

**PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING PADA ADEGAN SCENE
1 FILM ANIMASI 2 DIMENSI "ASMARA: MYTHICAL OF
BORNEO" MENGGUNAKAN SOFTWARE TOON BOOM
HARMONY DAN ADOBE AFTER EFFECTS**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

WAHYU TRI HANDIKA

20.82.0994

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING PADA ADEGAN SCENE
1 FILM ANIMASI 2 DIMENSI "ASMARA: MYTHICAL OF
BORNEO" MENGGUNAKAN SOFTWARE TOON BOOM
HARMONY DAN ADOBE AFTER EFFECTS**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

WAHYU TRI HANDIKA
20.82.0994

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING PADA ADEGAN SCENE 1
FILM ANIMASI 2 DIMENSI "ASMARA: MYTHICAL OF BORNEO"
MENGUNAKAN SOFTWARE TOON BOOM HARMONY DAN ADOBE
AFTER EFFECTS**

yang disusun dan diajukan oleh

Wahyu Tri Handika

20.82.0994

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2024

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING PADA ADEGAN SCENE 1
FILM ANIMASI 2 DIMENSI "ASMARA: MYTHICAL OF BORNEO"
MENGUNAKAN SOFTWARE TOON BOOM HARMONY DAN ADOBE
AFTER EFFECTS**

yang disusun dan diajukan oleh

Wahyu Tri Handika

20.82.0994

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

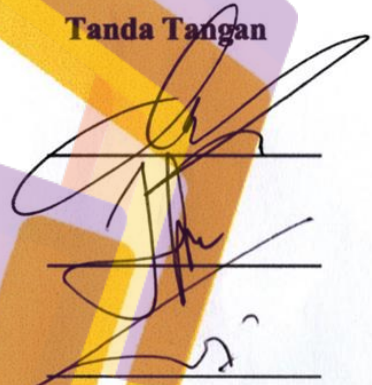
Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Wahyu Tri Handika
NIM : 20.82.0994

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembahasan Teknik Compositing pada Adegan Scene 1 Film Animasi 2 Dimensi “Asmara: Mythical of Borneo” Menggunakan Software Toon Boom Harmony dan Adobe After Effects

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 23 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Wahyu Tri Handika

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya persembahkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah mengabulkan segala do'a sehingga Saya dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING PADA ADEGAN SCENE 1 FILM ANIMASI 2 DIMENSI "ASMARA: MYTHICAL OF BORNEO" MENGGUNAKAN SOFTWARE TOON BOOM HARMONY DAN ADOBE AFTER EFFECTS”** sesuai dengan yang Saya harapkan.

Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia Saya persembahkan skripsi ini kepada diri Saya sendiri yang sudah mau berjuang menyelesaikan skripsi ini, yang sudah melalui perjalanan panjang dan penuh dedikasi dalam menyelesaikan studi ini.

Skripsi ini Saya persembahkan untuk kedua orang tua Saya, Bapak Waldi dan Ibu Yantini yang selalu menyemangati dan mendukung penuh apapun keputusan yang Saya ambil, yang selalu mengiringkan doa-doa di setiap langkah yang Saya jalani. Kakak dan Abang Saya, Mbak Widyanti dan Mas Ardiansyah Putra serta Abang Ipar Saya yaitu Mas Agus Suryanto yang selalu mendukung dan menyemangati Saya, selalu mengingatkan untuk serius belajar dan selalu siap banting tulang untuk membantu memenuhi keperluan Saya selama ini.

Untuk Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah bersabar dalam membantu dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi ini. Kampus Saya tercinta Universitas AMIKOM Yogyakarta dan segenap dosen yang telah banyak memberikan pengetahuan, ilmu, pengalaman dan kenangan.

Untuk sahabat-sahabat dekat Saya yang selalu ada mendengarkan keluh kesah dan selalu siap dibuat repot. Untuk teman-teman tim “Ikan Hijau Studio” yang sudah berjuang bersama membuat project “Asmara: Mythical of Borneo”. Terima kasih sudah mengajak saya bergabung di dalam tim ini terutama Septian Rifqi Nursandy yang sudah membantu banyak dan mendampingi Saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Rekan – rekan TI angkatan 2020 yang sudah memberikan banyak kenangan manis yang tidak bisa saya lupakan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat, berkah hidayah dan karunia-Nya, serta petunjuk, kemudahan dan kekuatan yang selalu dilimpahkan kepada penulis sehingga bisa menuntaskan penulisan skripsi berjudul “PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING PADA ADEGAN SCENE 1 FILM ANIMASI 2 DIMENSI "ASMARA: MYTHICAL OF BORNEO" MENGGUNAKAN SOFTWARE TOON BOOM HARMONY DAN ADOBE AFTER EFFECTS”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan segenap dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Waldi dan Ibu Yantini serta Kakak dan Abang kandung penulis yaitu Mbak Widyanti dan Mas Ardiansyah Putra dan Abang Ipar penulis yaitu Mas Agus Suryanto yang selalu mendoakan dan mendukung penuh setiap langkah yang penulis ambil.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi. Terima kasih telah bersabar dalam membantu dan membimbing serta memberikan saran dan waktunya dengan sepuh hati.
4. Supervisor magang selama program magang merdeka oleh MSV Studio
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Sahabat terdekat yaitu Mitha Prameswari yang telah memberikan dukungan dan mendengarkan keluhan penulis selama ini.
7. Tim ‘Ikan Hijau Studio’ dalam proses produksi animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo”, Bramdany Bima Saputro, Septian Rifqi Nursandy, Nugraha Sentosa, Devin Hermawan, Muhammad Alif Firmansyah, Surya

Aziz Pandukesuma, serta Sherin Victa Anugrah yang membantu menjadi voice actor. Terima kasih atas kerja sama dan kerja kerasnya selama proses produksi. Terima kasih juga untuk setiap moment di luar proses produksi yang diberikan selama ini.

8. Teman – teman diklat BDI Denpasar terutama Septian Rifqi Nursandy dan Surya Aziz Pandukesuma. Terima kasih sudah menjadi teman yang asik, selalu menemani dan mau direpotkan selama diklat hingga skripsi ini selesai dibuat.
9. Rekan – rekan TI03 Angkatan 2020 dan seluruh rekan TI Angkatan 2020 yang telah memberikan banyak kenangan selama masa perkuliahan ini.
10. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap skripsi ini dapat menjadi langkah awal yang membawa kesuksesan dan memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 8 Januari 2024

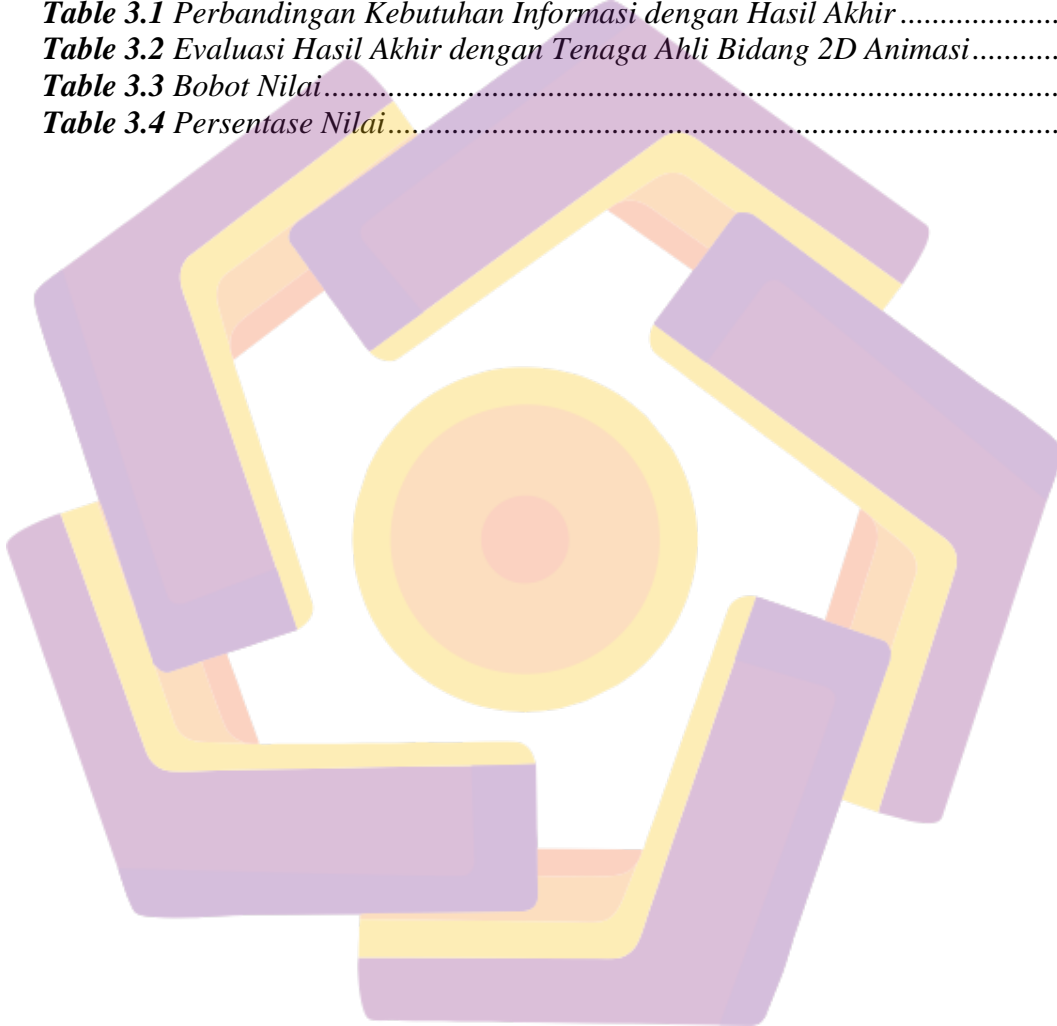
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
BAB II METODE PENELITIAN.....	4
2.1. Landasan Teori	4
2.2. Pengumpulan Data.....	10
2.3. Analisis Kebutuhan.....	19
2.4. Aspek Produksi	22
2.5. Pra-Produksi.....	24
BAB III IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	35
3.1. Produksi	35
3.2. Pasca Produksi	39
3.3. Evaluasi.....	66
BAB IV PENUTUP	75
4.1 Kesimpulan	75
4.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

<i>Table 2.1</i> <i>Kebutuhan Hardware</i>	20
<i>Table 2.2</i> <i>Kebutuhan Software</i>	21
<i>Table 2.3</i> <i>Kebutuhan Brainware</i>	21
<i>Table 2.4</i> <i>Aspek Produksi</i>	22
<i>Table 2.5</i> <i>Tabel Time Management</i>	34
<i>Table 3.1</i> <i>Perbandingan Kebutuhan Informasi dengan Hasil Akhir</i>	66
<i>Table 3.2</i> <i>Evaluasi Hasil Akhir dengan Tenaga Ahli Bidang 2D Animasi</i>	69
<i>Table 3.3</i> <i>Bobot Nilai</i>	72
<i>Table 3.4</i> <i>Persentase Nilai</i>	72



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1</i> Contoh Layer-Based Compositing	6
<i>Gambar 2.2</i> Contoh Node-Based Compositing	6
<i>Gambar 2.3</i> Panning	7
<i>Gambar 2.4</i> Tilt	7
<i>Gambar 2.5</i> Zoom	7
<i>Gambar 2.6</i> Pedestal	8
<i>Gambar 2.7</i> Track/Dolly	8
<i>Gambar 2.8</i> Contoh Masking	8
<i>Gambar 2.9</i> Contoh Visual Effect	9
<i>Gambar 2.10</i> Contoh Color Grading	10
<i>Gambar 2.11</i> Animasi “Scooby-Doo Where Are You?”	11
<i>Gambar 2.12</i> Animasi “Spring Herald”	12
<i>Gambar 2.13</i> Animasi “Black Bullet”	12
<i>Gambar 2.14</i> Animasi “Kitbull”	13
<i>Gambar 2.15</i> Dewa Siwa	15
<i>Gambar 2.16</i> Jamur Amanita muscaria	15
<i>Gambar 2.17</i> Referensi Rambut Asmara	16
<i>Gambar 2.18</i> Referensi Pakaian Asmara	16
<i>Gambar 2.19</i> Referensi Raja Unggal	17
<i>Gambar 2.20</i> Referensi Algojo dan Prajurit	17
<i>Gambar 2.21</i> Uji Kelayakan Cerita 1	18
<i>Gambar 2.22</i> Uji Kelayakan Cerita 2	18
<i>Gambar 2.23</i> Uji Kelayakan Cerita 3	18
<i>Gambar 2.24</i> Desain Asmara	27
<i>Gambar 2.25</i> Desain Danum	27
<i>Gambar 2.26</i> Desain Raja Unggal	28
<i>Gambar 2.27</i> Desain Algojo dan Prajurit Dayak	28
<i>Gambar 2.28</i> Desain Shura	29
<i>Gambar 2.29</i> Desain Bandung Bondowoso	29
<i>Gambar 2.30</i> Desain Dare Nandong	30
<i>Gambar 2.31</i> Desain Rajo	30
<i>Gambar 2.32</i> Desain Sangkuriang	31
<i>Gambar 2.33</i> Desain Environment Rumah Danum	31
<i>Gambar 2.34</i> Desain Environment Indoor Rumah Danum	32
<i>Gambar 2.35</i> Desain Environment Lapangan	32
<i>Gambar 2.36</i> Desain Environment Pasung	33
<i>Gambar 2.37</i> Storyboard “Asmara: Mythical of Borneo”	33
<i>Gambar 3.1</i> Sketsa Animasi	35
<i>Gambar 3.2</i> Keyframe	36
<i>Gambar 3.3</i> Inbetween dengan Onion Skin	36
<i>Gambar 3.4</i> Contoh Penggunaan Select, Cutter, dan Contour Editor	37
<i>Gambar 3.5</i> Contoh kontur garis terputus	38
<i>Gambar 3.6</i> Coloring	38

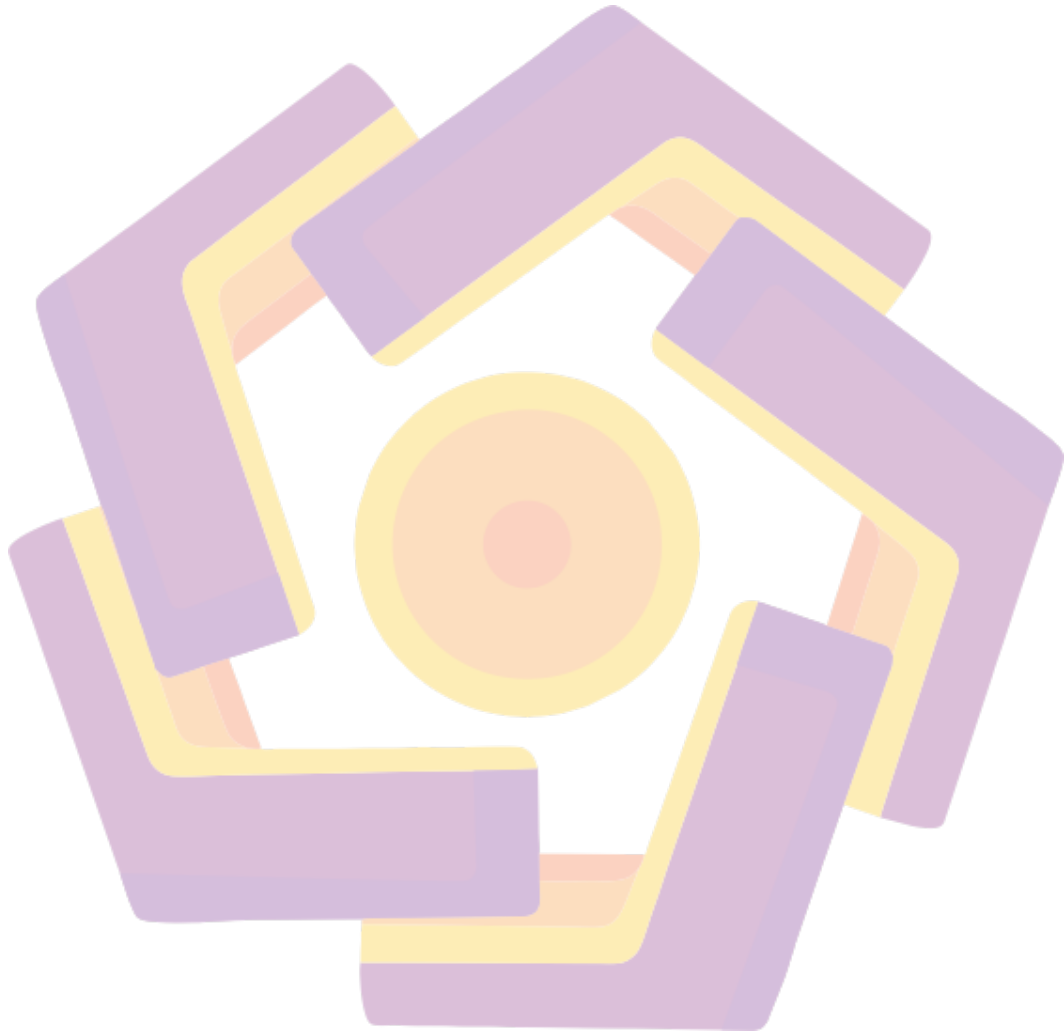
Gambar 3.7 Pembuatan New Composition dan Import File	40
Gambar 3.8 Penambahan Camera & 3D Layer Set Up	40
Gambar 3.9 Setting Camera	41
Gambar 3.10 Membuat Keyframe Position	41
Gambar 3.11 Penambahan Adjustment Layer dan Efek CC Rainfall	42
Gambar 3.12 Setting Efek Hujan & Efek Hujan 2.....	43
Gambar 3.13 Hasil Akhir Penerapan CC Rainfall.....	43
Gambar 3.14 Setting CC Rainfall pada Adjustment Layer	44
Gambar 3.15 Masking	44
Gambar 3.16 Hasil Pembuatan Efek Hujan dengan Masking.....	44
Gambar 3.17 Penambahan Adjustment Layer dan Efek Lightning	45
Gambar 3.18 Setting pada Efek Lightning dan Pembuatan Keyframe	46
Gambar 3.19 Menambahkan Puppet Pin	46
Gambar 3.20 Menentukan Keyframe dan Pembuatan Loop	47
Gambar 3.21 Hasil Pembuatan Gerak Puppet.....	47
Gambar 3.22 Pembuatan Garis Shape Menggunakan Pen Tool.....	48
Gambar 3.23 Memberi Setting Dash pada Shape	48
Gambar 3.24 Menyalin Path ke Position Layer Kapal	49
Gambar 3.25 Membuat Auto-Orientation pada Layer Kapal	49
Gambar 3.26 Hasil Pergerakan Kapal Berlayar Mengikuti Garis pada Map.....	49
Gambar 3.27 Masking pertama pada Solid Layer dan pemberian Efek Fast Box Blur	50
Gambar 3.28 Masking kedua pada Solid Layer	50
Gambar 3.29 Memberikan Efek Fast Box Blur Kedua.....	51
Gambar 3.30 Pembuatan Fire Map.....	51
Gambar 3.31 Menambahkan Solid Layer Abu-Abu sebagai Mask	52
Gambar 3.32 Pemberian Efek Displacement Map pada Solid Layer Utama.....	52
Gambar 3.33 Penambahan Adjustment layer yang Diberi Efek Solid Composite	53
Gambar 3.34 Penambahan Solid Layer sebagai Mask dalam Mode Multiply dengan Efek Fractal Noise yang Diberi Setting	53
Gambar 3.35 Penambahan Efek Fractal Noise pada Solid Layer Utama	54
Gambar 3.36 Penambahan Adjustment Layer yang Diberi Efek Turbulent Displace	54
Gambar 3.37 Setting Pewarnaan pada Efek Curves, Glow 1, Glow 2, dan Exposure	55
Gambar 3.38 Hasil Akhir Pembuatan Background Kobaran Api.....	55
Gambar 3.39 Setting Effect Glow pada Mata.....	56
Gambar 3.40 Hasil Penerapan Efek Glow pada Mata Karakter Danum	56
Gambar 3.41 Setting Efek Glow pada Efek Sambaran Petir.....	57
Gambar 3.42 Tampilan Node View Penambahan Node Transparency	58
Gambar 3.43 Setting Keyframe dan Value Transparency.....	58
Gambar 3.44 Hasil Pergantian Suasana Normal Menjadi Terang.....	58
Gambar 3.45 Menambahkan Layer Camera	59
Gambar 3.46 Pemasangan Peg dan Penyesuaian Keyframe	59
Gambar 3.47 Tampilan Node View pada Pembuatan Blur	60
Gambar 3.48 Setting Keyframe & Value Blur pada Aset Tangan.....	61

Gambar 3.49 Setting Keyframe & Value Blur pada Aset Kepiting 2	61
Gambar 3.50 Setting Keyframe & Value Blur pada Aset Background	61
Gambar 3.51 Hasil Setting Blur pada Render View.....	62
Gambar 3.52 Hasil Penambahan Gaussian Blur	62
Gambar 3.53 Penambahan Adjustment dan Presets Lumetric Color	63
Gambar 3.54 Setting pada Preset Lumetric Color.....	63
Gambar 3.55 Sebelum dan Sesudah Penerapan Color Correction Shot 09.....	64
Gambar 3.56 Setting Export Video pada Toon Boom Harmony	64
Gambar 3.57 Tampilan Proses Rendering pada Adobe Media Encoder	65
Gambar 3.58 Proses Editing pada Adobe Premiere Pro	65
Gambar 3.59 Proses Final Rendering pada Adobe Premiere Pro.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 DESAIN KARAKTER DAN ENVIRONMENT	77
LAMPIRAN 2 STORYBOARD	81
LAMPIRAN 3 DATA KUISIONER EVALUASI.....	85



DAFTAR ISTILAH

<i>.mp4</i>	(moving picture expert group 4) format <i>rendering</i> audio visual
<i>2D</i>	dua dimensi
<i>3D</i>	tiga dimensi
<i>Background</i>	gambar latar belakang
<i>Blur</i>	buram, kabur
<i>Brainware</i>	tenaga kerja manusia
<i>Color Correction</i>	proses ppenyesuaian waran dalam sebuah gambar atau video
<i>Compositing</i>	proses penggabungan elemen-elemen pada film
<i>Editing</i>	proses penyuntingan video atau suara
<i>Efek Visual</i>	persepsi visual yang dibentuk dengan warna, tekstur, dan efek grafis untuk menciptakan kesan tertentu
<i>Glow</i>	bersinar, bercahaya
<i>Key</i>	Titik kunci
<i>Keyframe</i>	bingkai utama untuk membuat animasi
<i>Layer</i>	lapisan gambar
<i>Lightning</i>	kilatan cahaya
<i>Masking</i>	Metode pengeditan untuk memotong sebagian dari <i>footage</i>
<i>Movement camera</i>	pergerakan kamera
<i>Parallax</i>	perbedaan pergerakan posisi suatu objek akibat perbedaan garis pandang dan perubahan posisi pengamat
<i>Path</i>	jalur
<i>Position</i>	posisi
<i>Rendering</i>	penggabungan hasil <i>editing</i> menjadi bentuk video
<i>Scene</i>	kumpulan shot pada latar yang sama
<i>Setting</i>	pengaturan atau penyesuaian
<i>Software</i>	perangkat lunak
<i>Tool</i>	alat atau fitur dalam suatu software

INTISARI

Kualitas visual adalah aspek penting dalam dunia film animasi 2 dimensi yang berkontribusi besar pada daya tarik dan penerimaan penonton. Film animasi "Asmara: Mythical of Borneo" merupakan sebuah proyek ambisius yang mengejar pencapaian kualitas visual tinggi, namun proses *compositing* yang kompleks dalam adegan Scene 1 menjadi tantangan kritis yang harus diatasi. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala teknis yang muncul selama proses *compositing* dan menganalisis dampak yang mungkin timbul ketika teknik *compositing* diimplementasikan dengan optimal dalam proyek ini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan praktis dengan melakukan analisis mendalam terhadap proses *compositing* dalam produksi adegan Scene 1 pada film animasi 2 dimensi "Asmara: Mythical of Borneo". Penelitian ini melibatkan pemilihan perangkat lunak Toon Boom Harmony dan Adobe After Effects sebagai alat utama untuk mengatasi masalah *compositing*. Kami mengadakan serangkaian eksperimen untuk menguji berbagai teknik *compositing* yang berbeda pada adegan Scene 1. Langkah-langkah praktis ini melibatkan analisis mendalam terhadap proses *compositing* dan pemecahan masalah teknis yang muncul.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *compositing* yang tepat menggunakan perangkat lunak Toon Boom Harmony dan Adobe After Effects dapat menghasilkan peningkatan kualitas visual yang signifikan pada adegan Scene 1 dalam film "Asmara: Mythical of Borneo". Penelitian ini memberikan kontribusi berharga dalam meningkatkan kualitas produksi film animasi, memperkaya pengalaman penonton, dan memberikan panduan praktis bagi animator dan produser dalam industri film animasi. Hasilnya juga dapat dimanfaatkan oleh komunitas seni digital, mahasiswa, serta peneliti yang tertarik dalam pengembangan teknik *compositing* dalam film animasi.

Kata kunci: *Compositing*, Film Animasi 2D, Asmara: Mythical of Borneo, Toon Boom Harmony, Adobe After Effects

ABSTRACT

Visual quality is a crucial aspect in the world of 2D animation films, significantly contributing to audience appeal and reception. The animated film 'Asmara: Mythical of Borneo' is an ambitious project that strives for high visual quality, yet the complex compositing process in Scene 1 presents a critical challenge that needs to be addressed. In this context, this research aims to identify the technical constraints that arise during the compositing process and analyze the potential impact when compositing techniques are optimally implemented in this project.

This research adopts a practical approach by conducting an in-depth analysis of the compositing process in the production of Scene 1 in the 2D animated film 'Asmara: Mythical of Borneo.' The study involves the selection of Toon Boom Harmony and Adobe After Effects software as primary tools to address compositing issues. We conducted a series of experiments to test various compositing techniques on Scene 1. These practical steps entail a thorough analysis of the compositing process and the resolution of technical issues.

The results of this research indicate that the proper implementation of compositing techniques using Toon Boom Harmony and Adobe After Effects software can significantly enhance the visual quality of Scene 1 in the film 'Asmara: Mythical of Borneo.' This research makes a valuable contribution to improving the production quality of animated films, enriching the audience experience, and providing practical guidance to animators and producers in the animation industry. Furthermore, the findings can also benefit the digital art community, students, and researchers interested in advancing compositing techniques in animation.

Keyword: *Compositing, 2D Animation Film, Asmara: Mythical of Borneo, Toon Boom Harmony, Adobe After Effects*