

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi sekarang telah memasuki era teknologi digital sehingga mudah untuk berkembang dari animasi sederhana menjadi kompleks, dari desain pemodelan hingga pengisian suara atau dubbing yang dapat dilakukan dengan PC atau Laptop. Teknik compositing menjadi kunci dalam produksi animasi untuk menciptakan efek visual yang realistis dan menarik. Misalnya, Lengkong et al. membahas penggunaan digital compositing dalam animasi 2D untuk menyampaikan pesan sosial melalui cerita yang kuat[1].

Selain itu, penelitian oleh Akbar menunjukkan bagaimana compositing dapat meningkatkan realisme visual dalam adegan perkelahian dan baku tembak dalam film pendek[2]. Penelitian lain oleh Amin memanfaatkan compositing untuk menciptakan animasi interaktif 3D yang membantu pengguna memahami lingkungan secara lebih intuitif[3].

Penerapan teknik compositing seperti multiplane compositing, depth compositing, dan particle system memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan animasi modern. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat teknik compositing untuk memahami dampaknya terhadap kualitas visual dan narasi dalam animasi 2D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menerapkan Teknik Compositing pada animasi 2D “Slime”?
2. Bagaimana teknik tersebut memengaruhi kualitas visual dan cerita?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian memiliki beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada teknik compositing.
2. Parameter teknik compositing yang akan diteliti yaitu multiplane compositing, depth compositing, particle system.
3. Video animasi memiliki target durasi lebih dari 3 menit dengan menggunakan aspek rasio 16:9, format HD 1080p(1920x1080) serta dengan frame rate 24 fps.
4. Software yang digunakan pada compositing Adobe After Effect, Adobe Premiere pro, Adobe Animate.
5. Teknik compositing akan dievaluasi oleh animator atau ahli multimedia.
6. Pesan cerita akan dievaluasi oleh masyarakat atau penikmat film.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin penulis sampaikan dari penulisan skripsi ini antara lain:

1. Mengimplementasikan parameter teknik compositing.
2. Menerapkan Teknik compositing yang dapat mempengaruhi jalan cerita pada video animasi 2D

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang mampu diberikan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk peneliti: Memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan jenjang pendidikan program studi S1 Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk animator: Memberikan informasi yang berhubungan dengan teknik compositing dalam animasi 2D.
3. Untuk masyarakat: Video animasi 2D "Slime" ini diharapkan dapat menjadi media hiburan bagi keluarga, khususnya di kalangan anak-anak yang diharapkan dapat mengimplementasikan pesan moral pada video animasi 2D ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, sistematika penulisan dari beberapa bab antara lain:

BAB I PENDAHULUAN, mendeskripsikan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka dan dasar teori yang berasal dari jurnal, buku maupun website di internet yang berhubungan dengan teknik compositing dan dapat digunakan dalam mendukung penulisan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang alur perencanaan dan spesifikasi alat yang digunakan untuk membuat animasi 2D.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini berisikan tentang penjelasan dari hasil dan pembahasan mengenai perencanaan teknik compositing dalam animasi 2D "Slime".

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran kesimpulan dan saran penulis dari hasil penelitian teknik compositing pada animasi 2D "Slime".