

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembuatan sebuah film animasi, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan, seperti Pra Produksi, Produksi, dan tahapan yang terakhir yaitu Pasca Produksi, compositing termasuk dalam tahapan yang terakhir ini dalam pembuatan sebuah film animasi. Tujuan dari kompositing dalam film animasi sendiri adalah menciptakan gambar atau adegan yang tampak seolah-olah semua elemen yang berbeda yang digunakan telah bersatu secara alami. Tahapan ini perlu dilakukan sehingga hasil akhir dari sebuah film animasi terlihat menarik dan pesan visual dapat tersampaikan.

"Asmara: Mythical of Borneo" adalah film animasi 2D aksi fiksi yang mengambil inspirasi dari cerita daerah Kalimantan. Cerita ini mengisahkan Asmara yang berjuang melawan Raja Unggal untuk membebaskan Sambas. Dengan latar di Sambas, Kalimantan Barat, film ini menawarkan nuansa khas daerah tersebut. Keberadaan suku Dayak menambah kedalaman budaya, menciptakan pengalaman autentik. Dengan mengikuti arc Sambas Rebellion, film ini mempersembahkan cerita menarik, penuh aksi, dan mengangkat aspek budaya serta sejarah Kalimantan. "Asmara: Mythical of Borneo" menjadi medium untuk memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya Kalimantan melalui petualangan epik Asmara dan teman-temannya.

Dalam produksi film animasi "Asmara: Mythical of Borneo," terdapat beberapa scene pertarungan kompleks yang membutuhkan perhatian khusus pada tahap kompositing. Pada adegan pertarungan Asmara dengan Pasukan, *Camera Movement* digunakan untuk mengikuti pergerakan yang dinamis, sementara Efek *Blur* menciptakan efek buram pada visual penglihatan saat Asmara kelelahan. Penggunaan *Color Grading Hue/Saturation* memberikan suasana merah dan abu saat Asmara menggunakan kekuatan Jamurnya. Pada adegan ini, *Matte Roto Brush* dan *Glow* digunakan untuk menyeleksi tangan Asmara dan menciptakan

aura cahaya, animasi efek seperti asap, cahaya, dan api dihasilkan dengan menggunakan *Saber*. Efek partikel animasi pada pertarungan diperoleh melalui penggunaan *CC Particle*, sementara *Turbulent Noise* dan *CC Power Pin* menambahkan garis-garis aksi yang mengikuti gerakan animasi. Pada adegan panas matahari, *Displacement Map* menciptakan efek gersang dengan menimpa objek menggunakan *CC Particle*, diintegrasikan dengan *Light Rays* dari matahari. *Shake (Wiggle)* digunakan untuk menciptakan efek getar akibat pukulan, dan *CC Smeat* digunakan pada adegan pasukan menjadi Jamur untuk memberikan efek cair seperti darah.

Dari kesimpulan latar belakang diatas, maka penelitian ini akan membahas tentang teknik *compositing* yang akan diterapkan pada film animasi 2D "Asmara : Myhtical of Borneo"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditulis sebelumnya, dapat dirumuskan masalahnya yaitu: "Bagaimana penerapan teknik *compositing* pada film animasi 2D "Asmara : Mythical of Borneo"?".

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang tertulis diatas, untuk lebih meluruskan pembahasan dalam masalah ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Membahas teknik *compositing* yang digunakan pada adegan scene 2 film animasi "Asmara: Mythical of Borneo".
2. Penerapan teknik kompositing menggunakan software *Adobe After Effects*.
3. Yang diuji dalam penelitian adalah penyesuaian asset yang ada di scene untuk animasi dan penerapan Efek *Saber*, *Glow*, *CC Particle* pada

adegan scene 2 film animasi “Asmara: Mythical of Borneo”.

4. Pengujian teknik *compositing* ini akan diuji oleh ahli animasi 2D.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin peneliti capai dalam penyusunan penelitian ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Memberikan pengertian tentang Teknik *compositing* pada film animasi 2D “Asmara : Mythical of Borneo”.

