

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Compositing digital merupakan proses penggabungan gambar dari berbagai sumber menjadi satu kesatuan yang mulus. Kombinasi yang dimanipulasi secara digital dari setidaknya dua gambar sumber untuk menghasilkan hasil yang terintegrasi [1].

Parama Creative merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang digital kreatif. Produk yang dihasilkan berupa animasi, *motion graphics*, dan *visual effect*. Parama studio menyediakan program puntadewa bagi mahasiswa yang ingin menyelesaikan tugas akhirnya dengan lebih cepat dan tepat. Salah satu produk yang dihasilkan oleh Parama Creative, yaitu animasi 2D *Remake Jingle Amikom*. Dalam hal ini penulis mendapatkan bagian dalam melakukan *compositing* karya animasi 2D *Remake Jingle Amikom* pada scene dermaga. Dalam scene dermaga pada animasi "*Remake Jingle Amikom*" terdapat adegan beberapa karakter seperti seorang laki-laki berbaju pink dan bertopi yang sedang memancing diatas *dock* dermaga, lalu ada animasi karakter lumba-lumba yang melompat-lompat ke atas permukaan air laut, kemudian ada animasi karakter anak kecil yang menggunakan jaket anti air yang sedang jalan-jalan di atas *dock* dermaga, lalu animasi karakter yang terakhir merupakan seekor burung camar yang terbang di langit dari arah kanan ke kiri. Selain itu, terdapat juga animasi pergerakan awan dari kanan ke kiri dan dari kiri ke kanan, kemudian animasi pergerakan ombak air laut, dan visual efek untuk cahaya matahari yang terletak di tengah *frame* menggambarkan sedang terjadinya *sunset*. Penulis melakukan teknik *compositing* pada scene dermaga di animasi 2D *Remake Jingle Amikom* dikarenakan teknik ini memerlukan penggabungan dari berbagai elemen visual menjadi satu kesatuan agar terlihat alami dan menyatu. Dalam proses *compositing*, penulis menghilangkan green screen pada model/karakter yang sudah di *live shoot* utama, lalu menggabungkan hasil *live shoot*, *background*, *midground*, *foreground*, dan animasi karakter menjadi satu, lalu menggerakkan asset-asset seperti awan dan animasi

karakter burung camar yang terbang dari kanan ke kiri, dan dari kiri ke kanan menggunakan *tool "position"* serta membuat efek visual cahaya matahari yang dibuat menggunakan *tool masking*. Penulis memberi *visual effect* cahaya matahari menggunakan teknik *masking* dengan *tool "circle mask"* untuk membentuk objek menjadi lingkaran yang kemudian diposisikan dan di *adjust* sebagaimana bentuk dari matahari dikarenakan situasi dan lokasi dalam adegan merupakan disebuah dermaga pada sore hari dimana matahari hampir terbenam.

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis mengambil judul *Compositing VFX Scene Dermaga pada "Remake Jingle Amikom"*.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

Bagaimana pembahasan implementasi teknik *compositing VFX scene* dermaga pada *"Remake Jingle Amikom"*.

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Batasan teknik menggabungkan *layer*
2. Batasan teknik animasi *keyframe positioning* untuk menggerakkan animasi karakter, *foreground*, *midground*, dan *background*
3. Batasan teknik *masking* untuk membuat matahari
4. Batasan materi yang diangkat adalah *scene dermaga* pada animasi *"Remake Jingle Amikom"*

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik masking dalam scene dermaga pada animasi 2D "*Remake Jingle Amikom*"
2. Menerapkan teknik compositing dalam scene dermaga pada "*Remake Jingle Amikom*"
3. Menerapkan teknik *keyframe positioning* dalam scene dermaga pada "*Remake Jingle Amikom*"

