

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata animasi berasal dari kata kerja dalam bahasa latin *animare*, yang berarti “menghidupkan” atau “memberi nafas”. Sehingga animasi dapat didefinisikan sebagai upaya untuk menghidupkan atau memberi kesan atau ilusi hidup atau bergerak dari gambar diam atau benda mati. Secara teknis animasi berarti menghidupkan urutan *still image* (gambar tidak bergerak), atau teknik memfilamkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi[1]. Animasi dibagi menjadi animasi 2d dan 3d, Kompleksitas dan bentuk animasi terus berkembang, terutama sejak munculnya televisi sebagai media elektronik baru pada tahun 1950-an, mengantarkan era baru animasi yang dikenal dengan era animasi televisi. Media baru ini membuka jalan bagi animasi, khususnya animasi serial, untuk berkembang pada akhir 1970-an[2]. Dalam animasi 2d sendiri ada beberapa tahap dalam pembuatan animasi, salah satunya Adalah tahap *compositing*. *Compositing* dalam animasi 2D merupakan proses penggabungan beberapa elemen visual melalui elemen background, foreground, dan visual effect menjadi satu shot dengan komposisi yang sesuai dengan visual dari storyboard[3]. Fungsi *compositing* sendiri adalah menggabungkan, menyempurnakan, dan memfinalisasi semua elemen visual agar menjadi satu kesatuan yang harmonis dan siap tayang.

Pada penelitian ini penulis mengambil animasi berjudul “Void Seeker Zero”. *Void Seeker Zero* Adalah animasi pendek yang menceritakan Nara seorang anak Perempuan yang sendirian di sebuah kota yang sudah hancur akibat bencana, dia berkeinginan mencari ibunya yang terpisah karena sebuah kejadian, namun dia di hadang oleh monster Void. Dalam animasi “Void Seeker Zero” terdapat beberapa adegan yang memerlukan Gerakan dan percahayaan yang dinamis, sehingga *compositing* sangat berperan dalam membangun suasana dalam animasi ini.

Dalam *compositing* sendiri ada beberapa teknik yang sering digunakan seperti *paralaks*, teknik untuk menciptakan kedalaman pada gambar sehingga gambar

lebih terlihat berdimensi[4], dan *Color grading* yaitu menyesuaikan warna, kontras, pencahayaan supaya semua elemen terlihat berada dalam satu dunia visual yang konsisten[5]. Dalam penelitian ini mencoba dan mencari teori kompositing berdasar cerita “Void Seeker Zero” mana saja yang bisa menyajikan visual yang lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang di atas maka dapat dirumuskan penelitian ini yaitu Bagaimana Penerapan teknik kompositing pada animasi pendek Void Seeker Zero?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini akan berfokus dalam analisis dan pembuatan teknik-teknik kompositing
2. Menggunakan aplikasi Adobe After Effects 2022, Clip Studio Paint versi 4.0.0, dan Adobe Premier Pro 2022.
3. Teknik kompositing akan menghasilkan animasi pendek yang memiliki target durasi 6 menit
4. Teknik-Teknik kompositing akan diuji kepada para validator atau animator

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menerapkan teknik teknik kompositing yang dibutuhkan dalam terciptanya adegan adegan yang sesuai dengan jalan cerita “Void Seeker Zero”.
2. Menerapkan kompositing supaya suasana dan efek animasi yang sesuai dengan jalan cerita.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat untuk peneliti. Memenuhi syarat kelulusan pada program studi SI Teknologi Informasi, Mengimplementasikan ilmu yang sudah didapatkan selama perkuliahan pada konsentrasi animasi 2d program studi teknologi informasi.

2. Manfaat bagi animator, Sebagai referensi adegan bagi animasi yang lain untuk membuat sinematografi yang hampir sama.
3. Bagi penonton atau audiens. Untuk media hiburan.

1.6 Metode penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memakai beberapa metode, diantaranya sebagai berikut:

1.6.1 Metode pengumpulan data

Mencari beberapa referensi compositing yang hampir sama dengan adegan pada animasi Void Seeker Zero. Peneliti mencari referensi dari beberapa media seperti Film, Animasi atau media sosial.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam pembuatan animasi Void Seeker Zero sama seperti pembuatan animasi yang lainnya terdapat membutuhkan Praproduksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

1. Pra Produksi

Pada proses ini dimulai dengan pencarian ide cerita dan kemudian dilanjutkan dengan mendesain karakter dan *environment* yang menunjang jalannya cerita, dilanjutkan dengan pembuatan Storyboard.

2. Produksi

Menganalisis asset yang akan di compositing, menggabungkan asset satu dengan yang lain.

1.6.3 Metode Evaluasi

Dalam melakukan Evaluasi peneliti akan menggunakan Kuesioner yang akan dibagikan kepada beberapa tenaga ahli dalam bidangnya. Penulis juga membagikan kuesioner kepada orang umum untuk melihat bagaimana respon mereka terhadap hasil kompositing di animasi Void Seeker Zero.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, peneliti membagi uraian penulisan ke dalam beberapa bab dalam penelitian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan awal penelitian yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian yang memuat beberapa teori dan penelitian yang mendukung penulisan penelitian ini, bab ini berisi studi literatur yang berisi penelitian penelitian yang membahas topik serupa dan dasar teori yang berisi teori teori serta kajian yang menjadi dasar ilmu penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan gambaran penelitian yang dilakukan dalam penelitian, berisi gambaran umum penelitian, alur penelitian, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, analisis aspek produksi, dan tahap pra produksi dari pembuatan animasi “Void Seeker Zero”.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses pengerjaan akhir dan hasil yang mendetail mengenai teknik *compositing* yang di pakai peneliti, bab ini berisi tahap produksi, tahap pasca produksi dan evaluasi pada penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dibuat dan saran pada penelitian dengan harapan penelitian ini dapat dikembangkan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi beberapa sumber yang dijadikan referensi peneliti dalam penelitian yang dikerjakan.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi informasi untuk melengkapi dokumen utama yang bersifat mendukung seperti dokumen penelitian, tabel, dan gambar yang bersifat pelengkap.

