

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan industri animasi, baik secara global maupun lokal, mendorong munculnya berbagai pendekatan visual yang semakin kreatif. Salah satu tren yang berkembang pesat adalah penggunaan animasi hybrid, yaitu penggabungan animasi dua dimensi (2D) dengan *environment* tiga dimensi (3D). Contoh penerapannya dapat dilihat pada *The Amazing World of Gumball* dan *Arcane*, yang berhasil menciptakan pengalaman visual yang unik melalui kombinasi berbagai media. Tren ini menandai pergeseran industri dari sekadar memilih antara 2D atau 3D menuju integrasi keduanya dalam satu karya (Winter, 2024).

Di sisi lain, integrasi media tersebut juga menghadirkan tantangan baru. Tanpa pengolahan yang tepat, perbedaan gaya antara animasi 2D, *environment* 3D, maupun elemen visual tambahan dapat menimbulkan kesan terpisah, sehingga penonton merasa terlepas dari dunia yang ditampilkan. O’Hailey (2014) menekankan bahwa integrasi elemen 2D dan 3D membutuhkan perhatian pada aspek konsistensi visual, seperti keselarasan warna, pencahayaan, kedalaman ruang, serta interaksi cahaya antar elemen, yang menjadi dasar terbentuknya *visual coherence*. Dalam konteks animasi hybrid, konsistensi tersebut dapat dicapai melalui pengelolaan elemen-elemen teknis seperti *color grading*, *lighting & shadow*, *depth of field*, serta efek optik, yang akan dibahas lebih lanjut pada bab berikutnya.

Film animasi pendek *Duet Maut* menjadi contoh yang relevan dalam konteks tersebut. Film ini menggabungkan animasi 2D, *environment* 3D, dan elemen *visual effect (VFX)* 2D. Penelitian ini berfokus pada bagaimana *digital compositing* digunakan untuk menyatukan elemen-elemen tersebut agar tercipta *visual coherence* yang kuat serta mampu mendukung atmosfer penceritaan secara sinematik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi praktik produksi animasi hybrid sekaligus menambah kajian akademis mengenai integrasi media dalam animasi.

1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan integrasi visual dilakukan untuk mencapai *visual coherence* melalui *digital compositing* pada film animasi *Duet Maut*?

Perancangan *digital compositing* dalam film *Duet Maut* difokuskan pada integrasi animasi 2D, *environment* 3D, dan *VFX* 2D untuk membangun *visual coherence* sekaligus memperkuat atmosfer penceritaan. Fokus analisis diarahkan pada dua *shot* utama, yaitu *Shot* 47 dan *Shot* 52, yang dipilih tidak hanya karena mencakup ketiga elemen visual tersebut, tetapi juga karena memiliki karakter visual dan fungsi naratif yang signifikan dalam cerita.

Shot 47 menampilkan adegan kilas balik Dito saat menciptakan kebisingan di kelas, dengan kondisi pencahayaan yang kontras dan sumber cahaya yang jelas berasal dari jendela. Sorotan cahaya yang kuat diarahkan pada tokoh Dito untuk menegaskan posisinya sebagai pusat perhatian sekaligus merepresentasikan sifat percaya diri dan dominan yang dimilikinya. Kondisi ini menjadikan *Shot* 47 relevan untuk dianalisis karena menuntut penerapan *digital compositing* yang mampu menyelaraskan *lighting & shadow* antara karakter, *environment*, dan *VFX* 2D, sehingga sorot cahaya tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga mendukung penceritaan secara visual.

Sementara itu, *Shot* 52 memperlihatkan adegan pertunjukan musik di atas panggung antara Mauryn dan Dito bersama band-nya, yang ditandai dengan penggunaan dua warna sorot panggung yang kontras untuk merepresentasikan konflik emosional di antara kedua tokoh utama. Perbedaan *color harmony* pada masing-masing karakter menjadi elemen naratif penting dalam menggambarkan benturan perasaan yang terjadi. *Shot* ini dipilih karena menuntut peran *digital compositing* dalam memperkuat narasi melalui pengelolaan *color grading*, *lighting & shadow*, serta integrasi *VFX* 2D agar konflik visual tersebut tetap berada dalam satu kesatuan ruang sinematik yang koheren.

Dengan demikian, pemilihan *Shot 47* dan *Shot 52* didasarkan pada pertimbangan teknis dan naratif, di mana keduanya memberikan konteks yang kuat untuk mengkaji bagaimana *digital compositing* berperan dalam membangun *visual coherence* sekaligus memperkuat penyampaian cerita melalui elemen visual.

Penelitian ini menitikberatkan pada *visual coherence* sebagai strategi untuk menjaga kesatuan ruang sinematik sekaligus memperkuat atmosfer cerita. Analisis difokuskan pada pengelolaan *color grading*, *lighting & shadow*, *depth of field*, serta interaksi cahaya antarelemen melalui proses *digital compositing*, sehingga integrasi visual antara karakter, *environment*, dan *VFX 2D* dapat dicapai.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini meliputi:

1. Merancang strategi integrasi visual antara elemen animasi 2D, *environment 3D*, dan *VFX 2D* pada film animasi *Duet Maut* melalui proses *digital compositing*.
2. Menetapkan dan menerapkan parameter teknis maupun artistik sebagai alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan *visual coherence*.

2. STUDI LITERATUR

Berikut merupakan pemaparan teori dan referensi literatur yang berkaitan dengan pembahasan penciptaan karya.

2.1. *Digital Compositing*

Digital compositing merupakan proses penggabungan berbagai elemen visual digital, seperti animasi 2D, *asset 3D*, maupun efek visual, menjadi satu kesatuan gambar yang utuh (Brinkmann, 2008). Proses ini berfungsi untuk menyatukan berbagai lapisan visual melalui interaksi transparansi, warna, dan cahaya. Tujuannya adalah menghasilkan komposisi visual yang mencapai *visual coherence*, sehingga penonton tidak lagi melihat elemen-elemen terpisah, melainkan satu kesatuan visual yang utuh.