

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2 dimensi yang merupakan cabang dari bentuk animasi banyak digunakan sebagai animasi media untuk mewujudkan imajinasi pembuatnya. Animasi 2 dimensi dapat menjadi media iklan, media komunikasi, dan juga hiburan. Cerita animasi sangatlah beragam, mulai dari cerita yang dibalut dengan dunia fantasi seperti *Blazing Teens Legendary Warrior*. Selain digunakan untuk media hiburan, animasi juga dapat mejadi tempat edukasi, baik secara langsung dan tidak langsung. Misal seperti animasi *Naruto* yang mengajarkan kepada penonton untuk tidak mudah menyerah dalam menggapai mimpi.[1]

Compositing digital adalah proses penggabungan beberapa *images* atau *image sequences* menjadi satu kesatuan *motion picture* atau digital video footage. Sasaran *composite digital* yang sukses adalah membuat materi sumber tampak seolah-olah selalu ada di lokasi atau adegan yang sama. *Compositing* merupakan salah satu, bagian penting dalam pasca produksi sebuah animasi. Teknik *compositing* itu bermacam-macam, ada yang mengatur saturasi *lighting* atau shading, mengatur *color grading*, menambahkan beberapa *visual effect*, dan menambahkan audio ke dalam sebuah animasi.[2]

Film pendek "*Rudi: The Final Track*" merupakan sebuah proyek animasi 2D yang mengangkat cerita dari seorang anak yang bernama Rudi yang sedang dalam kompetisi balapan sepeda di lingkungan tempat tinggalnya. Film ini menggunakan teknik *compositing* untuk mengintegrasikan berbagai elemen visual yang dihasilkan melalui teknik *compositing*. Proses ini tidak hanya menciptakan tampilan visual yang menarik, tetapi juga membantu memperkuat emosi dan narasi yang ingin disampaikan kepada penonton.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi teknik *compositing* dalam film Pendek "*Rudi: The Final Track*", serta bagaimana teknik ini dapat diterapkan dengan secara efektif untuk mencapai kualitas visual yang optimal.

Diharapkan kedepannya penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan animasi 2D, khususnya dalam memahami dan mengaplikasikan teknik compositing sebagai bagian dari proses kreatif dalam setiap pembuatan produk animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka beberapa masalah sudah dirumuskan oleh peneliti adalah bagaimana mengimplementasikan teknik *visual effect* dan *compositing* dalam pembuatan animasi "Rudi: The Final Track".

1.3 Batasan Masalah

Agar dapat mencapai tujuan dari penelitian ini, Penulis memberikan batasan-batasan yang sudah ditentukan:

1. Produk penelitian merupakan animasi
2. Film animasi "Rudi: The Final Track"
3. Penelitian ini hanya mencakup teknik-teknik *visual effect* dan penggabungan dari *compositing* yang dibutuhkan
4. Penelitian akan menggunakan aplikasi *After Effect* dan *Premier Pro*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *compositing* pada animasi "Rudi: The Final Track"
2. Merealisasikan *visual effect* yang sesuai dengan kebutuhan produksi
3. Membuat *visual effect* yang dibutuhkan dalam animasi

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh berdasarkan penelitian ini adalah:

1. **Untuk peneliti:** dapat menerapkan dan menggabungkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama menempuh masa studi di Universitas Amikom

Yogyakarta serta sebagai syarat kelulusan pada jurusan Teknologi Informasi.

2. **Untuk 2D Artist (Anlmator):** untuk dijadikan sarana pengetahuan tentang teknik compositing pada film animasi yang akan dibuat.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah metode observasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dari beberapa film animasi yang dapat dijadikan referensi dan mengamati penggunaan *visual effect* dan *compositing* yang terdapat pada animasi tersebut.

1.6.2. Metode Produksi

Pembuatan film animasi "Rudi: The Final Track" terdapat beberapa tahapan:

1. Pra Produksi

Pra produksi merupakan proses pembuatan konsep teknik *visual effect* dan *compositing* pada animasi.

2. Produksi

Proses produksi menerapkan teknik *visual effect* dan *compositing* yang diperlukan pada animasi.

3. Pasca Produksi

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

1.6.3. Metode Evaluasi

Pada metode evaluasi peneliti mengadakan kuesioner yang ditujukan kepada para ahli praktisi tentang pertanyaan yang berhubungan dengan kualitas produk.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan pada penelitian dibagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan pada pembuatan skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas tentang berbagai teori yang mendasari penelitian berdasarkan topik yang ingin dibahas.

BAB III : ANALISIS DAN RANCANGAN

Dalam bab ini dibahas tentang analisis dan perancangan (Apa yang mau dibahas) yang akan dikembangkan

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dibahas mengenai hasil dan pembahasan yang diperoleh berdasarkan pengujian yang dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini dibahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dilakukan untuk perancangan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA