

1. LATAR BELAKANG

Seni merupakan sebuah medium untuk menyampaikan ide dan perasaan dari seseorang. Dengan berkembangnya zaman, hal tersebut tidak sebatas lukisan dan puisi saja tetapi sudah banyak alternatif lain yang dapat dikreasikan. Salah satu contoh yang disukai banyak orang yakni, animasi. Ilmu untuk menciptakan sebuah animasi baru mulai berkembang dengan pesat pada abad ke-20. Melalui pengenalan terhadap teknologi baru, banyak teknik juga yang muncul untuk membuat suatu animasi.

Salah satu teknik yang berubah drastis dengan adanya perkembangan zaman, adalah *compositing*. *Compositing* pada beberapa dekade lalu masih dilakukan dengan penumpukan kertas di atas kertas untuk menggabungkan beberapa elemen menjadi satu. Sekarang terlahir metode *digital compositing*, di mana memiliki arti untuk memanipulasi dan menggabungkan 2 gambar atau lebih secara *digital* untuk memproduksi visual yang memuaskan (Brinkmann, 2008). Dalam *digital compositing*, terdapat banyak sekali teknik yang dapat digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan animasi.

Beberapa contoh dari teknik-teknik tersebut yaitu melakukan *projection mapping*, menambahkan *depth of field*, *particle*, dan lainnya (Wright, 2017). Menggunakan metode-metode ini merupakan hal krusial saat memproduksi sebuah animasi. Dengan menggabungkan semua teknik yang sudah disebutkan, dapat menghasilkan gambar dengan estetika visual yang kuat. Sehingga mampu memberikan pesan secara lebih efektif kepada audiens. Demikian dari latar belakang tersebut, penulis ingin membahas perancangan *digital compositing* dengan menggunakan berbagai macam teknik pada animasi pendek 2D *Weeping Wings* (2025). *Weeping Wings* (2025) sendiri merupakan animasi pendek bertema kekerasan seksual yang menceritakan tokoh Rara, seorang kupu-kupu perempuan yang baru saja keluar dari kepompong dan menjadi target para capung lelaki. Diharapkan dengan perancangan *digital compositing* ini, pesan dari animasi ini terkait kekerasan seksual dapat tercapai dengan lebih baik.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *digital compositing* pada animasi pendek 2D *Weeping Wings* (2025)?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada *shot* 2 di *scene* 1 dan *shot* 37 di *scene* 4 dari animasi pendek 2D *Weeping Wings* (2025). *Shot* 2 merupakan *shot* awal di mana karakter utama Rara baru menetas dari kepompong. Lalu *shot* 37 adalah *shot* yang memperlihatkan Rara pertama kali berjalan menuju kolam nektar. Pemilihan *shot* dikarenakan tingkat kesulitan yang tinggi dengan menggunakan banyak teknik dari *digital compositing*. Teknik-teknik tersebut yakni, *depth of field*, bayangan, *light wrap*, pergerakan kamera, *projection mapping*, *parallax*, *particle system*, *lens flare*, dan *lens distortion*. Maka dengan ini penulis dapat menunjukkan perancangan *digital compositing* dengan baik.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini diharapkan untuk dapat menjelaskan dan memamparkan perancangan *digital compositing* pada animasi pendek 2D *Weeping Wings* (2025). Khususnya dalam perancangan *projection mapping*, *light wrap*, dan topik lainnya. Selain itu, diharapkan laporan ini dapat memberikan manfaat teknis ataupun non-teknis bagi mahasiswa/i dan civitas akademika yang sedang dalam proses pembelajaran dan praktik *compositing* animasi 2D sehingga dapat meningkatkan pengetahuan mengenai topik ini.

2. STUDI LITERATUR

Berikut merupakan pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. ANIMASI

Secara keseluruhan, Wells (2013) menyatakan bahwa animasi merupakan sebuah medium yang memungkinkan adanya cara untuk menceritakan gagasan-gagasan