

## **DIGITAL COMPOSITING DAN EDITING ANIMASI 2D SETENGAH D(E)AD SEBAGAI MEDIA AWARENESS UNTUK PRIA USIA DEWASA AWAL MENGENAI FENOMENA FATHERLESS DI KABUPATEN BANDUNG**

Lovelnina L Ellyona Panggabean<sup>1</sup>, Mario<sup>2</sup> dan Muhammad Adharamadinka<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
lovipang@student.telkomuniversity.ac.id, dsmario@telkomuniversity.ac.id,  
ramadinka@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Fenomena *fatherless* adalah fenomena global. Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat *fatherless* yang tinggi. *Fatherless* merupakan sebuah kondisi di mana tidak terlibatnya peran ayah dalam pengasuhan anak. Patriarki adalah salah satu penyebab terjadinya *fatherless*. Sementara itu, dampak dari *fatherless* sendiri dapat berujung pada penyimpangan norma. Kabupaten Bandung yang memiliki tingkat perceraian yang tinggi di Jawa Barat membuat penulis tertarik untuk menjadikan Kabupaten Bandung menjadi tempat penelitian. Penulis menggunakan metode penelitian campuran dalam pengumpulan datanya. Data kualitatif sebagai data utama dan data kuantitatif sebagai data pendukung. Kemudian, penulis juga menggunakan analisis deskriptif. Pada animasi ini, penulis berperan sebagai *digital compositor* dan *editor*. Peran penulis di sini adalah merancang digital compositing dan editing yang bisa mendukung audiens untuk ikut merasakan emosi yang hadir dalam karya ini dan juga bisa membantu menangkap makna dari setiap adegan yang ada. Animasi 2D yang berjudul Setengah D(e)ad ini bertujuan untuk memberikan *awareness* kepada laki-laki remaja akhir bahwa keterlibatan ayah dalam pengasuhan anak sangatlah penting.

**Kata kunci:** Animasi 2D, *Digital Compositing*, *Editing*, *Fatherless*, Patriarki, Pengasuhan.

**Abstract:** The phenomenon of fatherlessness is a global phenomenon. Indonesia is a country with a high level of fatherlessness. Fatherlessness is a condition where the father's role is not involved in raising children. Patriarchy is one of the causes of fatherlessness. Meanwhile, the impact of fatherlessness itself can lead to deviations from norms. Bandung Regency, which has the second highest divorce rate in West Java, makes the author interested in making Bandung Regency a place for research. The author uses mixed research methods in collecting data. Qualitative data as main data and quantitative data

as supporting data. Then, the author also uses descriptive analysis. In this animation, the author acts as a digital compositor and editor. The author's role here is to design digital compositing and editing that can support the audience to feel the emotions present in this work and can also help capture the meaning of each scene. This 2D animation entitled *Setengah D(e)ad* aims to provide awareness to late teenage boys that father involvement in child care is very important.

**Keywords:** 2D Animation, Digital Compositing, Editing, Fatherless, Parenting, Patriarchy.

## PENDAHULUAN

Ayah yang tidak hadir dalam pengasuhan adalah penyebab dari fenomena *fatherless*. *Fatherless* adalah suatu kondisi di mana seorang anak tidak merasakan kehadiran figur seorang ayah di dalam hidupnya karena kondisi tertentu, seperti ayahnya meninggal atau pun karena ayahnya tidak ikut mengambil peran dalam mengasuh sang anak (Wandansari et al., 2021). *Fatherless* adalah fenomena nyata yang dapat dibuktikan dari presentase bahwa 1 dari 4 anak di Amerika tidak mendapat peran ayah dalam hidupnya (Census.gov, 2022). Sementara di Inggris, 1 dari 4 anak hanya tinggal dengan ibu kandungnya (Ons.gov.uk, 2023). Di Afrika Selatan pun 42% anak hanya tinggal dengan ibunya (Stassa.gov, 2021). Melihat bukti itu, fenomena *fatherless* juga layak disebut sebagai permasalahan global. Indonesia pun tidak luput dari fenomena *fatherless*. Bahkan, Indonesia memiliki tingkat *fatherless* yang tidak dapat diremehkan. Data pun membuktikan sejumlah 20,9% atau sekitar 2.999.577 anak di Indonesia tidak mendapat peran ayah di dalam hidupnya (Rri.co.id, 2024).

Penyebab *fatherless* pun ada banyak. Jika ditelusuri lebih dalam, patriarki menjadi salah satu penyebab dari fenomena *fatherless*. Patriarki merupakan budaya yang merugikan wanita. Patriarki merugikan wanita karena patriarki adalah sebuah tatanan sosial di mana sosok pria memiliki kedudukan lebih tinggi dan memiliki kehendak untuk mengendalikan perempuan (Walby, 2014). Contohnya adalah ketika seorang ayah menjadi seorang *economic provider*, sementara semua tugas rumah dan pengasuhan anak dilemparkan kepada

istrinya. Hal ini mengakibatkan sang anak tidak merasakan peran ayahnya dan ayah yang seharusnya menjadi *role model* pertama tidak dapat diteladani di dalam hidupnya. Pada akhirnya, mengasuh anak dan mengurus rumah hanya dianggap sebagai tugas wanita dan pria tidak perlu terlibat di dalamnya. Tentu hal ini bukan wujud dari kesetaraan gender. Maka dari itu, kesetaraan gender menjadi salah satu hal yang diperjuangkan dalam sebuah program pada Sidang Umum Perserikatan Bangsa-Bangsa. Program ini dikemas dan disepakati dengan nama Sustainable Development Goals (SDGs). SDGs yang berisi tentang kesetaraan gender berada pada nomor lima (Bappenas.go.id, 2015).

Keterlibatan ayah dalam mengasuh anak sangatlah penting. Tingginya pencapaian dan pesatnya perkembangan seorang anak dalam ranah kognitif, akademis, dan kompetensi sosial merupakan dampak positif yang didapat dari ayah yang ikut mengambil bagian atau terlibat dalam proses mengasuh anak (Cabrera, 2020). Kemudian, hubungan ayah yang dekat dengan anak bisa membantu dalam pembentukan kontrol diri remaja (Hidayat, 2018). Tidak hanya pada anak, bahkan ayah pun dapat merasakan dampak positif jika ikut serta dalam mengasuh anak. Lebih mengenal diri sendiri serta orang lain, ikut serta merasakan ikatan emosional dengan orang lain, lebih bersyukur dalam hidup, dan memiliki hubungan pernikahan yang baik serta stabil dengan istri merupakan beberapa contoh dampak positif yang bisa dirasakan seorang ayah jika terbiasa mengambil peran dalam mengasuh anak (Wijayanti & Fauziah, 2020).

Sementara itu, dampak negatif dari kurangnya keterlibatan ayah atau tindakan *fatherless* bisa menjadi awal mula dari perilaku penyimpangan dari norma yang ada di masyarakat. Anak yang tidak mendapat peran ayah sering kali memiliki perilaku yang menyimpang (Halodoc.com, 2023). Contohnya seperti anak perempuan yang merokok yang tidak umum terjadi. Kemudian, menjadi wanita tuna susila juga menjadi salah satu bentuk dari perilaku yang menyimpang (Widyawati & Sudarsana, 2019). Kemudian, tindakan kriminal seperti mencuri,

memeras, dan melukai orang lain juga merupakan perilaku penyimpangan (Nagib, 2014).

Tingginya tingkat perceraian di Kabupaten Bandung membuat penulis tertarik untuk menjadikan Kabupaten Bandung sebagai tempat penelitian. Kabupaten Bandung masih menjadi daerah dengan tingkat perceraian yang tinggi di Jawa Barat, yaitu sebanyak 7.683 kasus perceraian yang di mana Jawa Barat merupakan provinsi dengan tingkat perceraian tertinggi di Indonesia (Opendata.bandung.go.id, 2023). Yang pada akhirnya hak asuh lebih banyak dipegang oleh ibu (Badilag.mahkamahagung.go.id, 2022). Urgensi inilah yang perlu kembali disebarkan kepada masyarakat salah satunya melalui media animasi 2D sebagai *awareness*. Animasi merupakan media yang tepat karena bisa menjangkau seluruh kalangan (Yasa, 2018). Selain itu, animasi 2D dapat menjelaskan suatu hal yang rumit menjadi lebih sederhana karena animasi 2D adalah media audiovisual (Herliyani, 2014)

Di dalam perancangan animasi 2D Setengah D(e)ad, penulis mengambil peran sebagai seorang *compositor* dan *editor*. *Compositing* merupakan teknik mengombinasikan visual-visual menjadi sebuah konsep yang padu (Wright, 2008). Sementara *editing* adalah teknik menggabungkan shots dan elemen lain dengan tepat (Bilinge, 2017). Untuk merealisasikan konsep yang abstrak, visualisasi harus dilakukan dan referensi juga sangat diperlukan dalam pembuatan karya (Adharamadinka, et al., 2023). Selain itu, sound juga diperhatikan dalam proses *editing* agar penonton bisa merasakan cerita tersebut lebih dalam (Anwar, et al., 2020).

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Penelitian**

Pada perancangan animasi 2D *Setengah D(e)ad* ini, penulis menggunakan pengumpulan data dengan *mix method* dengan data kualitatif sebagai data utama dan data kuantitatif sebagai data pendukung. Pada data kuantitatif, penulis hanya menggunakannya untuk mencari rata-rata dari kuesioner terhadap khalayak sasaran. Semua data tersebut penulis jabarkan menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan etnografis.

### **Pengumpulan Data**

Data-data yang penulis kumpulkan berasal dari metode berikut ini:

#### **a. Studi Pustaka**

Penulis menggunakan metode ini untuk menjadi sumber data utama *digital compositing* dan *editing* yang membantu penulis dalam perancangan karya. Penulis mencari data lewat buku, jurnal, dan artikel di internet untuk menjadi dasar dari teknik perancangan yang penulis lakukan. Penulis juga mengulik dan mengkaji karya-karya animasi yang sesuai dengan konsep *digital compositing* dan *editing* animasi penulis.

#### **b. Wawancara**

Penulis mewawancarai psikolog, orang yang bekerja di bagian pascaproduksi, dan wanita pekerja seks komersial. Penulis mewawancarai psikolog untuk menambah informasi mengenai data fenomena dan sebagai pendukung untuk mengetahui seberapa efektif sebuah animasi dikemas dalam *digital compositing* dan *editing* yang baik. Kemudian, penulis juga melakukan wawancara dengan orang yang bekerja di bagian pascaproduksi untuk menambah *insight* baru. Terakhir, penulis juga mewawancarai wanita pekerja seks komersial untuk mengetahui bagaimana cara menggambarkan suasana kejadian-kejadian yang penulis tidak pernah penulis alami. Di sini penulis menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur agar penulis tetap berpedoman dengan daftar pertanyaan yang ingin diajukan mengenai hal-hal teknis, namun di satu sisi juga tetap bisa menggali

informasi lebih banyak dari sudut pandang orang yang sudah berpengalaman di bidangnya.

c. Observasi

Penulis melakukan observasi non-partisipan di Kabupaten Bandung dan Kota Bandung. Penulis datang secara langsung ke lingkungan Kabupaten Bandung, Taman di Kota Bandung, dan Hotel di Kota Bandung untuk mencatat dan mengamati apa saja yang ada di sana. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengenal suasana lingkungan lebih dalam dan sebagai inspirasi penulis dalam melakukan perancangan *digital compositing* dan *editing*.

d. Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang menyenangkan, tidak intimidatif, dan seperti teman yang sedang mendengarkan temannya curhat agar responden bisa lebih santai dalam mengisi. Terdapat pertanyaan yang menunjukkan presentase rata-rata jawaban dan juga opini-opini tidak terduga yang diketik dengan panjang dan terasa personal dari setiap responden. Kuesioner ini membuahkan hasil yang terasa seperti hasil dari wawancara mendalam.

### **Analisis Data**

Di sini penulis melakukan analisis data secara deskriptif. Penulis memaparkan segala data yang penulis dapatkan dan menyimpulkan benang merah dari data tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Data Wawancara**

Penulis melakukan wawancara kepada 5 orang, yaitu dengan psikolog, *digital compositor* atau *editor*, dan wanita tuna susila. Penulis mendapat pengetahuan yang lebih mendalam mengenai fenomena dan cara menyampaikan

*mood* yang baik dalam *digital compositing* dan *editing* dari wawancara ini. Fenomena *fatherless* masih terus eksis sampai sekarang. Para psikolog juga memberi masukan terhadap karya animasi *Setengah D(e)ad* ini bahwa menyampaikan *mood* juga harus didukung dengan pemahaman *storytelling* yang baik. Ka Zaidan sebagai *editor* pun berkata bahwa *sound* sangat penting. Kemudian, Ka R yang ternyata menyukai animasi 2D pun berkata penyampaian *mood* dalam visual sangat penting.

#### Data Observasi

Suasana pada Kabupaten Bandung dan Kota Bandung memiliki cukup perbedaan. Kabupaten Bandung memiliki kondisi jalan raya yang lebih padat kendaraan daripada Kota Bandung. Sehingga suara kendaraan terdengar lebih ramai di Kabupaten Bandung. Suara yang penulis temukan, penulis jadikan *sound* yang disertakan pada perancangan animasi ini. Kemudian, pada Kabupaten Bandung dan Kota Bandung, keduanya sama-sama sering turun hujan. Hujan gerimis, deras, dan badai tidak menentu kapan akan terjadi. Taman di Kota Bandung juga masih cukup asri karena masih ada suara hewan, walau dikelilingi oleh jalan raya. Penulis membuat *visual effect* air hujan dari penelitian ini dan menambahkan *sound* burung serta tetesan hujan.

#### Data Analisis Karya Sejenis

Penulis melakukan analisis kepada 3 karya sejenis sebagai berikut. Kemudian, referensi lain pun penulis ambil dari beberapa karya lain seperti *Slice of Life* dari Universitas Multimedia Nusantara. Lalu, *Meet Again* dari Chungkang Animation School, Korea Selatan.

#### Teori 1: Titling

##### Karya 1: Parfum Fraise

Pada karya ini *titling* tempat lembaga produksi diletakkan di awal untuk menunjukkan bahwa karya tersebut merupakan karya yang

diakui oleh Gobelins. Kemudian, pada judulnya sendiri memiliki filosofi khusus yang di mana artinya es krim stroberi yang menjadi pertanda munculnya pertumpahan darah lagi. Judul tersebut diletakkan di akhir agar audiens bisa kembali berpikir dan mencerna kembali yang telah ditonton. Kemudian, tak lupa di akhir *credit scene* diletakkan untuk apresiasi. Untuk *font*-nya pun formal.

### **Karya 2: *Memories for Sale***

Pada karya ini *titling* tempat lembaga produksi diletakkan di awal untuk menunjukkan bahwa karya tersebut merupakan karya yang diakui oleh Veritas University Animation School. Kemudian, pada judulnya sendiri menggambarkan cerita tersebut, yaitu kenangan yang dijual (yang di mana taxi tersebut penuh dengan kenangan). Judul tersebut diletakkan di awal memasuki pertengahan agar audiens mendapat gambaran cerita tersebut. Kemudian, tak lupa di akhir *credit scene* diletakkan untuk apresiasi. *Font*-nya sendiri sangat mencerminkan isi cerita tersebut, yaitu kepingan kenangan.

### **Karya 3: *Cereal!***

Pada karya ini *titling* tempat lembaga produksi diletakkan di awal untuk menunjukkan bahwa karya tersebut merupakan karya berasal dari Vancouver Film School. Kemudian judulnya pun langsung ditampilkan setelah tempat lembaga produksi karena cerita tersebut tidak perlu berpikir banyak dan dijelaskan secara langsung dan sederhana, yaitu cerita tentang sereal. Kemudian,

tak lupa di akhir *credit scene* diletakkan untuk apresiasi. *Font*-nya terlihat *fun* karena *genre* yang diangkat pun adalah *fantasy-comedy*.

Kesimpulannya *titling* tidak sembarangan dipaparkan. Namun, yang ditampilkan harusnya adalah informasi-informasi penting. Kemudian, penggunaan *font* ketiga karya tersebut pun juga sangat mencerminkan cerita tersebut. *Titling* berguna agar audiens tidak salah kaprah dan mengerti apa yang hendak karya tersebut sampaikan. *Titling* tidak boleh sembarangan dibuat karena *titling* adalah “*face of the animation*”.

Penulis membuat *titling* dengan hasil *brainstorming* dari tema.

## Teori 2: Compositing

### Karya 1: Parfum Fraise

Pada karya ini teknik *depth of field* dan *effect simulation* digunakan. Sementara, teknik *depth of field* di sini digunakan untuk memberi tahu audiens lebih dalam mengenai *point of view* tokoh yang disorot dan membuat pandangan audiens hanya fokus kepada yang disorot. Kemudian, untuk *effect simulation* sendiri dapat membuat suatu *scene* terlihat lebih nyata dan bahkan bisa menggambarkan emosi seseorang.

### Karya 2: Memories for Sale

Pada karya ini teknik *compositing*, yaitu *depth of field* dan *effect simulation* juga digunakan. Di sini teknik *depth of field* digunakan untuk membuat audiens ikut simpati terhadap yang si tokoh rasakan. Kemudian,

untuk *effect simulation* sendiri bisa mendukung suatu peristiwa terlihat lebih nyata atau bahkan bisa mendramatisir sebuah keadaan.

### **Karya 3: Cereal!**

Pada karya ini teknik *depth of field* dan *effect simulation* digunakan. Teknik *depth of field* di sini digunakan untuk membuat audiens merasakan adanya sebuah dimensi jarak pada suatu ruangan yang luas seperti supermarket. Kemudian, untuk *effect simulation* sendiri bisa mendukung eksekusi *genre* cerita yang ingin disampaikan, bisa menyampaikan *mood*, serta dapat dinikmati audiens secara visual.

Kesimpulannya dari analisis tersebut adalah segala teknik *compositing* berfungsi untuk membuat audiens lebih mengerti dan ikut tenggelam ke dalam cerita. *Compositing* yang baik adalah *compositing* yang dapat membuat sebuah pesan menjadi lebih tersampaikan dan membuat audiens lebih menikmati karya tersebut karena terlihat lebih nyata. Baik *depth of field*, dan *effect simulation* memiliki peranannya masing-masing. Namun, dua teknik tersebut sama-sama pada akhirnya harus membuat gejolak perasaan setiap audiens yang menontonnya.

Penulis menggunakan beberapa elemen *compositing* untuk mendukung suasana agar terlihat lebih realistis.

### **Teori 3: Color Grading**

### **Karya 1: Parfum Fraise**

Pada karya ini teknik *color grading* diaplikasikan. Pada karya ini *color grading* biru tua dan oranye digunakan. Biru tua melambangkan ketakutan atau kesedihan. Sementara oranye mencerminkan kehangatan. Karya ini menceritakan tentang hubungan ayah dan anak jadi kehangatan dan kesedihan itu sangat sering digunakan dekat dengan *color grading* biru tua dan oranye.

### **Karya 2: *Memories for Sale***

Pada karya ini teknik *color grading* diaplikasikan. Pada karya ini *color grading* hijau, biru tua, dan oranye digunakan. Hijau melambangkan kehidupan, biru tua melambangkan ketakutan atau kesedihan, dan oranye mencerminkan kehangatan. *Color grading* ini sangat dekat dengan tema keluarga

### **Karya 3: *Cereal!***

Pada karya yang singkat ini terdapat *color grading* merah menandakan sebuah situasi yang membahayakan, yaitu pada saat berubahnya si remaja perempuan menjadi makhluk. Warna merah biasanya sering digunakan pada animasi *genre fantasy*.

Kesimpulannya, untuk *color grading* dari 3 karya ini memiliki sisi kelam dan sering kali menambahkan warna hitam untuk membuat suasana terlihat lebih *gloomy* dan penonton bisa merasakan rasa frustrasi dari si karakter dalam menghadapi tantangan dalam hidupnya.

Penerapan *color grading* yang tepat sangat penulis perhatikan saat perancangan agar tidak terjadi salah kaprah.

#### Teori 4: *Lighting*

##### **Karya 1: *Parfum Fraise***

Pada karya ini *lighting* sering digunakan sebagai penanda sebuah kejadian akan terjadi. Kemudian, *lighting* digunakan pada saat *scene* yang krusial atau pada puncak masalah.

##### **Karya 2: *Memories for Sale***

Pada karya ini *lighting* digunakan untuk menggambarkan suatu harapan, imajinasi, dan juga konklusi dalam sebuah cerita.

##### **Karya 3: *Cereal!***

Pada karya ini *lighting* digunakan untuk menutup sebuah cerita atau menjadi penutup sebuah cerita tentang bagaimana akhir dari karakter tersebut.

Kesimpulannya adalah *lighting* tidak hanya berperan sebagai pencahayaan, namun juga memiliki makna sendiri, yaitu digunakan pada saat seorang karakter sedang dalam masa puncaknya, pada peristiwa-peristiwa penting, atau pun sebagai konklusi akhir sebuah animasi.

Penulis melakukan penambahan *lighting* untuk lebih membangun suasana.

#### **Data Kuesioner**

Dari analisis yang telah dilakukan, didapatkan 102 responden. Ketidaktahuan para pria usia dewasa awal terhadap makna *fatherless* yang lebih dalam sesuai dengan tujuan *awareness* yang ingin penulis sebarakan. Lalu, media animasi 2D adalah media yang tepat sebagai media yang menyebarkan *awareness*

karena para responden menyukai animasi 2D. Untuk orang yang tidak menyukai animasi 2D pun bisa tertarik apabila cerita yang diangkat bersifat imajinatif dan *fresh*. Untuk *digital compositing* dan *editing* sendiri, para responden merasa aspek tersebut adalah aspek yang sangat penting dan diharapkan semuanya diperhatikan dengan baik, terutama pada *sound*.

## Hasil

Dari semua konsep tersebut, penulis pun melakukan *compositing* dan *editing*. Berikut adalah tahapan perancangan *digital compositing* dan *editing* dari konsep yang telah dibuat dari awal hingga akhir:

### a. Shotlist Awal

Pertama, setelah naskah dibuat, penulis membuat *shotlist* agar menjadi gambaran pada saat merancang *digital compositing* dan *editing*. *Shotlist* yang telah dibuat penulis terdiri dari 172 *shots* yang mencakup audio, *editing*, transisi, dan durasi.

### b. Mengumpulkan Referensi atau Membuat Moodboard

Setelah membuat *shotlist*, penulis mengumpulkan referensi seperti yang ada pada karya sejenis dan referensi-referensi lainnya.

### c. Editing pada Animatic Storyboard

Lalu, penulis membuat tes *editing* dan *compositing* pada *animatic storyboard* untuk menjadi acuan saat finalisasi animasi. Di sini penulis melakukan uji coba menyesuaikan durasi dengan *sound*.

### d. Shotlist Final

Dari *animatic storyboard* tersebut, penulis membuat *shotlist* final untuk acuan animasi final. Pada *shotlist* final terdapat 200 *shot*.

### e. Pengumpulan Aset Frame by Frame

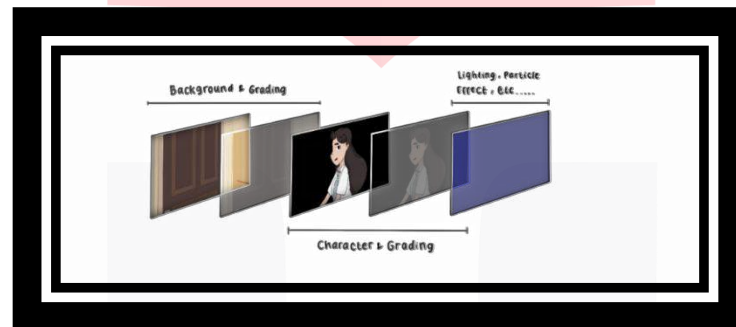
Kemudian, setelah penulis dan tim membuat animasi *frame by frame*, penulis menggabungkan semua aset tersebut dan mengatur *pacing* dari aset

tersebut, baik aset pergerakan karakter maupun *background*. Aset ini dikumpulkan di Procreate.

*f. Compositing dan Editing*

Setelah semua aset telah terkumpul, maka penulis mengedit *shot* tersebut satu per satu, dimulai dari membuat *titling*, *color grading*, *visual effect*, *lighting*, mengatur transisi, dan menambahkan *sound*. *Compositing* dan *editing* ini penulis lakukan di Adobe After Effects dan Adobe Premiere Pro.

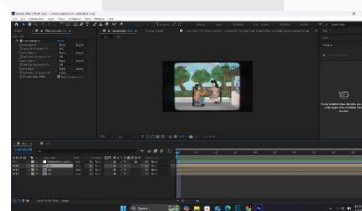
*Compositing* dilakukan dengan *layering* atau penggabungan dari *background* yang diberi *color grading*, karakter yang diberi *color grading*, dan terakhir diberi *particle effects* atau efek lainnya.



Gambar 1 Layer Compositing Setengah D(e)ad

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

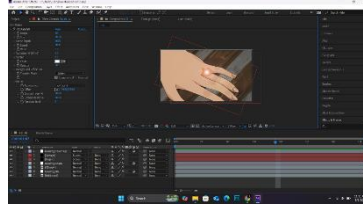
Di *shot* ini penulis menambahkan *border* hitam, *glitch*, *grain*, dan *titling* untuk menandakan ini adalah adegan di masa lampau.



Gambar 2 Compositing 1

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Pada *shot* ini, langit menggelap dan hujan turun. Terdapat *particle effects* gerimis dan cahaya dari cincin yang memberi sentuhan *magical* sesuai dengan genre.



Gambar 3 Compositing 2

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

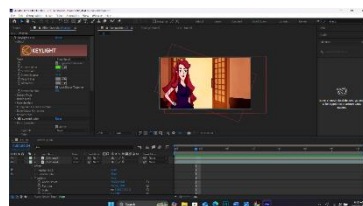
Sementara itu, pada *shot* ini, penulis menambahkan *color grading* warna oranye untuk untuk menandakan waktu sore sekaligus menandakan sebuah kelancangan atau kejadian yang buruk akan terjadi, seperti pada psikologi warna yang ada. Pada adegan ini Anggi segera mengetahui ada pesan dari seorang wanita di *handphone* ayahnya, yaitu Pak Odet. Di sini penulis juga membuat partikel debu di kamar agar lebih *real*.



Gambar 4 Compositing 3

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

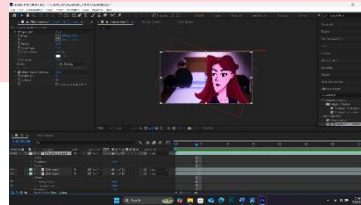
*Color grading* oranye menuju merah dalam artian negatif pun digunakan dalam *shot* ini sebagai penanda bahaya akan terjadi. Selain *color grading*, teknik *compositing depth of field* juga digunakan. Di sini pergantian fokus yang pertama kepada Mawar untuk menandakan Mawar menyambut Pak Odet. Kemudian, fokus berganti kepada Pak Odet yang datang menghampiri Mawar.



Gambar 5 Compositing 4

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

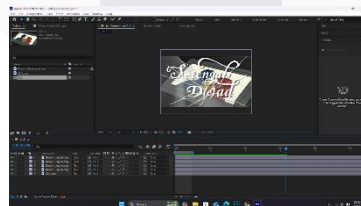
Pada *shot* ini ditampilkan suasana remang-remang kamar seperti pada observasi. Awalnya diberi *color grading* biru kehitaman dengan perpaduan hitam untuk menggambarkan suatu petaka atau hal buruk akan datang. Di satu sisi juga ditambahkan *lighting* untuk menggambarkan kamar yang remang-remang, seperti yang ada pada observasi.



Gambar 6 Compositing 5

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Lalu, untuk *titling* sendiri digunakan pada intro, *shot* yang memerlukan penambahan teks, dan *credit*. Untuk judul *Setengah D(e)ad* diberi *font* yang sesuai dengan genre dan juga terdapat retakan kaca yang menggambarkan retaknya hubungan ayah dan anak.



Gambar 7 Compositing 6

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Lalu yang terakhir, penulis menggabungkan semuanya dengan transisi dan *sound*. Sehingga semuanya menjadi sebuah animasi yang utuh.

#### g. Rendering

Tahapan terakhir, proses *rendering* pun dilakukan. Animasi pun mencapai tahap akhir. Format yang dipakai adalah resolusi 1920 x 1080 dan *output* H.264.

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian penulis mengenai fenomena *fatherless*. *Fatherless* merupakan fenomena yang masih marak terjadi. Kabupaten Bandung pun menjadi wilayah yang memiliki tingkat perceraian yang sangat tinggi di Jawa Barat, di mana Jawa Barat merupakan provinsi nomor 1 dengan tingkat perceraian tertinggi di Indonesia. Perceraian ini jauh lebih banyak digugat oleh pihak istri dan perceraian pun berpotensi besar dalam mengakibatkan anak tumbuh tanpa peran seorang ayah.

Oleh karena itu, *awareness* tentang fenomena *fatherless* sangat diperlukan. *Awareness* ini dikemas ke dalam sebuah media animasi 2D berjudul *Setengah D(e)ad*. Animasi ini ditargetkan kepada pria usia dewasa awal dalam rangka memberi *awareness* terhadap mereka sebagai calon ayah bagaimana menjadi seorang ayah yang hadir bagi anak mereka kelak. Selain itu, animasi ini memberi gambaran apa dampak yang akan terjadi kepada sang anak jika mereka menjadi *role model* yang buruk.

Penulis yang berperan sebagai seorang *compositor* dan *editor* di sini bertugas untuk menyampaikan *mood*, *awareness* atau pesan yang ingin disampaikan, dan mengemas fenomena *fatherless* agar terasa lebih relevan, namun juga *entertaining*. Proses untuk mencapai hal itu didapat melalui beberapa hal. Yang pertama adalah studi pustaka di mana penulis mencari tahu data-data yang ada agar menjadi landasan mengapa tema animasi ini diangkat. Setelah itu, penulis melakukan observasi dengan psikolog mengenai fenomena *fatherless* itu sendiri dan bagaimana tanggapan mereka soal genre apa yang dapat membuat

audiens tertarik. Lalu, wawancara kepada *editor* juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana *workflow*, *insight*, dan seberapa penting proses pascaproduksi terhadap hasil akhir animasi. Penulis juga melakukan wawancara kepada wanita tuna susila supaya penulis mengetahui gambaran suasana agar dapat menentukan *sound* dalam adegan yang dibutuhkan. Penulis juga melakukan observasi di Kabupaten dan Kota Bandung untuk mengetahui apa saja suasana dan *ambience* yang harus ditampilkan pada animasi ini lewat penambahan *visual effect* dan *sound*. Kemudian, referensi karya sejenis juga dibutuhkan untuk menjadi inspirasi penulis dalam mengerjakan *compositing* dan *editing*. Yang terakhir, kuesioner kepada target audiens, yaitu orang Kabupaten Bandung pun disebarakan agar penulis tahu seberapa *aware* mereka terhadap fenomena ini dan apa preferensi mereka.

### **Saran**

Penulis berharap agar laporan dan animasi 2D berjudul *Setengah D(e)ad* yang penulis garap ini dapat menyentuh hati para audiens dan *awareness* yang penulis ingin sampaikan bisa tersampaikan dengan baik. Penulis ingin menyampaikan bahwa pendalaman tentang fenomena dan mencari tahu pengalaman serta preferensi target audiens sangat penting untuk menciptakan sebuah karya animasi yang dapat dipahami, dirasakan, dan juga menghibur. Semoga karya ini bisa menjadi salah satu karya yang menginspirasi karya-karya selanjutnya yang juga ingin mengangkat fenomena sosial di masyarakat. Penulis pun juga terbuka terhadap kritik dan saran agar bisa menjadi evaluasi bagi penulis di masa yang akan datang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adharamadinka, M., & Junaidy, D. W. (2023). Spatial mental imagery gap of student–studio lecturer and client–designer/architect by virtual reality and non-virtual reality. *Education and Information Technologies*, 28(7), 8607–8643. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11534-2>
- Aditya. (2009). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Rineka Cipta.

- Anwar, A. A., & Budiman, A. (2020). REKAYASA SUARA UNTUK DOKUMENTASI VIDEO PADA KOMUNITAS LENSA PANGALENGAN. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 03, Issue 02). <https://doi.org/xxx>
- Astina, K. A. D., & Putra, I. K. A. M. (2021). Analisis Slapstick Dalam Film Serial Animasi Larva. Senada: Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi. <https://Eprosiding.lbbali.Ac.Id/Index.Php/Senada/Article/View/624>.
- Aziz, S. (2015). *Pendidikan Keluarga: Konsep dan Strategi*. Gava Media.
- Badilag.mahkamahagung.go.id. (2025). *Eksekusi anak dan problematikanya di Indonesia*.
- Bakri, M. H. (2017). *Asuhan Keperawatan Keluarga*. PT Pustaka.
- Bappenas.go.id. (2015). *5 KESETARAAN GENDER Mencapai Kesetaraan Gender dan Memberdayakan Kaum Perempuan*.
- Bilinge, S. (2017). *The Practical Guide to Documentary Editing Techniques for TV and Film*.
- Bowen, C. J., & Thompson, R. (2017). *Grammar of the Edit fourth edition*.
- Brooker, D. (2008). *Essential CG Lighting Techniques with 3ds Max*.
- Cabrera, N. J. (2020). *Father involvement, father-child relationship, and attachment in the early years. Attachment and Human Development*. 134–138.
- Census.gov. (2022, February 3). *Census Bureau Releases New Report on Living Arrangements of Children*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Sage.
- Databoks.katadata.co.id. (2024a). *Data 2024: Jumlah Penduduk Kabupaten Bandung 3,77 Juta Jiwa*.
- Databoks.katadata.co.id. (2024b). *Jawa Barat, Provinsi dengan Kasus Perceraian Tertinggi pada 2023*.
- Delouise, A., & Ottenritter, C. (2020). *Nonfiction Sound and Story for Film and Video*. Routledge.
- Detik.com. (2024). *76% Kasus Perceraian di Bandung Diajukan Perempuan, Apa Penyebabnya?*.
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative*.
- Fazriah, S. L., Hafshah, T. A., & Maranatha, J. R. (2021). *Penggunaan Media Film Animasi Bisu Untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta*.
- Feisner, E. A., & Reed, R. (2014). *Color Studies*. Fairchild Books.
- Gunarsa, Y., & Singgih, D. (2002). *Psikologi Untuk Muda-Mudi*. PT BPK Gunung Mulia.
- Halodoc.com. (2023). *Dampak Fatherless bagi Perkembangan Anak*.
- Havighurst. (2001). *Perkembangan Manusia Dan Pendidikan*. Jemmars.
- Herliyani, E. (2014). *Animasi Dua Dimensi*. Graha Ilmu.
- Hidayat, D. (2018). *Kontrol diri remaja ditinjau dari kelekatan terhadap orangtua. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Hornung, D. (2012). *Colour: A Workshop for Artists and Designers*.
- Hurlock. (2016). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.
- Jabar.bps.go.id. (2023). *Jumlah Nikah dan Cerai, 2023*.
- Kadinkabbandung.or.id. (2025). *Tentang Kabupaten Bandung*.
- Lanier, L. (2010). *Profesional Digital Compositing: Essential Tools and Techniques*. Wiley Publishing.
- Leslie, E. (2014). *Animation and History*.
- Mario, Sumarlin, R., & Deanda, T. R. (2023). *Analisis UI dan UX Aplikasi Halodoc Terhadap Pengguna Layanan Kesehatan*. 08.

- Nagib. (2014). Psikologi UMP.  
<https://Repository.Ump.Ac.Id/5954/3/Carima%20Nagib%20Bab%20II.Pdf>.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Novozhilov, D. (2019). *What is Sound Design?*
- Ons.gov.uk. (2023). *Families and households in the UK: 2022*.
- Opendata.bandung.go.id. (2023). *Akhir Sebuah Cerita Cinta, Jumlah Kasus Perceraian 2023*.
- Palkovitz, R. (2002). *Involved fathering and men's adult development: Provisional balances*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Pa-soreang.go.id. (2022). *6.805 Istri di Kabupaten Bandung Gugat Cerai Suami, Efek "Layangan Putus?"*
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Qubisa.com. (2024). *Apa Perbedaan Animasi 2D dan 3D, Mana yang Lebih Baik Buat Kamu*.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Cipta Prima Nusantara.
- Rosenthal, S. S. (2010). *The Unavailable Father: Seven Ways Women Can Understand, heal, and Cope with a Broken Father-Daughter Relationship (1st ed.)*. Jossey - Bass.
- Rri.co.id. (2024). *Urgensi Peran Ayah dalam Pengasuhan Anak*.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas*. PT. Erlangga.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Erlangga.
- Shelby, A. (2013). *Animation*. Lawrence King.
- Stassa.gov. (2021). *Families and parents are key to well-being of children*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Thompson, R., & Bowen, C. (2009). *Grammar of the Edit*. Focal Press.
- Walby, S. (2014). *Teorisasi Patriarki*. Jalasutra.
- Wandansari, A., Nur, H., & Siswanti, D. N. (2021). *Ketidakhadiran Ayah Bagi Remaja Putri*.
- 1.
- Widyawati, D. P., & Sudarsana. (2019). PERILAKU SOSIAL PEKERJA SEKS KOMERSIAL DI KOTA SURAKARTA. In *Journal of Development and Social Change* (Vol. 2, Issue 2).
- Wijayanti, R. M., & Fauziah, P. Y. (2020). Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Anak. *JIV- Jurnal Ilmiah Visi*. <https://doi.org/10.21009/Jiv.1502.1>, 15(2), 95–106.
- Winartha, I. M. (2006). *Metode Analisis Deskriptif Kualitatif*. Andi.
- Wright. (2010). *Digital Compositing for Film and Video*.
- Wright. (2011). *Compositing Visual Effects Essentials for the Aspiring Artist*.
- Wright. (2024). *Digital Compositing for Film and Video Production Workflows and Techniques*.
- Wright, S. (2008). *Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist*.
- Yasa, A. (2018). *Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan*.