

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media massa dan seni pada era ini berkembang pesat dikarenakan mengikuti arus modernisasi dan berkembangnya teknologi digital. Perkembangan yang paling pesat terlihat ada pada media seni visual terutama pada penggunaan media film sebagai salah satu bentuk untuk menyampaikan narasi, cerita bahkan pesan. Media film digunakan selain untuk hiburan semata juga digunakan untuk bisnis, politik, pariwisata dan pemanfaatan dalam edukasi yang digemari oleh masyarakat, [1]

Media film yang digunakan pun beragam. Mulai dari *Live-action*, *biopic*, *sinematografi* dan animasi 2D maupun 3D. Untuk mencapai hasil yang sesuai serta diinginkan oleh para *director* seni media film, maka dilakukan tahapan sebelum, sesaat dan sesudah produksi. Tahapan pertama disebut *Pra-production* yaitu melakukan perancangan yang matang terhadap film yang akan dibuat, kemudian *Production* lalu *Post-production* yaitu proses digital menggabungkan *sequence* yang terpisah & melakukan pengecekan pada *sequence* sebelum dilakukan *compositing edit* pada akhir.

Dalam animasi 2D yang berjudul "The Daydreamer" yang merupakan animasi fiksi bertema *slice of life & fantasy*. Latar tempat dari animasi ini terbagi menjadi 2 yaitu latar *imaginary world* dan *real life world*. Dalam proses pengambilan warna pada setiap latar pun berbeda guna menambah *ambience* dan *vibe* yang selaras dengan narasi. Proses *compositing* untuk animasi 2D ini sangat penting agar narasi serta pesan yang dibawa pun dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Penerapan *compositing* dalam animasi 2D tersebut meliputi *editing*, *color grading*, *cinematography*, penambahan efek audio, dan efek visual pada latar belakang *imaginary world*. Efek audio & latar musik berfungsi untuk membedakan suasana latar dalam animasi dan memberikan efek yang terkesan hidup dan juga mempertegas suasana, contohnya seperti adegan pada *imaginary*

world saat joanna dan Foxie berada di gerbang perbatasan, tangan-tangan iblis hendak membawa joanna masuk ke dalam gerbang, maka efek audio yang ditambahkan yaitu suara gerbang besi yang terbuka, suara monster seram, dan efek suara pendukung lain yang membuat suasana yang ada menjadi mencekam, kemudian untuk efek visual ditambahkan pada adegan joanna dan Foxie di *imaginary world*, terdapat partikel kunang-kunang untuk memberikan kesan tenang dan nyaman serta penambahan latar musik yang telah disesuaikan dengan suasana *imaginary world*. Serta adanya aspek *cinematography* yaitu *camera movement*.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas penulis mengambil judul : Pembahasan dan Implementasi Teknik *Compositing* Dalam Animasi 2D "THE DAYDREAMER".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang diangkat adalah : Bagaimana implementasi teknik *compositing* pada animasi 2D "The Daydreamer"

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Peneliti memfokuskan pada pembahasan teknik serta implementasi *compositing*.
2. Software yang digunakan untuk *compositing* yaitu Adobe After effect 2020, dan Wondershare Filmora.
3. Uji kelayakan *compositing* akan dinilai oleh ahli industri dan praktisi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari skripsi ini adalah:

1. Menerapkan dan memvisualisasikan metode *compositing* pada animasi 2D agar selaras dengan narasi.
2. Mengetahui tentang bagaimana tahapan pasca-produksi dalam industri kreatif media film.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis: Dapat menambah ilmu dan memperdalam pengetahuan mengenai tahapan pasca-produksi dalam industri kreatif terutama dalam media film. Serta dapat membagikan ilmu yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan dan juga menjadi syarat kelulusan utama untuk program pendidikan strata 1 Universitas AMIKOM Yogyakarta & memperoleh gelar sarjana.
2. Bagi Animator: Sebagai referensi dalam melakukan pasca-produksi, dan sebagai acuan untuk animasi dapat dikembangkan lebih lanjut.
3. Bagi umum: Menambah pengetahuan dasar tentang detail *compositing* animasi dalam pasca-production dan menikmati sajian estetika dalam animasi 2D.

1.6 Metodologi Penelitian

Berikut ini adalah beberapa metode penelitian yang dilakukan penulis untuk pengumpulan data:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode studi literatur

Mengumpulkan dan mencari beberapa literatur dari jurnal atau sumber yang terkait mengenai topik bahasan untuk dijadikan acuan dalam proses penulisan .

2. Metode observasi

Penulis melakukan observasi pada video animasi 2D yang menggunakan *compositing* yang serupa sebagai acuan referensi dalam penulisan.

1.6.2 Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan sebagaimana mestinya tahapan alur produksi dibuat dimulai dari pra-produksi, produksi serta pasca-produksi.

1. Pra Produksi

Pada tahap ini dimulai dengan *brainstorming*, *story writing*, membuat konsep karakter serta *storyboard*.

2. Produksi.

Membuat scene animasi sesuai dengan *storyboard* beserta *material collecting*

seperti aset, sound, dan animasi.

3. Pasca-produksi

Melakukan finalisasi dengan menggabungkan beberapa *sequence* yang telah ada, menambahkan efek audio, latar musik dan efek visual.

1.6.3 Metode Evaluasi

Evaluasi yang meliputi kerapian penyajian *compositing* & visual dalam animasi 2D “The Daydreamer”. Format penyebaran pengujian menggunakan kuisioner berisi tentang hasil *compositing* yang sudah selesai untuk dinilai.

1.7 Sistematika Penulisan

Dengan adanya Sistematika penulisan yang dibuat dan berfungsi untuk memudahkan penulis dalam penyusunan Skripsi. Berikut ini adalah sistematika penulisan yang diringkas untuk masing-masing bab.

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka serta landasan teori yang relevan.

BAB III: METODE PENELITIAN

Berisikan tentang alur perencanaan dan spesifikasi alat yang digunakan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisikan hasil *breakdown* serta penjabaran penelitian tentang teknik *compositing*.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab akhir ini merupakan penutup dari penelitian dan terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan beberapa sumber buku, jurnal maupun artikel yang penulis gunakan sebagai referensi penelitian