

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan animasi modern, teknik *compositing* memegang peranan penting dalam menentukan estetika visual akhir sebuah karya. Tidak hanya sekedar menggabungkan gambar, tahap ini memungkinkan animator untuk meningkatkan kualitas visual melalui manipulasi pencahayaan dan tekstur yang mendalam. Penggunaan teknik *shading* pada tahap *compositing* mampu memberikan karakter tampilan yang lebih bervolume dan hidup, serta menciptakan atmosfer yang konsisten tanpa menghilangkan sentuhan artistik dari desain aslinya [1]. Hal ini sejalan dengan *digital compositing* yang merupakan proses menggabungkan seluruh atau sebagian teknik *compositing* untuk menyatukan berbagai elemen dan beberapa cuplikan atau gambar menjadi satu komposisi yang selaras. Berbagai *software digital compositing* memungkinkan kita mengganti bagian tertentu dari satu cuplikan dengan bagian dari cuplikan lain, bahkan memungkinkan penggantian bagian-bagian di dalam cuplikan yang sama. Teknik ini juga dikenal dan digunakan dalam bidang *digital art* lainnya seperti desain grafis atau fotografi, di mana teknik tersebut sering disebut sebagai *fotomontase* [2].

Pada penelitian ini, penulis membuat sebuah film animasi 2D pendek yang berjudul "One Dish, Many Stories". Animasi ini menceritakan tentang seorang koki bernama Jack yang mendapatkan pesanan misterius di selembar daun, yang ternyata berasal dari seekor rusa di kebun binatang yang berdekatan dengan restoran Jack. Cerita pada animasi tersebut menuntut adanya interaksi antara karakter dan lingkungan yang memiliki kondisi pencahayaan berbeda, sehingga dibutuhkan teknik *shading* yang konsisten agar karakter dapat menyatu secara visual dengan latar belakang.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan *compositing* yang memungkinkan pengaturan *shading* secara fleksibel namun tetap konsisten di setiap adegan. Dalam penelitian ini, penulis menerapkan pendekatan *layer-based*

compositing pada *software* Adobe After Effects 2023 sebagai solusi untuk mengintegrasikan karakter dan latar dengan pencahayaan yang beragam. Pendekatan ini dipilih agar memungkinkan penulis untuk menangani *visual effects* dalam gaya *layering*, dimana efek *shading* dapat dikontrol dengan menerapkannya langsung ke *layer* atau menggunakan *adjustment layers*. *Layer-based compositing* menempatkan fokus utama pada tampilan timeline dan hubungan waktu antara berbagai elemen dalam sebuah komposisi. Seiring perkembangannya, *software* tersebut kemudian dilengkapi dengan fitur dan *plugin* tambahan yang memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan pendekatan berbasis *layer* dalam pengerjaan *visual effects* yang lebih kompleks [3]. Teknik *shading* dapat dimulai dengan mengisolasi warna datar karakter ke *layer* independen menggunakan *plugin open source* OLM Digital yaitu OLM Color Keep dan OLM Color Key. Setelah warna dasar terisolasi, *shading* diterapkan menggunakan *layer style effect* yang ada pada *software* Adobe After Effects untuk konsistensi *shading* dasar dan detail pada *shading* yang lebih halus. Pendekatan ini memungkinkan konsistensi pada *shading* di setiap adegan animasi, menghasilkan *shading* yang selaras dengan kondisi pencahayaan pada setiap adegan. Tahap terakhir adalah menggunakan *plugin* lain seperti OLM Smoother v2 yang berfungsi untuk menghasilkan garis dari tepian gambar (*edges*) yang lebih halus serta mengurangi *aliasing* dengan lebih efektif dalam produksi animasi.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat adanya kebutuhan untuk mengoptimalkan proses *shading* dalam produksi animasi 2D agar lebih konsisten pada karakter ketika berada di adegan dengan pencahayaan yang berbeda. Oleh karena itu, penulis berfokus untuk melakukan "Analisis dan Implementasi Teknik *Shading* pada Tahap *Compositing*" sebagai solusi dalam produksi film animasi 2D "One Dish, Many Stories".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah “Bagaimana analisis dan implementasi teknik *shading* pada tahap *compositing* dalam animasi 2D “One Dish, Many Stories”?”.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Penelitian berfokus pada teknik *shading* dan *Visual Effects* yang diterapkan pada tahap *compositing* untuk produk animasi 2D.
2. Produk penelitian merupakan film animasi 2D (dua dimensi) yang berjudul “One Dish, Many Stories” dengan durasi kurang lebih 5 menit.
3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan teknik *shading* pada penelitian ini adalah Adobe After Effects 2023, Adobe Premiere Pro 2021 dan *Plugin Open Source OLM Digital*.
4. Evaluasi kualitas dan penggunaan teknik *shading* pada adegan film animasi 2D “One Dish, Many Stories” akan dilakukan oleh Praktisi Industri Animasi / Ahli Multimedia.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Mengimplementasikan teknik *shading* dan *Visual Effects* dalam tahap *compositing* pada adegan film animasi 2D “One Dish, Many Stories”.
2. Menganalisis dampak visual dari implementasi teknik *shading* dan *Visual Effects* pada tahap *compositing* terhadap hasil akhir animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis: Untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang pendidikan program studi S1 Teknologi Informasi dan mendapatkan

pengalaman praktis serta ilmu dalam implementasi alur kerja *compositing*

2. Bagi Praktisi Industri: Diharapkan dapat memberikan referensi praktis dan wawasan bagi animator dan compositor mengenai alur kerja yang konsisten untuk *shading* animasi 2D.
3. Bagi Akademisi: Diharapkan dapat menjadi bahan rujukan ilmiah dan materi pembelajaran bagi mahasiswa mengenai konsistensi alur kerja pasca produksi animasi 2D.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan langkah awal untuk mendapatkan informasi dan bahan yang diperlukan dalam penelitian:

1. Studi Literatur

Penulis mengumpulkan dan mempelajari referensi teori dari buku, jurnal ilmiah, dan teori terkait teknik *compositing*, prinsip pencahayaan (*lighting*) dan pembayangan (*shading*) dalam animasi 2D dan efek visual. Referensi ini digunakan sebagai landasan teori untuk memperkuat analisis.

2. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap animasi atau film yang memiliki konsep pencahayaan serupa dengan film animasi "One Dish, Many Stories" untuk mengidentifikasi adegan yang memiliki kondisi pencahayaan berbeda dan adegan yang memerlukan penyesuaian *shading*.

1.6.2 Metode Perancangan dan Implementasi

Tahap ini merupakan inti dari penelitian, di mana teknik yang diusulkan diterapkan secara langsung:

1. Pra Produksi

Proses Pra-Produksi dimulai dengan membuat ide dan konsep yang nantinya akan menghasilkan sinopsis beserta *concept art* yang sesuai dengan cerita. Setelah itu, menulis naskah dan membuat *storyboard*.

2. Produksi

Proses Produksi dimulai mengorganisir *layer* aset karakter dan melakukan pemisahan warna (*color isolation*) menggunakan *plugin* OLM Color Keep pada *software* Adobe After Effects. Mengimplementasikan teknik *shading* menggunakan fitur *Layer Style* (seperti *Inner Shadow* atau *Drop Shadow*) pada area warna yang telah diisolasi. Proses ini dilakukan secara bertahap dan terstruktur untuk menjaga konsistensi visual antar adegan. Menggunakan *plugin* OLM Smoother 2 untuk menghaluskan garis serta pinggiran (*edges*) animasi dalam hasil akhir implementasi teknik *shading*. Setelah itu, menggabungkan karakter yang telah diberi *shading* dengan latar belakang, serta melakukan penyesuaian akhir seperti *color grading* untuk memastikan suasana yang menyatu dengan adegan.

3. Pasca Produksi

Melakukan proses *editing* dari hasil *export compositing* ke dalam *software* Adobe Premiere Pro 2021. Menggabungkan setiap adegan menjadi satu film utuh, serta menambahkan *background music* dan *sound effect* yang sesuai dengan tiap adegan. Setelah proses tersebut selesai, render hasil *editing* menjadi satu film animasi utuh yang disertai dengan audionya.

1.6.3 Metode Evaluasi

Dalam tahap evaluasi, penulis meminta pendapat para praktisi industri animasi / ahli multimedia melalui kuesioner akan pertanyaan yang berhubungan dengan kualitas *visual compositing* pada produk film animasi 2D "One Dish, Many Stories".

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam mendeskripsikan tentang penulisan penelitian, maka penulis membuat beberapa bab tentang pokok permasalahan yang akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan tentang uraian teori yang relevan dengan penelitian, seperti teori dasar animasi 2D, alur produksi animasi, pengertian *compositing*, teknik *shading*, efek visual, dan penjelasan mengenai *software* serta *plugin* yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang analisis alur kerja yang berisikan metode pengumpulan data, analisis kebutuhan dan analisis aspek produksi serta tahap pra-produksi untuk teknik *shading* pada tahap *compositing*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang tahapan implementasi teknik yang telah dirancang pada adegan animasi "One Dish, Many Stories" seperti tahapan produksi, pasca produksi serta pembahasan mengenai evaluasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan akhir dari penelitian skripsi yang berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis dan implementasi, serta saran untuk pengembangan penelitian di masa depan.