

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aspek visual merupakan salah satu faktor dari film animasi 2 dimensi yang berpengaruh signifikan pada penerimaan penonton terhadap cerita yang disajikan. Tahapan dalam pembuatan animasi 2 dimensi yang berpengaruh besar terhadap aspek visual diantaranya adalah *compositing* dan *editing*. Dalam tahapan ini, *compositor* menggabungkan elemen seperti karakter, *background*, dan efek visual menjadi satu kesatuan yang utuh. Proses ini mengambil peran teknis yang penting sehingga cerita yang disampaikan dalam animasi 2 dimensi dapat diterima dengan lebih baik oleh penonton.

Parama Creative merupakan sebuah perusahaan berbentuk CV, yang beroperasi di sektor digital kreatif dengan salah satu fokusnya pada produksi animasi. Perusahaan ini juga memiliki program pencangkakan hasil karya intelektual berbentuk animasi dari sekelompok animator independen untuk dibimbing sehingga menghasilkan produk yang dapat bersaing di industri. Salah satunya adalah film animasi 2 dimensi berjudul *Fiery Tale*, yang juga melibatkan penulis dalam proses pembuatannya. Animasi ini menceritakan tentang petualangan penyihir bernama Luvenia dalam mencari *relic* legendaris yang dalam perjalanannya dia harus melawan Icarus, monster penjaga *relic* berkekuatan api. Luvenia memiliki kemampuan sihir menciptakan senjata dari imajinasinya ke wujud energi berwarna ungu. Senjata yang diciptakan Luvenia bisa digunakan untuk menyerang maupun bertahan secara fisik, serta dapat diubah bentuknya sesuai keinginan Luvenia selama dirinya masih memiliki cadangan *mana* di dalam tubuhnya. Sementara Icarus merupakan monster berbentuk *humanoid* berciri fisik berbadan tegap dan memiliki pergerakan yang lincah. Selain itu, Icarus juga memiliki kemampuan sihir elemen api, yang memungkinkannya melancarkan serangan bola api.

Disusun dengan menggunakan teknik *frame by frame*, animasi ini memiliki

beberapa tantangan dalam menerapkan teknik *compositing* dan *editing*, sehingga komponen-komponen visual seperti animasi karakter, animasi efek, *background*, dan efek visual lainnya dapat terintegrasi dalam kesatuan tampilan animasi yang utuh. Pertama, dalam adegan pertama berupa karakter Luvenia dengan *background* hutan. Dalam adegan ini, penulis menggunakan *pin puppet* untuk menggerakkan dahan pohon dan semak-semak seolah tertiuip angin, serta penambahan beberapa *layer* untuk menciptakan efek cahaya matahari yang menembus ke dalam hutan. Kedua, dalam adegan Luvenia berjalan dari *point of view* depan menelusuri gua tempat *relic* incarannya berada. Dalam adegan ini, animasi karakter yang tersedia merupakan animasi *walk cycle* seperti berjalan di tempat. Dari kasus ini, penulis memanfaatkan *keyframe* untuk menganimasikan *background* bebatuan gua dan menambahkan *masking* bayangan belakang karakter, sehingga menciptakan ilusi Luvenia seolah-olah bergerak maju. Ketiga, adegan *action* pertarungan Luvenia melawan Icarus. Karena aset yang tersedia dalam adegan ini adalah animasi karakter dan efek beserta *background*, penulis menerapkan teknik seperti *background movement*, *color grading*, dan penambahan cahaya dari animasi efek sihir karakter. Selain itu, penulis juga menggunakan teknik *node-based compositing* yang memungkinkan penulis untuk mensimulasikan *shading* dari animasi karakter secara otomatis tanpa harus menggambar di tiap *frame*-nya.

Penjelasan yang telah dipaparkan di atas menjadi landasan penulis dalam mengambil judul penelitian “Pembahasan Editing dan Compositing Animasi 2D Film Fiery Tale”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: “Bagaimana pembahasan *editing* dan *compositing* pada animasi 2 dimensi Fiery Tale?”

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dalam beberapa hal, antara lain:

1. Membahas proses *editing* dan *compositing* pada animasi 2D Fiery Tale.

2. Teknik yang dibahas dalam penelitian ini meliputi *layer-based compositing*, *node-based compositing*, pembuatan gerak *puppet pin*, dan pengaturan *background animation*.
3. Pengujian yang dilakukan adalah hasil implementasi teknik *layer-based compositing*, *node-based compositing*, pembuatan gerak *puppet pin*, dan pengaturan *background animation*.
4. Penguji merupakan ahli pakar dari pihak CV Parama Creative.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses *editing* dan *compositing* pada animasi 2D Fiery Tale.
2. Sebagai syarat dalam memenuhi kelulusan dari program studi Teknologi Informasi.