

Implementasi Teknik Compositing dan Color Grading untuk Meningkatkan Kualitas Visual pada Proses Produksi Film Animasi Brandan Bumi Hangus

Implementation of Compositing and Color Grading Techniques to Enhance Visual Quality in the Production Process of the Animated Film Brandan Bumi Hangus

Akbarul Zibran^{a,1}, Muhammad Rusdi Tanjung^{b,2}

^{a,b}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Potensi Utama, Jl.KL.Yos Sudarso Km. 6,5 No.3A, Tanjung Mulia,Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241, Indonesia
akbarul.zibran111@gmail.com¹, rsd.adi@gmail.com²

ABSTRAK

Nilai historis dari aksi bumi hangus terus diperingati melalui festival tahunan pada tanggal 13 Agustus di Lapangan Petrolia, Pangkalan Brandan. Namun, perayaan ini bersifat lokal sehingga hanya masyarakat sekitar yang mengetahui sejarah Brandan Bumi Hangus, sementara di luar daerah tersebut hanya sedikit orang yang mengenalnya. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Dengan tujuan yang sama, penulis dan tim berupaya mengadaptasi sejarah Brandan Bumi Hangus menjadi film animasi 2 dimensi, seperti "Battle of Surabaya". Setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing dalam produksi film ini. Penulis bertanggung jawab atas compositing dan color grading untuk meningkatkan kualitas visual animasi "Brandan Bumi Hangus". Dalam produksi animasi, kualitas yang baik diperlukan untuk menarik perhatian penonton. Compositing berkontribusi dalam membangun adegan, sementara color grading menciptakan suasana dalam setiap adegan, sehingga meningkatkan kualitas animasi dan minat penonton. Tujuan dari perancangan ini adalah berdasarkan hasil kuesioner dari 53 responden melalui Google Forms, yang memberikan hasil sangat positif. Implementasi color grading terbukti signifikan dalam meningkatkan kualitas visual film animasi ini. Analisis menunjukkan bahwa meskipun banyak orang mengetahui kota Brandan, sedikit yang tahu sejarah Brandan Bumi Hangus. Dengan banyaknya responden yang familiar dengan animasi 2D dan tertarik pada adaptasi cerita sejarah melalui media animasi, serta feedback positif terhadap implementasi color grading dan compositing, dapat disimpulkan bahwa upaya ini meningkatkan kualitas film animasi dan menarik lebih banyak penonton. Hal ini memungkinkan sejarah Brandan Bumi Hangus diketahui lebih luas, baik di dalam maupun di luar provinsi Sumatera Utara.

Kata Kunci : Compositing, Color Grading, Film Animasi, Fiksi Sejarah, Media Animasi, Pangkalan Brandan, Visual Effect

ABSTRACT

The historical significance of the scorched-earth action is continuously commemorated through an annual festival on August 13th at Petrolia Field, Pangkalan Brandan. However, this celebration is local, so only the surrounding community knows the history of Brandan Bumi Hangus, while only a few people outside the area are aware of it. Therefore, a medium that can reach a wider audience is needed. With the same goal, the author and the team aim to adapt the history of Brandan Bumi Hangus into a 2D animated film, similar to "Battle of Surabaya". Each team member has their own roles and responsibilities in the production of this film. The author is responsible for compositing and color grading to enhance the visual quality of the "Brandan Bumi Hangus" animation. In animation production, good quality is needed to attract the audience's attention. Compositing contributes to building scenes, while color grading creates the atmosphere in each scene, thus improving the animation quality and audience interest. The design objective is based on the results of a questionnaire filled out by 53 respondents via Google Forms, which yielded very positive results. The implementation of color grading has proven significant in enhancing the visual quality of this animated film. The analysis shows that although many people know the city of Brandan, few know the history of Brandan Bumi Hangus. With many respondents being familiar with 2D animation and interested in adapting historical stories through animated media, as well as positive feedback on the implementation of color grading and compositing, it can be concluded that this effort enhances the quality of the animated film and attracts more viewers. This enables the history of Brandan Bumi Hangus to be known more widely, both within and outside the province of North Sumatra.

Keywords : Animation Media, Animated Film, Compositing, Color Grading, Historical Fiction, Pangkalan Brandan, Visual Effect (VFX)

Disubmit:10 September 2024

Info Artikel :
Direview:05 Oktober 2024

Diterima :07 November 2024

Copyright © 2024 – Proporsi Journal. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

“Bangsa Yang Besar Adalah yang Menghargai Jasa Pahlawan, adalah sebuah kalimat yang diucapkan oleh Ir. Soekarno. Salah satu cara untuk menghargai jasa para pahlawan yang telah memperjuangkan kemerdekaan Indonesia adalah dengan mengenang sejarah perjuangan para pahlawan” [1]. Di tiap penjuru Indonesia memiliki kisah pahlawan dan perjuangannya masing-masing, salah satu diantaranya adalah Pangkalan Brandan, Sumatra Utara yang terkenal dengan peristiwa pembakaran tambang minyak Pangkalan Brandan atau dikenal dengan Brandan Bumi Hangus. Aksi bumi hangus ini dilaksanakan sebelum Belanda tiba di Pelabuhan Pangkalan Susu, yakni pada tanggal 13 Agustus 1947 sebagai upaya perlawanan agar Belanda tidak bisa menguasai kilang minyak tersebut.

Sebagaimana pernyataan Bung Karno diatas, sebuah sejarah hendaknya ditorehkan kedalam sebuah media agar sejarah tersebut dapat terus dikenal dan dikenang sebagai upaya menanamkan rasa nasionalisme bagi generasi penerus bangsa. Nilai historis yang terkandung dalam aksi bumi hangus ini nyatanya terus diperingati dalam sebuah festival perayaan yang dilaksanakan bertepatan pada tanggal 13 Agustus di Lapangan Petrolia, Komplek Pertamina Pangkalan Brandan Puraka – 1. Namun, festival tersebut hanya bersifat lokal sehingga hanya masyarakat Pangkalan Brandan dan sekitarnya yang mengetahui sejarah Brandan Bumi Hangus, adapun diluar itu hanya segelintir orang yang mengetahui sejarah tersebut. Oleh karenanya diperlukan sebuah media yang dapat menjangkau khalayak yang lebih luas.

Dengan media yang telah berkembang sekarang, media televisi dan internet merupakan media massa yang memberikan wadah yang kuat bagi tumbuh berkembangnya gambar visual, khususnya dalam dunia animasi. “Animasi bisa disebut juga sebagai suatu media menarik yang dapat digunakan sebagai media informasi, hiburan, persuasi, dan pendidikan dalam berbagai bentuk salah satunya berbentuk film” [2].

Animasi dapat digunakan sebebaskan mungkin sebagai media informasi, semua informasi yang disampaikan tergantung sepenuhnya kepada penyampai pesan (komunikator) yang mengarahkannya sesuai tujuan komunikasi yang ditetapkan sehingga bisa sangat efektif. “Kehebatan animasi adalah kemampuannya menjadi wadah untuk menuangkan segala macam ide-ide mulai fiksi fantasi hingga realitas kehidupan ke dalam bentuk sebuah karya yang mampu menyedot perhatian banyak orang dengan membuat mereka merasa takjub dan terhanyut kedalam narasi yang dibentuk lewat elemen-elemen audio dan visual”[2].

Dari data yang diambil dari CNN pada tahun 2015, STMIK Amikom Yogyakarta merilis sebuah film animasi 2D sejarah dengan anggaran sebesar Rp 15 Miliar berjudul “*Battle of Surabaya*”. Penulis menilai bahwa film tersebut cukup sukses dalam menyampaikan nilai-nilai nasionalisme dalam sebuah sejarah[3].

Dengan tujuan yang sama, penulis dan rekan-rekan ingin mengadaptasi sejarah Brandan Bumi Hangus menjadi sebuah film animasi 2 dimensi seperti halnya “*Battle of Surabaya*”. Setiap anggota tim nantinya memiliki peran dan tanggung jawabnya masing-masing dalam tahap produksi film animasi ini sebagaimana produksi animasi pada umumnya. Dalam hal ini penulis diberi tanggung jawab untuk menyusun *compositing* dan pengoreksian warna untuk meningkatkan kualitas visual didalam film animasi 2 dimensi “Brandan Bumi Hangus”.

Nuansa serta jalan cerita yang menarik juga merupakan pendukung penting didalam visual sebuah film tidak terkecuali film animasi. Nuansa dan alur ini dapat dibangun dengan beberapa aspek visual dan audio, beberapa diantaranya yaitu *compositing*, *VFX (Visual Effects)* dan *Color Grading*. Hal tersebut berperan sebagai pendukung visual yang memperkuat kesan dinamis sebuah

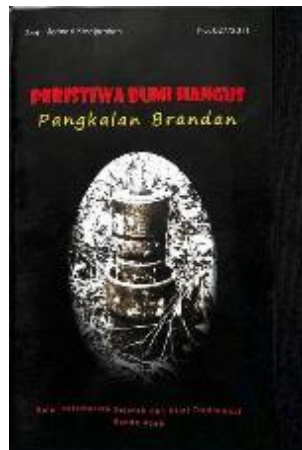
adean film dan menjadikannya lebih menarik. Dengan adanya nuansa yang dirancang sedemikian rupa maka akan tercipta sebuah komunikasi yang efektif antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penonton).

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Literature Review

Sebuah buku yang menulis peristiwa Bumi Hangus yang merupakan bencana yang menimpa wilayah Pangkalan Brandan yaitu terjadinya peledakan pada sumur dan kilang minyak di wilayah tersebut yang menyebabkan terjadinya kebakaran hebat yang menghancurkan seluruh wilayah Pangkalan Brandan. Dan dibalik itu semua ada perjuangan bangsa Indonesia untuk mempertahankan wilayah Pangkalan Brandan melawan para penjajah dari Jepang dan Belanda yang ingin menguasai kilang minyak di daerah tersebut.

Karena pada masa itu pangkalan minyak Brandan merupakan sebuah harta bagi para bangsa Jepang dan Belanda, sehingga mereka melakukan berbagai cara untuk menguasainya. Namun hal tersebut tidak bertahan lama dikarenakan para penduduk asli Brandan membakar pangkalan minyak tersebut agar bangsa Jepang dan Belanda berhenti untuk mengeksploitasi kekayaan yang ada di Brandan.



Gambar 1. Buku Peristiwa Bumi Hangus Pangkalan Brandan
Sumber : Iriani Dewi Wanti, 2011

Sebuah jurnal yang menceritakan tentang tambang minyak yang ada di wilayah Pangkalan Brandan awalnya di kelola oleh masyarakat sekitar dengan cara biasa dan tradisional. Namun seiring berjalannya waktu, perusahaan asing Belanda mulai banyak menemukan sumur minyak bumi baru di Telaga Said dan Telaga Tunggal di daerah Brandan, kemudian minyak bumi tersebut dikelola dengan cara modern untuk menguasainya secara perlahan dengan membangun kilangminyak. Lalu Belanda sadar akan kehadiran pasukan Jepang yang semakin lama semakin mendekat, tapi Belanda langsung membakar kilang minyak dan mundur[4].

Tak lama kemudian Jepang datang dan mencoba menguasai sisa minyak bumi yang ada di Pangkalan Brandan namun usaha mereka di gagalkan oleh masyarakat Indonesia. Setelah kilang minyak bumi dikuasai oleh masyarakat Indonesia, pasukan Belanda kembali muncul untuk menguasai kilang minyak tersebut dengan agresi militer. Masyarakat Indonesia berjuang susah payah melawan pasukan Belanda dan dengan membakar semua kilang minyak bumi yang tersisa, masyarakat Indonesia berhasil memukul mundur pasukan Belanda yang ingin menguasai kilang minyak.

Jurnal yang berisikan tentang pengaruh warna dalam kehidupan manusia. Warna dapat menjadi alat komunikasi instan tanpa perlu penyampaian informasi secara verbal dengan menggunakan psikologi warna dalam penerapan color grading. Psikologi warna dapat

menunjukkan bagaimana pemikiran, ketidakstabilan, serta emosi yang ada di dalam diri setiap manusia. Banyak warna yang memiliki keterkaitan dengan emosi manusia seperti merah yang menyimbolkan keberanian, orange yang memberikan rasa hangat dan tenang, kuning menggambarkan rasa senang dan bahagia, biru bisa digambarkan dengan nuansa hening dan kesepian, hijau yang identik dengan alam serta menggambarkan rasa keterbukaan, coklat memberikan rasa nyaman, ungu digambarkan dengan rasa mewah, anggun dan bijaksana, pink memberikan aura romantis, putih melambangkan kesucian dan kebersihan, hitam melambangkan elegan, canggih dan misterius [5].

Selain itu isi dari jurnal ini juga memberikan contoh penggunaan tone, highlight, shadow dan luminence yang tepat dan melakukan perbandingan antara menggunakan color grading dan tidak menggunakan color grading pada sebuah objek foto.

Sebuah buku yang berisi tentang panduan yang komprehensif tentang teknik-teknik koreksi warna profesional untuk video dan sinema. Buku ini ditulis oleh seorang ahli industri dengan pengalaman luas dalam bidang koreksi warna. Buku ini memiliki beberapa topik materi yaitu, pengenalan tentang dasar-dasar koreksi warna yang memberikan pemahaman mendalam tentang teori warna, persepsi visual, dan prinsip-prinsip dasar koreksi warna. Kemudian software yang cocok di gunakan dalam melakukan koreksi warna seperti DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro, dan Final Cut Pro. Lalu teknik dalam koreksi warna yang di gunakan dalam industri video dan sinema termasuk tingkat kecerahan, kontras, saturasi dan keseimbangan warna. Serta penerapan koreksi warna dalam proyek video dan sinema termasuk film dokumenter, film naratif, iklan, dan video musik [6].

Buku dari Ron Brinkmann ini membahas tentang kompositing digital dalam konteks industri film dan efek visual. Dari pengenalan kompositing digital, teknik dasar dalam kompositing, penggunaan timing dan tempo yang pas, jenis-jenis format video dan banyak hal lain yang berhubungan dengan editing video [7].

Karya film animasi 3D Putri Hijau merupakan sebuah karya pembuatan film yang mengangkat legenda yang ada di Sumatera Utara. Tujuan dibuatnya film animasi ini adalah untuk mengenalkan tokoh legenda Putri Hijau kepada masyarakat, dimana pada saat ini masih ramai masyarakat yang masih belum mengetahui tokoh Putri Hijau tersebut [9].

B. Tinjauan Karya

Adapun dibawah ini adalah beberapa tinjauan karya yang menjadi referensi pengkarya dalam pembuat sebuah karya agar menjadi acuan dari konsep yang dibuat :



Gambar 2. Film Animasi 2D Battle of Surabaya
Sumber : Screenshoot film Battle of Surabaya, 2015

Bercerita tentang seorang gadis kecil bernama Yumna, yang kehilangan orang tuanya dalam perang antara pasukan Indonesia dan tentara sekutu. Yumna kemudian bergabung dengan kelompok pejuang Indonesia. Yumna dan kelompok pejuangnya berjuang untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia dan melawan tentara sekutu yang memiliki kekuatan dan senjata yang lebih unggul. Selama perjalanannya Yumna bertemu dengan berbagai tokoh dan mengalami berbagai macam pengalaman yang mengubah tentang perang dan persatuan bangsa. Berbeda dengan film Brandan Bumi hangus dimana menceritakan perjuangan masyarakat Pangkalan

Brandan yang melawan penjajah dari Belanda dan Jepang untuk mempertahankan kilang minyak bumi.

Film animasi fiksi yang bercerita tentang perjalanan seorang anak bernama Aang yang merupakan seorang Avatar. Avatar merupakan orang yang dapat mengendalikan 4 element yaitu api, air, tanah dan udara. Dalam perjalanannya, Aang dan teman temannya menemukan sekutu dan musuh baru serta menghadapi berbagai rintangan dan tantangan dalam upaya mereka untuk menyelamatkan dunia. Berbeda dengan Film animasi Brandan Bumi Hangus dimana fiksi yang dibuat berdasarkan kejadian yang terjadi dalam sejarah Pangkalan Brandan dan tidak mengandung unsur penguasaan elemen serta penggunaan tone warna yang digunakan penulis yaitu vintage.



Gambar 3. Serial Animasi 2D Avatar The Legend of Aang

Sumber : Screenshot kanal Youtube Avatar : The Last Airbender, 2020

Cerita berlatar belakang di Jepang pada bulan-bulan terakhir Perang Dunia II. Film mengikuti kehidupan dua saudara kandung, Seita dan Setsuko, yang berjuang untuk bertahan hidup di tengah-tengah perang dan kehancuran yang dibawanya ke negara mereka. Setelah ibu mereka tewas dalam serangan udara, kedua anak tersebut terpaksa meninggalkan rumah mereka dan mencari perlindungan dengan bibi mereka. Namun, mereka segera menemukan bahwa bibi mereka kejam dan egois, dan mereka memutuskan untuk pergi dan mencari nafkah sendiri.

Seita dan Setsuko menemukan sebuah gudang bom yang ditinggalkan dan menjadikannya rumah baru mereka. Mereka mengais-ngais makanan dan air, dan mencoba untuk menemukan cara untuk bertahan hidup di tengah kelaparan dan penyakit. Seita berusaha sebaik mungkin untuk merawat adik perempuannya, tetapi situasi mereka semakin menyedihkan.

Saat perang berlanjut dan situasi di Jepang semakin memburuk, kedua saudara tersebut berjuang untuk tetap hidup. Akhirnya, Setsuko jatuh sakit dan meninggal, meninggalkan Seita sendirian dan hancur. Film berakhir dengan kilas balik ke kematian Seita, dan pengungkapan bahwa ia telah bersatu kembali dengan adiknya di akhirat.



Gambar 4. Film Animasi Grave of the Fireflies

Sumber : Screenshot film Grave of the Fireflies, 2020

"Grave of the Fireflies" adalah film yang mengharukan dan kuat yang menjelajahi efek mengerikan perang terhadap warga sipil yang tidak bersalah, terutama anak-anak. Film ini telah dipuji karena dampak emosionalnya, animasinya yang indah, dan penggambarannya yang tegas terhadap realitas yang keras dari perang. Banyak hal yang dapat penulis ambil sebagai referensi dan

persamaan efek dalam film ini, yang membedakan yaitu penggunaan tone warna di setiap adegan film *Brandan Bumi Hangus*.

3. METODE

A. Pengumpulan Data

Langkah awal dalam perancangan sebuah karya adalah melakukan pengumpulan data. Sumber pengumpulan data dibagi menjadi data primer dan data sekunder. Proses memperoleh informasi yang relevan dan penting akan digunakan penulis sebagai dasar dalam perancangan karya. Adapun beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, yaitu wawancara, survei, studi literatur dan observasi.

- Data Primer

1. Wawancara



Gambar 5. Wawancara dengan Narasumber

Sumber : Rachmad Zulfikar, 2022

Dalam melakukan wawancara, pengkarya dan rekan-rekan memilih seorang narasumber yang merupakan penduduk lokal. Jenis wawancara yang digunakan untuk pengumpulan data pada saat itu adalah wawancara tidak terstruktur dimana pertanyaan yang ditanyakan disesuaikan dengan alur pembicaraan antara pewawancara dan narasumber. Tujuan dari wawancara yang dilakukan adalah untuk mendapatkan informasi mengenai lokasi sumur minyak telaga said yang merupakan sumur minyak pertama di Indonesia. Berdasarkan data yang didapatkan dari narasumber, letak sumur tersebut berada jauh di pedalaman perkebunan sawit di desa tersebut.

2. Survei



Gambar 6. Sumur Minyak Telaga Said

Sumber : Rachmad Zulfikar, 2022

Setelah mendapatkan informasi mengenai lokasi sumur minyak yang dimaksud, pengkarya dan rekan-rekan langsung menuju ke lokasi untuk meninjau lingkungan dan suasana di sekitar sumur tersebut. Data dari survei ini akan sangat berguna dalam pembuatan denah lokasi dan visualisasi untuk pembuatan latar belakang oleh *Background Artist* nantinya.

- Data Sekunder

Dalam pengumpulan informasi dan data sekunder untuk merancang *color grading*, penulis melakukan proses peninjauan karya-karya animasi dan film khususnya animasi jepang (anime) serta film yang bertemakan sejarah sebagai referensi karya. Kemudian melihat beberapa video tutorial yang ada di *platform* tertentu untuk membantu penulis merancang dan mengimplementasikan Teknik *Color Grading* dan *Compositing*.

B. Analisis Data

Pembuatan animasi memerlukan sebuah skenario, skenario yang dibuat diharuskan memuat tokoh, tempat, waktu dan kejadian yang terjadi. Maka metode analisis yang tepat adalah analisis 5W+1H. Dimana metode analisis ini dapat membentuk kerangka cerita dari animasi yang akan dibuat.

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa fungsi <i>color grading</i> dan <i>compositing</i> dalam animasi?	<i>Color grading</i> berfungsi untuk menciptakan suasana serta mood yang sesuai untuk penonton dan <i>compositing</i> berfungsi sebagai penyusunan alur dalam animasi juga dapat meningkatkan kualitas dari animasi.
Who	Siapa yang merasakan efek dari implementasi <i>color grading</i> dan teknik <i>compositing</i> yang telah dibuat?	Penonton
Why	Kenapa harus ada <i>color grading</i> dan <i>compositing</i> ?	Karena <i>color grading</i> dapat mengubah pandangan serta perasaan penonton menjadi positif ataupun negatif.
When	Kapan pengimplementasian <i>color grading</i> dan teknik <i>compositing</i> di buat?	Pengimplementasian teknik <i>compositing</i> dilakukan setelah aset berupa gambar atau video sudah tersedia dan kemudian melakukan perancangan <i>color grading</i> .
Where	Dimana waktu yang tepat untuk <i>color grading</i> di terapkan?	Pada setiap shot, baik indoor maupun outdoor.
How	Bagaimana proses perancangan <i>compositing</i> dilakukan?	Dengan meninjau kembali naskah dan storyboard yang telah dibuat.

Tabel 1. Tabel 5w+1h
Sumber : Akbarul Zibran, 2024

C. Ide Kreatif

Setelah melakukan beberapa pengumpulan informasi dan data, tahap selanjutnya adalah mulai mengolah dan mengembangkan informasi dan data-data yang telah dikumpulkan.

- Metode Berfikir
Digunakannya metode berfikir seperti *brainstorming* diperlukan untuk mengembangkan ide dan gagasan sebelum memulai perancangan karya lebih lanjut. Berikut adalah *brainstorming* yang telah pengkaryanya buat :



Gambar 7. Brainstorming
(Sumber : Akbarul Zibran, 2024)



Gambar 8. Moodboard Referensi Film
Sumber : Akbarul Zibran, 2024

- Tema

Tema dalam animasi Brandan Bumi Hangus ini adalah sejarah, maka pengimplementasian *color grading* yang digunakan menyerupai film - film zaman dulu atau bisa disebut dengan *Vintage*.

- Target Pengguna

Audiens yang menjadi target implementasi *color grading* dan teknik *compositing* ini adalah sebagai berikut :

a. Demografis

Usia : 17 Tahun keatas

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

b. Psikografis, Adapun Target audiens yang dituju adalah masyarakat umum secara keseluruhan yang belum mengetahui tentang sejarah bumi hangus Pangkalan Brandan serta *color grading* dan *compositing*.

c. Geografis, Sumatera Utara, khususnya kota Medan, kota Pangkalan Brandan dan sekitarnya.

- Strategi Kreatif

a. What to say

Sebuah bentuk pengenalan sejarah kepada para masyarakat dengan cara yang berbeda dan menarik yaitu dengan menggunakan animasi sebagai media penyampaian kepada masyarakat agar mereka tertarik dan bisa lebih mengetahui tentang sejarah Brandan Bumi Hangus.

b. How to say

Dalam rangka mengenalkan sejarah Brandan Bumi Hangus melalui film animasi, strategi kreatif yang penulis buat adalah dengan membuat pewarnaan serta suara dalam animasi Brandan Bumi Hangus terasa lebih epic sehingga masyarakat merasa tertarik dan antusias ketika melihat beberapa shot yang di tampilkan.

D. Konsep Media

- Media Utama

Media utama dari perancangan karya ini adalah film animasi 2D “Brandan Bumi Hangus” yang nantinya akan ditayangkan di Festival Brandan Bumi Hangus pada tanggal 13 Agustus 2024 dan disusul dengan penayangannya di teater.

- **Media Pendukung**

Berikut ini adalah beberapa media pendukung yang digunakan pengkarya dengan tujuan mempromosikan media utama yaitu Poster, Gantungan Kunci, Stiker, Buku Panduan Karya dan Infografis.

E. Visualisasi

Visualisasi merupakan proses pengembangan elemen-elemen visual yang telah disusun sebelumnya

- Pengembangan Elemen Visual

Dibawah ini merupakan pengembangan elemen visual yang telah pengkarya buat selama proses perancangan karya ini :

a. Storyboard

Storyboard atau papan cerita bertujuan untuk memvisualisasi apa yang akan dibuat dalam animasi, dimana hal ini sangat memudahkan perancang dalam *compositing* yang diperlukan di dalam animasi.

b. Tabel Perencanaan

Tabel Perencanaan berfokus untuk mendata daftar apa saja yang akan dirancang setelah menganalisa *storyboard* sebelumnya. Adapun terdapat beberapa penambahan di dalam tabel perencanaan yang sebelumnya tidak terdapat dalam *storyboard* yang bertujuan untuk menyesuaikan alur dari animasi ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Karya

- Media Utama

Hasil dari perancangan karya ini adalah sebuah Film animasi 2D dengan *visual effect* dan *color grading* yang bertujuan mampu memberikan pengalaman menonton lebih baik terhadap pentonton dalam proses pengenalan sejarah Bumi Hangus Pangkalan Brandan kepada masyarakat luas diluar daerah Pangkalan Brandan. Di dalam film ini akan diceritakan awal mula Belanda yang menduduki Indonesia menemukan sumber minyak pertama di Indonesia hingga kepada perebutan kekuasaan para penjajah atas kilang minyak di Pangkalan Brandan.

Color grading dalam animasi Brandan Bumi Hangus ini memakai tema vintage, dimana tujuan dari penggunaan konsep ini adalah untuk mendapatkan kesan retro atau kejadian yang terjadi di masa lalu. Dalam pengimplementasian *color grading* dan *compositing* berupa penyusunan *SFX* dan *Voice Over(Dubbing)*, pengkarya menggunakan *software Adobe Premier Pro CC 2024* dan *Adobe After Effect 2022*. Adapun dalam pembuatan *mockup* dan media pendukung lainnya, pengkarya menggunakan *software Adobe Illustrator CC 2024* dan *Adobe Photoshop CC 2024*.

Berikut ini adalah perincian mengenai implementasi *Color Grading* dan *Compositing* dalam film animasi 2D Brandan Bumi Hangus :

A. *Compositing*

Compositing adalah proses penggabungan beberapa elemen visual menjadi 1 video. Adapun dalam *compositing* terdapat beberapa bagian yaitu :

1. *Cutting*

Proses *cutting* pada animasi Brandan Bumi Hangus adalah melakukan penambahan dan pemotongan pada *shot* yang telah dibuat. Tidak hanya *shot*, *file background* juga di tambahkan agar menjadi sebuah scene.



Gambar 9. Aset file Background

Sumber : Akbarul Zibran, 2024



Gambar 10. Penggabungan aset background & animasi

Sumber : Akbarul Zibran, 2024

2. *Mixing*

Mixing merupakan proses penggabungan berbagai elemen audio menjadi satu kesatuan yang menciptakan keharmonisan. Tujuan utama dari *mixing* untuk menciptakan keseimbangan yang tepat antara dari segala jenis elemen audio sehingga menghasilkan akhir yang estetik.

Proses *mixing* dalam animasi Brandan Bumi Hangus melibatkan beberapa aspek yaitu:

- Merekam audio, perekaman audio pada animasi Brandan Bumi Hangus bertujuan untuk *Voice Over(Dubbing)* atau pengisian suara pada beberapa karakter untuk adegan yang ada di dalam animasi Brandan Bumi Hangus.



Gambar 11. Perekaman Suara Karakter Jodi
Sumber : Dokumentasi Conten Creator, 2024

- Pembersihan Audio, setelah selesai melakukan perekaman audio pengkarya memasukkan audio atau suara kedalam *Software Adobe Audition CC 2024* untuk melakukan pembersihan dikarenakan banyaknya *noise* atau suara luar yang ikut masuk terekam.



Gambar 12. Audio Trek sebelum dilakukan pembersihan noise
Sumber : Akbarul Zibran, 2024



Gambar 13. Audio Trek setelah pembersihan noise
Sumber : Akbarul Zibran, 2024

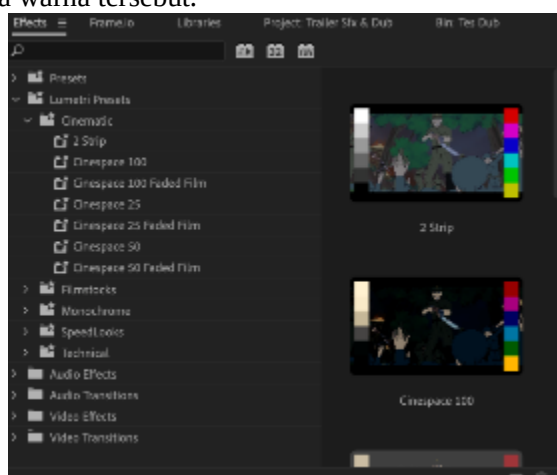
Dapat dilihat bahwa sebelum di lakukan pembersihan terdapat garis sedikit tebal disekitar kiri dan kanan yang menandakan adanya *noise*, dan setelah dilakukan

pembersihan garis yang sedikit tebal tersebut sekarang sudah mengecil dan menipis, artinya *noise* sudah dibersihkan.

- Penggabungan Audio, merupakan penggabungan dari suara dialog, *Sfx (Sound Effect)*, dan musik latar (*Backsound*). Hal ini bertujuan agar memastikan bahwa suara-suara tersebut saling melengkapi dan tidak terasa mengganggu, serta memastikan bahwa suara dialog dapat terdengar jelas diatas musik atau suara lainnya.
- Penyesuaian Volume, salah satu aspek penting dalam *mixing* adalah menyesuaikan volume audio agar sesuai. Penyesuaian volume antara dialog, musik latar, dan efek suara untuk menciptakan keseimbangan yang baik agar tidak terdengar aneh saat menonton.

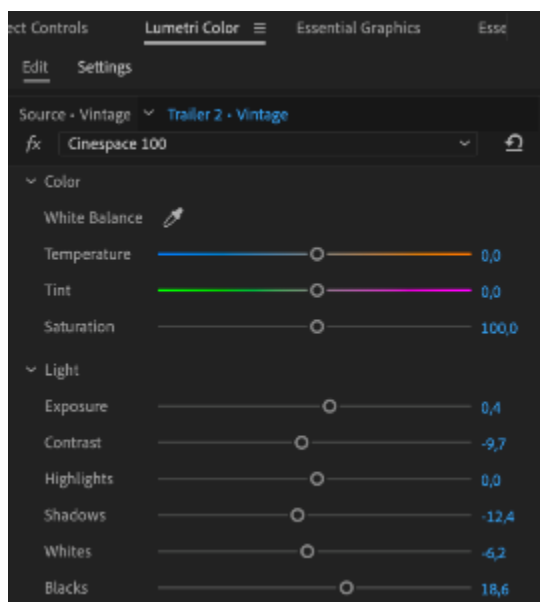
B. Color Grading

Setelah selesai dengan *compositing*, tahap selanjutnya adalah melakukan *color grading*. Pada tahap ini pengkarya akan menggunakan efek *Vintage* pada animasi Brandan Bumi Hangus yang sudah di *compositing* menggunakan *Adobe Premiere Pro*. Di *software Adobe Premiere Pro*, pengkarya menggunakan efek *lumetri preset* yaitu *Cinespace 100*. Dimana efek ini dipilih karena mendekati tema *Vintage*, kemudian pengkarya mengatur value dari warna warna tersebut.



Gambar 14. Lumetri Preset Cinespace 100

Sumber : Akbarul Zibran, 2024



Gambar 15. Pengaturan pada warna agar tampak Vintage

Sumber : Akbarul Zibran, 2024

Beberapa fungsi dari efek diatas yang di gunakan dalam *color grading* adalah :

- *Temperature*, suhu warna yang dapat memberikan nuansa tertentu pada adegan
- *Saturation*, intensitas warna atau membuat warna menjadi pudar atau pekat.
- *Exposure*, penyesuaian kecerahan atau tingkat pencahayaan.
- *Contrast*, meningkatkan perbedaan antara area yang lebih terang dan area yang lebih gelap.
- *Highlights*, penyesuaian tingkat kecerahan pada bagian yang terang dan cerah.
- *Shadow*, mengatur tingkat kecerahan yang paling rendah seperti bagian yang kurang terkena cahaya
- *Whites*, penyesuaian warna murni pada karakter atau *background*.
- *Black*, mengatur tingkat kecerahan area yang paling gelap/tidak terkena cahaya.

Film animasi ini menceritakan tentang Jodi yang merupakan seorang kepala petani tembakau yang bekerja dibawah seorang Belanda bernama Aldert yang berkuasa di Pangkalan Brandan. Kisah ini diadaptasi berdasarkan sejarah Bumi Hangus Pangkalan Brandan yang terjadi pada 13 Agustus 1945 dimana terjadinya perebutan kekuasaan atas kilang minyak di Pangkalan Brandan setelah mundurnya Jepang dari Indonesia. Animasi ini memiliki format sebagai berikut :

Judul	: Brandan Bumi Hangus
Kategori	: Film Fiksi Sejarah
Durasi	: 40-50 Menit
Genre	: Drama, Action
Frame rate	: 15 fps
Ekstensi	: .mp4
Resolusi	: 1920 x 1080 (16:9)

4.1.2. Media Pendukung

Poster merupakan media pendukung yang bertujuan sebagai media promosi dari film animasi ini agar dapat menarik lebih banyak penonton.



Gambar 16. Poster Brandan Bumi Hangus 1
sumber : Konten Kreator Universitas Potensi Utama, 2024

Ukuran	: A1
Bahan	: Art Paper
Tipografi	: Anton Regular, The Rambler
Software	: Adobe Photoshop 2024

4.1.3. Merchandise



Gambar 17. Sticker dan Gantungan Kunci Brandan Bumi Hangus

Sumber : Anchor Animate, 2024

Ukuran : 6 x 6 cm
 Bahan : Kertas Sticker Kilat / Krilik
 Software : Clip Studio Paint

4.2. Pembahasan.

4.2.1. Implementasi Karya.

4.2.2. Kuesioner

Di dalam tahap ini, pengkarya memaparkan data yang telah di kumpulkan melalui kuesioner, data tersebut dibagikan secara daring ataupun luring. Pembuatan kuesioner yang pengkarya lakukan adalah dengan menggunakan google form dengan jumlah total 53 responden. Skala likert adalah metode analisa yang digunakan pengkarya dalam pengumpulan data melalui kuesioner.

Berikut adalah perhitungan jumlah skor dari kuesioner yang telah pengkarya buat :

1. Jawaban Setuju berjumlah 49 (Skor 3);
2. Jawaban Netral/Ragu berjumlah 3 (Skor 2);
3. Jawaban Tidak Setuju berjumlah 1 (Skor 1);

Setelah memperoleh jumlah skor per masing-masing jawaban, pengkarya akan menghitung skor tersebut menggunakan rumus Skala Likert :

$$T \times P_n$$

T = Jumlah Responden

P_n = Pilihan angka skor likert

Maka perhitungannya adalah :

Setuju	49 x 3	= 147
Netral	3 x 2	= 6
Tidak Setuju	1 x 1	= 1
Total		= 154

Di dalam skala likert terdapat interval dan interpretasi persen yang biasa digunakan untuk mengatur tingkat kesuksesan sebuah penelitian. Untuk mengetahui interval(I) maka dilakukan perhitungan sebagai berikut :

Rumus index % = 100 / total skor liket, maka :

$$100 : 3 = 33,3$$

Hasil (I) = 33,3 merupakan jarak interval 0% sampai 100%

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval :

1. Angka 0% - 33,29% = Tidak Setuju
2. Angka 33,3% - 66,6% = Netral
3. Angka 66,7% - 100% = Setuju

Kemudian langkah selanjutnya adalah mengalikan total skor '154' dengan nilai maksimum poin (jumlah responden '53' dikalikan dengan poin terbesar '3' = 159). Maka dapat dihitung $154 : 159 \times 100\% = 96,85\%$. Hasil perhitungan tersebut berada dalam kategori 'Setuju'.

Dari hasil analisa yang telah dijabarkan, pengkarya dapat mengambil kesimpulan bahwa banyak masyarakat yang tahu akan kota Brandan namun tak sedikit dari mereka yang masih belum mengetahui sejarah Brandan Bumi Hangus yang ada di kota Brandan itu sendiri. Dengan banyaknya responden yang sudah familiar dengan animasi 2D dan tertatik dengan adaptasi cerita sejarah melalui media animasi serta feedback yang positif dari mereka terhadap implementasi color grading dan compositing pada animasi Brandan Bumi Hangus maka pengimplementasian ini bisa memberi manfaat berupa meningkatkan kualitas film animasi dan menarik lebih banyak minat penonton untuk menonton film animasi Brandan Bumi Hangus ini sehingga sejarah yang terjadi di kota Brandan dapat diketahui oleh semua masyarakat yang berada di luar ataupun di dalam provinsi Sumut.

5. KESIMPULAN

Banyak sejarah yang terjadi pada negara Indonesia yang terjadi pada masa lalu, karena banyaknya sejarah tersebut membuat beberapa sejarah yang cukup penting tenggelam dan dilupakan oleh para masyarakat Indonesia khususnya pada provinsi Sumatera Utara. Salah satu sejarah yang cukup krusial yang terjadi Sumatera Utara adalah pembakaran kilang minyak terbesar di kota Pangkalan Brandan atau yang di kenal sebagai sejarah peristiwa Brandan Bumi Hangus. Sebagai masyarakat yang berada di kota Medan, sepatutnya kita mengetahui tentang peristiwa tersebut dikarenakan sumur minyak pertama Indonesia berada di kota Brandan. Hanya masyarakat lokal kota Brandan saja yang mengetahui tentang sejarah tersebut, maka dari itu di perlukannya aksi untuk mengenalkan sejarah Brandan Bumi Hangus kepada masyarakat yang lebih luas. Aksi yang dilakukan untuk mengenalkan sejarah Brandan Bumi Hangus adalah dengan menggunakan media animasi sebagai sarana untuk menyebarluaskan sejarah kota Brandan. Pemilihan animasi sebagai media untuk mengenalkan sejarah bukanlah tanpa sebab, dikarenakan animasi memiliki daya tarik tersendiri untuk memikat penonton. Pada zaman sekarang ini teknologi sudah semakin maju, banyak orang-orang yang sudah mendapatkan akses internet dimana orang-orang tersebut semakin mudah untuk mencari sesuatu khususnya mengakses animasi. Dikarenakan animasi memiliki daya tarik tersendiri dan akses untuk mencari animasi juga cukup mudah, maka pembuatan animasi sejarah Brandan Bumi Hangus merupakan sebuah solusi yang cukup efektif untuk saat ini.

Dalam produksi animasi, agar semakin dapat memikat dan menarik daya tarik penonton di perlukan kualitas animasi yang baik. Kontribusi dari compositing adalah untuk membangun adegan atau cerita pada animasi serta color grading untuk menciptakan suasana pada setiap adegan yang ada pada animasi Brandan Bumi Hangus akan membuat kualitas animasi yang dihasilkan menjadi lebih bagus yang membuat penonton memiliki minat yang tinggi untuk menonton animasi tersebut. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan karya ini yaitu dengan menggunakan hasil kuesioner yang telah diisi oleh 53 orang responden melalui google form. Hasil yang diperoleh sangat positif, sehingga perancangan karya berupa pengimplementasian color grading ini cukup memberikan hal yang signifikan pada film animasi Brandan Bumi Hangus.

Adapun saran yang dapat pengkarya berikan adalah perlunya tindakan atau hal yang dapat membuat masyarakat mengetahui dan mengenal tentang sejarah yang sudah tenggelam dimakan oleh waktu untuk diangkat kembali agar jiwa nasionalisme pada masyarakat tidak hilang. Memanfaatkan teknologi yang ada untuk mengenalkan sebuah sejarah merupakan salah satu contoh tindakan nasionalisme. Melibatkan pemerintah setempat untuk ikut mempromosikan media yang dapat mengenalkan sejarah kepada masyarakat agar mendapatkan lebih banyak perhatian. Saran lainnya yang pengkarya bisa berikan adalah jangan ragu untuk mempromosikan media pengenalan sejarah kepada masyarakat luas, dan cobalah untuk mencari tahu melalui media apa yang dapat membuat masyarakat lebih tertarik untuk mengenal tentang sebuah sejarah, dengan begitu akan semakin mudah untuk menarik minat para masyarakat untuk mengenal sejarah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Yayasan Potensi Utama Medan yaitu Bapak Dr. Bob Subhan Riza, ST, M.Kom, Universitas Potensi Utama yaitu Ibu Dr. Rika Rosnelly, M.Kom dan Tim Content Creator UPU terutama kepada Bapak Rinanda Purba, M.Sn, Bapak Triadi Sya'dian, M.Sn, Bapak Muhammad Ali Mursid Alfathoni, M.Sn, Abangda Azis Kurniawan, S.Kom dan Abangda Nazarudin untuk dukungan yang luar biasa dalam pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Wanti Dewi Irini, 2011, Peristiwa Bumi Hangus Pangkalan Brandan, Banda Aceh, Balai Pelestarian Sejarah dan Tradisional Banda Aceh.
- [2] Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. *Channel Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49-58
- [3] Andika, D. W., Purwaka, A., Cuesdeyeni, P., & Nurachmana, A. (2023). Analisis Nilai Perjuangan Tokoh Utama Pada Film Battle Of Surabaya Disutradarai Oleh Aryanto Yuniawan. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 1(1), 112-121.
- [4] Sumantri, P., & Gultom, A. Z. (2020). Bumi Hangus Pangkalan Brandan: Dari Eksploitasi Minyak Bumi hingga Aksi Revolusioner di Sumatera Timur, 1947. *Warisan: Journal of History and Cultural Heritage*, 1(3), 99-104.
- [5] Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan psikologi warna dalam color grading untuk menyampaikan tujuan dibalik foto. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.
- [6] Van Hurkman, A. (2014). *Color correction handbook: professional techniques for video and cinema*. Pearson Education.
- [7] Brinkmann, R. (2008). *The art and science of digital compositing: Techniques for visual effects, animation and motion graphics*. Morgan Kaufmann.
- [8] Kamarudin, N. D., Rusli, M. S., Yee, O. C., Mansoor, S. B. R. S., Azahari, A. M., Zainol, Z., ... & Makhtar, S. N. (2018). Performance Comparison of Colour Correction and Colour Grading Algorithm for Medical Imaging Applications. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4.33), 353-356.
- [9] KUNCORO, S. (2021). FILM ANIMASI 3D PUTRI HIJAU THE LEGEND OF ARU KINGDOM.