

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi 2D modern telah berkembang pesat dari sekadar media hiburan menjadi sarana penyampaian narasi yang kompleks dan efektif. Seperti yang dijelaskan dalam studi tentang evolusi animasi, transisi dari animasi tradisional ke citra yang dihasilkan komputer telah mengubah ekspektasi penonton dan menjadikan animasi sebagai alat serta media *storytelling* yang berdampak luas dalam bidang pendidikan dan hiburan. Dalam konteks ini, kualitas visual menjadi faktor penentu utama keberhasilan penyampaian pesan tersebut yang sangat bergantung pada tahap produksi teknis [1].

GEMASTIK atau Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, merupakan program yang dilaksanakan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, dan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. Program ini ditujukan untuk meningkatkan kualitas kompetensi mahasiswa Indonesia, sehingga mampu mengambil peran sebagai agen perubahan dalam memajukan TIK dan pemanfaatannya, baik ketika masih dalam masa studi maupun kelak sesudah lulus studi. Pada tahun 2025, GEMASTIK ke-18 mengangkat tema “Pengembangan TIK Untuk Mendukung Kemandirian Bangsa” dan kembali menyelenggarakan 11 cabang kompetisi, salah satu cabang kompetisi yaitu cabang Animasi dengan tema “Mendukung Kemandirian Bangsa Dalam Keberagaman Melalui TIK Sesuai Asta Cita” yang diharapkan berkontribusi ke salah satu dari 17 *Sustainable Development Goals* (SDGs) [2]. Dalam upaya memenuhi kontribusi tersebut, penelitian ini diwujudkan melalui karya animasi 2D berjudul “EXAM” dengan mengangkat poin ke-4 yaitu *Quality Education* dan poin ke-3 yaitu *Good Health and Well-Being*.

“EXAM” adalah sebuah animasi 2D yang menceritakan Dika, seorang siswa SMP yang malas dan mengalami tekanan mental berat saat ujian tertulis. Animasi ini menyoroti konflik psikologis Dika yang terjebak dalam imajinasi liarnya sendiri, sehingga nekat menghalalkan segala cara untuk menyontek.

Animasi ini dirancang dengan pendekatan visual yang ringan dan humoris, tetapi juga harus mampu menggambarkan potret dramatis perjuangan siswa dalam menghadapi tekanan akademik.

Namun, tantangan utama dalam produksi animasi 2D “EXAM” adalah memvisualisasikan elemen imajinasi liar dan tekanan mental tersebut agar tidak terlihat biasa. Tanpa melalui tahap pascaproduksi yang kuat, visualisasi emosi dan atmosfer tersebut cenderung terlihat datar dan kurang berdimensi. Masalah inilah yang mendasari penerapan teknik *compositing* secara mendalam pada animasi 2D “EXAM”, implementasi teknik seperti *color correction* untuk membangun suasana, *layer management* untuk kedalaman ruang, serta integrasi efek visual pada perangkat lunak Adobe After Effects 2023 menjadi solusi krusial untuk mengubah aset animasi mentah menjadi adegan hidup dan mampu menyampaikan pesan cerita secara utuh [3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat diuraikan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana proses implementasi teknik *compositing* diterapkan pada pembuatan animasi 2D “EXAM” untuk memperkuat narasi cerita?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tahap pascaproduksi, khususnya penerapan teknik *compositing* pada animasi 2D “EXAM”.
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam proses *compositing* adalah Adobe After Effects 2023.
3. Teknik *compositing* yang dianalisis dibatasi pada aspek *layer management*, *color correction*, *blending mode*, *lighting & shadow*, serta penambahan efek

visual yang digunakan pada animasi 2D “EXAM”.

4. Hasil penelitian animasi ini akan dievaluasi pada ajang GEMASTIK XVIII 2025 dan evaluasi teknik pada penelitian akan dilakukan oleh ahli pakar.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai berdasarkan penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis proses implementasi teknik *compositing* pada animasi 2D “EXAM”.
2. Mengikuti perlombaan GEMASTIK XVIII 2025 pada bidang animasi dengan menyesuaikan kriteria penilaian.
3. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program sarjana pada program studi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.