animasi yang dihasilkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka beberapa masalah yang telah dirumuskan peneliti adalah bagaimana mengimplementasikan teknik *visual effect* dan *compositing* pada pembuatan animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity”?

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian mencapai tujuan dan harapan yang semestinya, maka penulis membatasi hanya beberapa hal berikut ini :

1. Produk penelitian merupakan film animasi 2D.
2. Film animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity” adalah animasi fiksi.
3. Penelitian ini hanya mencakup teknik-teknik *visual effect* dan penggabungan *compositing* yang dibutuhkan.
4. Penelitian ini menggunakan aplikasi Adobe After Effects dan Adobe Premiere Pro.
5. Teknik *visual effect* dan *compositing* akan diuji oleh pakar animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai berdasarkan penyusunan penelitian ini, yaitu :

1. Menerapkan teknik-teknik efek visual yang dibutuhkan pada animasi

2D “KAGAMI of The Truth Identity”

2. Merealisasikan visual sesuai dengan kebutuhan produksi
3. Menerapkan teknik *compositing* pada animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity”

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh berdasarkan penelitian ini adalah :

1. **Untuk Peneliti:** 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 mengetahui proses implementasi teknik *visual effect* dan *compositing* dalam pembuatan animasi 2D serta menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk membuat karya animasi 2D, terutama dalam pengimplementasian teknik *visual effect* dan *compositing*.
3. **Untuk Masyarakat (Penonton):** dapat memperoleh kualitas yang baik dari animasi yang dihasilkan.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh Peneliti adalah metode observasi. Observasi merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh kekuatan indera seperti pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa.[4] Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan pengamatan dari beberapa film animasi 2D yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam implementasi teknik-teknik *visual effect* dan *compositing*.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam pembuatannya, pengimplementasian teknik-teknik *visual effect* maupun *compositing* memiliki beberapa tahap, yaitu:

1. Pra Produksi

Proses pra produksi membahas tentang pembuatan konsep *visual effect* pada animasi.

2. Produksi

Proses produksi menerapkan efek-efek visual yang dibutuhkan pada animasi.

3. Pasca Produksi

Proses pasca produksi dilakukan penambahan audio, penggabungan *scene* (adegan), dan tahap *editing*.

1.6.3 Metode Evaluasi

Evaluasi adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.[5] Evaluasi juga dapat membantu dalam mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan dari produk yang telah dibuat sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan produk yang lebih baik.[6] Pada penelitian ini dilakukan pembuatan kuesioner yang berisikan nilai-nilai tentang pertanyaan suatu produk dan kualitasnya yang kemudian ditujukan kepada ahli praktisi.

1.7 Sistematika Penulisan

Detail sistematika uraian penulisan dari masing-masing bab yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan memuat pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan memuat pembahasan tentang studi literatur berdasarkan penelitian serupa yang sudah ada dan landasan teori berupa teori multimedia, animasi, *compositing*, efek visual, dan evaluasi yang berkaitan dengan penelitian

ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat pembahasan lebih mendetail mengenai gambaran umum penelitian, alur penelitian, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, analisis aspek produksi, serta proses perancangan dan tahap pra produksi pembuatan animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity”

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil, khususnya analisis penerapan teknik efek visual dan *compositing* yang mendetail pada pembuatan animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity”. Tahap evaluasi dan implementasi juga dibahas pada bab ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi sumber-sumber yang menjadi referensi maupun acuan dalam melakukan penelitian.

LAMPIRAN

Pada bab ini berisikan informasi pendukung atau data yang memperjelas isi penelitian, seperti informasi yang bersifat teknis, gambar, diagram, dan catatan kaki.