

## 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Di Indonesia, industri animasi menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Berdasarkan data dari Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI), jumlah studio animasi di Indonesia meningkat dari 120 pada tahun 2020 menjadi 155 yang tersebar di 23 kota. Selain itu, industri animasi Indonesia mengalami pertumbuhan sebesar 153% dalam kurun waktu lima tahun (2015-2019), dengan rata-rata peningkatan 26% per tahun. Hal ini menunjukkan bahwa sektor animasi memiliki potensi besar untuk berkembang lebih jauh, terutama dengan meningkatnya permintaan terhadap konten animasi di berbagai platform digital.

Berdasarkan perkembangan tersebut, penelitian mengenai perancangan *compositing* dalam animasi 2D menjadi penting untuk dikaji lebih lanjut guna memahami perannya dalam menghasilkan kualitas visual yang lebih baik. Dalam proses produksi animasi, salah satu tahapan penting yang menentukan kualitas visual akhir adalah *compositing*. Menurut Wright (2017), *compositing* merupakan proses penggabungan berbagai elemen visual seperti tokoh, latar belakang, pencahayaan, dan efek visual (*VFX*) ke dalam satu kesatuan gambar yang utuh dan harmonis. Melalui teknik ini, *animator* dapat menciptakan ilusi kedalaman, keseimbangan visual, serta kesinambungan antar adegan secara lebih realistis. Pada animasi 2D, peran *compositor* menjadi krusial karena menentukan bagaimana seluruh elemen visual berinteraksi secara dinamis untuk menghasilkan pengalaman sinematik yang imersif bagi penonton.

Oleh karena itu, penulis memandang bahwa posisi *compositor* memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah tim produksi animasi, karena bertanggung jawab terhadap tampilan akhir yang akan dilihat dan dirasakan oleh penonton. Salah satu aspek yang menjadi pertimbangan penulis dalam mengangkat topik ini adalah membahas penerapan teknik *compositing* untuk menunjang gambaran emosi terisolasi dan kekosongan yang dialami tokoh utama, Alois. Animasi pendek Null adalah sebuah animasi *hybrid* yang mengangkat tema kekosongan akan realita yang berfokus pada sang tokoh utama. Sebagai seorang *compositor*, penulis ingin berfokus untuk mengangkat tema kekosongan tersebut melalui proses digital

*compositing* menggunakan prosedur penelitian dan riset yang terstruktur. Salah satunya dengan mencoba merangkum suasana kekosongan menggunakan beberapa metode, seperti bereksperimentasi menggunakan warna yang pada proses *color grading* atau dengan memanfaatkan banyak *space* dengan metode *digital compositing*. Penulis berharap, proses penelitian ini akan membuat elemen visual karya menjadi lebih kohesif dan menambah imersifitas penonton, khususnya dalam merepresentasikan kondisi Alois.

## 1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Rumusan masalah yang diambil dari judul adalah bagaimana perancangan digital *compositing* untuk mendukung suasana kekosongan pada animasi hybrid pendek NULL (2025)?

Penulis ini hanya akan berfokus pada hal-hal berikut:

1. Penulis akan membatasi laporan hanya dengan menggunakan dua *shot*, yaitu *scene 7 shot 1* yang menggambarkan Alois sedang di depan televisi bermain gim. Keluarganya terus berusaha untuk mengambil atensi Alois namun selalu gagal. Kemudian *Scene 9 shot 4* yang menunjukan Alois berada di ruang keluarga yang merasa takut karena sekitarnya sudah berubah.
2. Penulis berfokus hanya pada landasan teori digital *compositing* (*color grading* dan efek visual), *depth of field*, *layer compositing*, dan teori mengenai penerapan suasana kekosongan dalam pascaproduksi.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk membedah proses perancangan *compositing* dalam animasi pendek 2D *Null*, khususnya pada *scene 7 shot 1* dan *scene 9 shot 4*, dengan fokus pada penerapan *depth of field*, *digital compositing*, dan *layer compositing*. Melalui pembahasan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai tahapan teknis dan artistik dalam *compositing* animasi 2D, serta memberikan kontribusi sebagai acuan dan referensi bagi penelitian sejenis di

masa mendatang, khususnya bagi mahasiswa maupun praktisi yang ingin memperdalam bidang *compositing* dalam produksi animasi.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 Digital Compositing

Digital *compositing* merupakan tahap pascaproduksi yang kritis, di mana berbagai elemen visual seperti tokoh, latar belakang, efek, dan cahaya digabungkan menjadi satu kesatuan gambar yang kohesif dan sinematis (Brinkmann, 2008). Proses ini bukan sekadar penyatuan teknis, melainkan sebuah seni untuk menciptakan ilusi realitas, kedalaman, dan atmosfer yang meyakinkan.

Dalam konteks animasi *hybrid 2D/3D*, peran *compositing* menjadi tahap yang krusial. *Compositor* bertindak sebagai penjaga konsistensi visual, memastikan bahwa aset 2D dapat terintegrasi secara harmonis dengan lingkungan 3D. Menurut Wright (2017), keberhasilan *compositing* ditandai dengan ketiadaan "batas" yang terasa antara elemen-elemen tersebut, sehingga penonton sepenuhnya masuk ke dalam dunia yang diciptakan. Proses ini melibatkan serangkaian teknik seperti *colour grading*, *keying*, dan *rotoscoping*, untuk mengontrol warna, kontras, bayangan, dan refleksi secara independen (Mencher & Okun, 2021). Penulis menggunakan beberapa teknik digital *compositing* sebagai berikut:

#### a. Color Grading

*Color grading* merupakan sebuah proses pasca-produksi dimana *compositor* akan mengatur kembali warna dari tokoh dan lingkungannya agar menjadi satu kesatuan. Proses ini tidak hanya menyatukan elemen visual, tetapi juga menyempurnakan *mood*, menciptakan gaya, dan menghidupkan visual (Van Hurkman, 2014). Dengan memanipulasi warna, *compositor* dapat mengatur suasana sebuah adegan seperti, warna biru sering digunakan untuk adegan sedih atau kesepian. Pemilihan palet warna yang monokromatik dan cenderung biru dapat memberikan suasana yang sendu dan kelam, sebuah prinsip penggunaan warna untuk membangkitkan emosi yang juga dibahas dalam konteks seni visual (Gurney, 2010; Block, 2021).