

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Film animasi 2D adalah salah satu media yang sangat penting untuk industri kreatif. Animasi tidak hanya memenuhi kebutuhan hiburan, tetapi juga merupakan alat penting untuk menyampaikan suatu pesan dengan baik melalui tampilannya yang menarik dan imajinatif. Sebagai salah satu tahap produksi animasi, *compositing* berperan penting dalam menggabungkan berbagai elemen seperti karakter, *background*, dan efek visual menjadi satu adegan yang menyatu. Animator dapat melakukan koreksi warna, penyempurnaan visual, dan penyesuaian lainnya melalui *compositing*. *Compositing* tidak hanya memainkan peran teknis dalam menggabungkan elemen-elemen visual, tetapi juga memiliki dampak signifikan pada hasil akhir animasi, meningkatkan daya tarik visual, dan menyampaikan cerita dengan cara yang penuh kesan.

Sebuah film animasi 2D pendek berjudul "Asmara: Mythical of Borneo" merupakan sebuah karya dengan tema aksi fantasi yang dikerjakan dengan teknik *frame by frame*. Film ini menceritakan tentang karakter bernama Asmara yang memberontak ketika seorang raja di wilayah Borneo akan menghukum penggal dirinya dan teman-temannya. Ancaman ini dipicu oleh ramalan sebuah lagu bahwa orang-orang dari pulau Jawa akan menimbulkan kerusakan di tanah Borneo. Pada adegan *scene* pertama dalam film ini dipilih sebagai fokus penelitian karena pada adegan ini menampilkan anak kecil yang menyanyikan lagu mantra dengan suasana gelap dengan petir yang kuat untuk memberi kesan sakral.

Melalui tahap *compositing* ini, peneliti menggabungkan berbagai layer aset seperti animasi karakter, gambar *background*, dan tambahan efek visual dalam adegan *scene* pertama film "Asmara: Mythical of Borneo". Adegan ini bertujuan menciptakan kesan suasana gelap dengan hujan badai di sore hari. Untuk mencapai hal ini, dilakukan *color correction* untuk penyesuaian warna dan *transparency* untuk pergantian *background* gelap menjadi terang, serta penambahan efek *rainfall*

untuk menciptakan suasana hujan. Pada proses compositing ini, penataan *3D parallax (3D camera)* digunakan untuk memberikan ilusi kedalaman pada gambar rumah dan lingkungan sekitarnya. Hal ini mencakup penggunaan teknik *puppet pins* untuk membuat pohon-pohon terlihat bergoyang tertiuip angin kencang. Penerapan *camera movement* dan efek *blur* juga diterapkan untuk memastikan bahwa elemen penting seperti karakter berada dalam *frame* dengan penempatan dan fokus yang tepat. Dengan menganalisis teknik *compositing* pada adegan ini, penelitian ini berusaha menggali cara optimal untuk mengintegrasikan berbagai elemen animasi dengan menggunakan perangkat lunak Toon Boom Harmony dan Adobe After Effects.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk membahas penerapan teknik *compositing* pada film “Asmara: Mythical of Borneo” pada saat melakukan *compositing* pada *scene 1*. Maka dari itu penulis mengambil judul “Pembahasan teknik *compositing* pada adegan *scene 1* film animasi 2 dimensi “Asmara: Mythical of Borneo” menggunakan *software* Toon Boom Harmony dan Adobe After Effects”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu, “Bagaimana analisa dan penerapan teknik *compositing* pada film pendek animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo”?”.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan dengan fokus pada hal-hal berikut:

1. Membahas teknik *compositing* yang digunakan pada adegan *scene 1* film animasi “Asmara: Mythical of Borneo”.
2. Penerapan teknik *compositing* menggunakan *software* Toon Boom Harmony dan Adobe After Effects.
3. Pengujian yang akan di lakukan adalah penyesuaian asset yang ada di *scene*, pengaturan *camera movement* dan *3D parallax*, pembuatan gerak *puppet*

pin serta penerapan efek *rainfall* dan *blur* pada scene 1 animasi “Asmara: Mythical of Borneo” yaitu adegan seorang anak menyanyikan lagu mantra.

4. Pengujian terkait *compositing* dilakukan oleh ahli 2D dan ahli dari MSV Studio

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses *compositing* pada adegan *scene 1* film animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo”.
2. Mengetahui sejauh mana penggunaan *software* Toon Boom Harmony dan Adobe After Effects dalam proses *compositing* pada adegan *scene 1* film animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo”.
3. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Menerapkan pembelajaran mengenai animasi yang telah diajarkan selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta