

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Animasi saat ini tidak hanya menjadi sebuah sarana hiburan saja, namun juga berfungsi sebagai media komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan dan nilai-nilai tertentu kepada penonton. Salah satu tahapan penting untuk menentukan hasil akhir dari sebuah animasi adalah *Compositing*, yaitu proses penggabungan elemen visual yang dapat membentuk sebuah kesatuan gambar yang utuh secara keseluruhan. *Digital compositing* merupakan proses penggabungan berbagai gambar dari berbagai sumber menjadi satu kesatuan yang utuh. Melalui teknik ini, animator dapat memadukan karakter, latar, dan efek visual sehingga tercipta tampilan akhir yang menyatu secara visual [1].

Paramu Studio adalah salah satu perusahaan dalam bidang *digital creative*. Perusahaan ini melakukan program pencangkakan produk yang dihasilkan oleh mahasiswa prodi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Salah satu produk yang mereka cangkok adalah produk film bergenre action yang berjudul "Battle Park". Pada penelitian ini, penulis membahas *Compositing* pada *scene staging*. Film ini menceritakan dua orang lelaki yang saling berebut sebuah tempat parkir yang kosong, untuk motor mereka. Namun pada saat mulai memanas keduanya mulai melancarkan beberapa serangannya hingga di beberapa adegan mereka berubah menjadi karakter 2D. Film pendek "Battle Park" merupakan karya penggabungan yang di dalamnya menerapkan beberapa teknik visual, yaitu Animasi 2D, Animasi 3D, serta *visual effects* (VFX) yang digabung untuk menciptakan kompleksitas dalam film ini, salah satu adegan yang menonjol secara visual adalah *scene staging*, karena menampilkan penerapan *compositing* yang cukup kompleks. Pada adegan *scene staging* di film ini dipilih sebagai fokus penelitian karena pada *scene staging* adalah pembuka yang membutuhkan efek, seperti efek pergerakan kamera, efek cahaya, dan efek bayangan, juga pewarnaan untuk menciptakan suasana yang menegangkan,

sehingga *compositing* memiliki peran yang cukup penting, salah satunya untuk membangun suasana awal *scene* 2D.

Pada tahap *compositing* ini, penulis menggabungkan berbagai *layer asset*, seperti animasi karakter Deni dan Arya, gambar *background* yang settingnya berada pada bebatuan di atas air, serta efek visual seperti elemen batu dan air yang digunakan pada *scene staging* pada film “*Battle park*”. Adegan ini memerlukan kesan menegangkan dengan suasana yang cerah dan pada siang hari. Untuk bisa mendapatkan hasil tersebut, dilakukan *color correction* untuk menyesuaikan warna atau mood yang terjadi pada *scene staging*. Proses *compositing* ini juga memerlukan 3D *camera* agar bisa memberikan efek ilusi kedalaman atau *depth of field* pada *environment*. Untuk menciptakan ketegangan, penambahan *camera movement*, agar *camera* tidak terlihat *static* dan masih memberikan kesan kedalaman, dan blur juga diterapkan untuk memfokuskan perhatian pada elemen penting seperti karakter. Dengan membahas *compositing* pada *scene staging*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses *compositing* menggunakan *software* Adobe After Effects. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis berfokus pada pembahasan *compositing* animasi 2D dalam *scene Staging* film “*Battle Park*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah “Bagaimana menerapkan *compositing* pada animasi 2D dalam *scene* “*Staging*” pada film pendek “*Battle Park*”?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan penelitian ini, supaya penelitian ini mencapai tujuan yang seharusnya maka penulis akan membatasi dalam beberapa hal yaitu:

1. Penelitian hanya berfokus pada *compositing* pada adegan *scene Staging* dalam film pendek "Battle Park".
2. Proses yang dibahas terbatas pada *compositing* animasi 2D.
3. Software yang digunakan dibatasi pada Adobe After Effects, sebagai alat utama proses *compositing*.
4. Evaluasi dilakukan oleh pihak CV Parama.
5. Yang diuji adalah hasil dari kinerja *Compositing scene staging* Pada Film "Battle park".

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menerapkan *compositing* pada animasi 2D dalam *scene Staging* pada film pendek "Battle Park" menggunakan software Adobe After Effects.
2. Memvisualisasikan kebutuhan produksi melalui *compositing*.