

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Catcalling merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menyebut sebuah tindakan di mana seseorang atau kumpulan orang berkomentar yang melecehkan dan sering menjurus secara seksual pada orang lain secara publik (*Catcalling*, n.d.). Walaupun telah dianggap sebagai pelecehan secara verbal, *catcalling* masih sering terjadi terutama kepada kaum perempuan. Beth Ellwood (2021) dalam tulisannya pada PsyPost menyatakan bahwa dari jurnal penelitian “Psychology & Sexuality”, para pria yang melakukan *catcalling* tidak menyadari bagaimana wanita merasa dilecehkan dari perlakuan tersebut. Berdasarkan dari survei yang dilakukan pada 258 pria heteroseksual dari usia 16 hingga 75 tahun, sekitar 33% pria senang melakukan *catcall*. Sekitar 85% dari pria yang melakukan *catcall* menyatakan bahwa mereka melakukan hal tersebut untuk menunjukkan ketertarikan mereka terhadap wanita yang mereka *catcall*. Ketidaksadaran dari pelaku yang melakukan *catcall* membuat *catcalling* menjadi kebiasaan di masyarakat yang tidak dapat dihilangkan. *Catcalling* juga sering diremehkan dan diwajarkan akibat dari seringnya terjadi. Dari permasalahan tersebut kelompok produksi — Monochromatic Moon membuat proyek sebuah film pendek animasi berjudul *Safer Way Home*.

Safer Way Home mengangkat *catcalling* sebagai isu dan permasalahan utama dalam film pendek ini. Bercerita tentang 3 gadis SMP yang mengalami *catcalling*

dalam perjalanan pulang mereka dari sekolah. *Safer Way Home* ingin menunjukkan bahwa tidak melihat dari umur atau latar belakang, *catcalling* dapat terjadi kepada siapa saja bahkan kepada anak SMP yang masih di bawah umur. *Safer Way Home* sendiri dipilih untuk diproduksi ke dalam animasi film pendek karena media animasi sendiri memiliki cakupan yang cukup luas. Animasi tidak hanya menarik bagi anak-anak, tetapi juga orang dewasa sehingga pesan yang ingin disampaikan dari proyek ini dapat menjangkau banyak kalangan.

Safer Way Home dalam produksinya menggunakan teknik *hybrid animation*. Teknik ini merupakan teknik dalam animasi yang menggabungkan dua atau lebih jenis animasi. Pada dasarnya ada lima jenis animasi, yaitu *tradisional animation*, *2D vector-based animation*, *3D computer animation*, *stop motion*, dan *motion graphics* (*The 5 Types of Animation*, n.d.). *Safer Way Home* sendiri menggabungkan jenis animasi *2D vector-based animation* dengan *3D computer animation*. Menggabungkan lebih dari satu jenis animasi dapat menjadi sebuah proses yang cukup rumit dan bisa memungkinkan visualisasi terlihat tidak menyatu dari penggabungan tersebut. Oleh karena itu, salah satu tahapan terpenting dalam *hybrid animation* adalah *compositing* atau penggabungan aset-aset animasi yang telah dibuat hingga menjadi satu media yang utuh.

Dalam pembuatannya juga, *Safer Way Home* ingin mengejar visualisasi yang mendekati film animasi pendek “First Born” (JAeD House Productions, 2020). Sama seperti *Safer Way Home*, “First Born” juga menggunakan animasi 2D dan 3D dalam pembuatannya. Oleh karena itu, laporan ini akan membahas proses *compositing* dalam proyek film *Safer Way Home*, bagaimana proses penggabungan

jenis animasi *2D vector-based animation* dengan *3D computer animation* hingga tercipta visualisasi yang menyatu dan mengejar target visualisasi yang ingin dicapai. Selain itu juga, laporan ini akan membahas pentingnya peran seorang *compositor* dalam proses pembuatan *hybrid animation*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang ditemukan adalah:

Bagaimana peran *compositor* dalam perancangan animasi *hybrid* pada proyek *Safer Way Home*?

1.3. Batasan Masalah

Laporan ini dibatasi pada peran *compositor* serta proses *compositing* dalam perancangan animasi hybrid pada proyek film *Safer Way Home* yang mencakup:

1. Adegan Alya dkk berbalik badan setelah mengintip para *catcaller* di depan warung (*Scene 6 shot 3*). Adegan ini dipilih untuk dibahas untuk menunjukkan pengaplikasian *lighting* suatu *shot* yang didominasi oleh banyak bayangan.
2. Adegan para *catcaller* yang menghadang Alya dkk dan mengintimidasi mereka (*Scene 14 shot 6*). Adegan ini dipilih untuk dibahas untuk melihat penerapan *lighting* dengan latar sore hari dalam proses *compositing* animasi *hybrid* serta

untuk melihat penggunaan *shadow* dalam menciptakan *mood* terintimidasi dan terancam.

3. Adegan *ending* di mana ketiga sekawan tersebut akhirnya dapat berjalan pulang (*Scene 14 shot 16*) dipilih untuk dibahas dikarenakan pada *shot* ini peran *lighting* penting untuk menciptakan *mood* dari *ending* yang sentimental sehingga *shot* ini menjadi bahasan untuk menunjukkan peran *lighting* dalam menciptakan *mood*.
4. Adegan-adegan yang akan dibahas pada laporan ini akan dibahas berdasarkan *lighting* yang dilakukan pada *compositing*.

1.4. Tujuan Program

Laporan ini bertujuan untuk mengetahui peran dari *compositor* serta proses *compositing* dalam perancangan animasi *hybrid* pada proyek film *Safer Way Home* terutama dalam perancangan pada *scene 6 shot 3*, *scene 14 shot 6*, dan *scene 14 shot 16* yang berfokus pada perancangan *lighting* dalam membantu penyelarasaan animasi 2D terhadap *background 3D*.

1.5. Manfaat Program

Perancangan proyek ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak:

1. Bagi penulis

Perancangan proyek ini diharapkan dapat menjadi pengalaman yang bermanfaat bagi penulis dalam memahami mengembangkan kemampuan penulis terhadap *compositing* dan peran *compositor* terutama dalam produksi *hybrid animation*.

2. Bagi orang lain

Perancangan proyek ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para penulis dan bagi yang bekerja di bidang animasi, terutama *compositor* lain sebagai acuan dalam penulisan penelitian atau artikel ke depannya atau pun sebagai acuan dalam menerapkan *compositing* dalam *hybrid animation*.

3. Bagi universitas

Perancangan proyek ini diharapkan dapat bermanfaat untuk universitas dan mahasiswanya sebagai sumber acuan yang dapat bermanfaat pada proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran yang terkait dengan perancangan animasi *hybrid* dan *compositing*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA