

masa mendatang, khususnya bagi mahasiswa maupun praktisi yang ingin memperdalam bidang *compositing* dalam produksi animasi.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 Digital *Compositing*

Digital *compositing* merupakan tahap pascaproduksi yang kritis, di mana berbagai elemen visual seperti tokoh, latar belakang, efek, dan cahaya digabungkan menjadi satu kesatuan gambar yang kohesif dan sinematis (Brinkmann, 2008). Proses ini bukan sekadar penyatuan teknis, melainkan sebuah seni untuk menciptakan ilusi realitas, kedalaman, dan atmosfer yang meyakinkan.

Dalam konteks animasi *hybrid* 2D/3D, peran *compositing* menjadi tahap yang krusial. *Compositor* bertindak sebagai penjaga konsistensi visual, memastikan bahwa aset 2D dapat terintegrasi secara harmonis dengan lingkungan 3D. Menurut Wright (2017), keberhasilan *compositing* ditandai dengan ketiadaan "batas" yang terasa antara elemen-elemen tersebut, sehingga penonton sepenuhnya masuk ke dalam dunia yang diciptakan. Proses ini melibatkan serangkaian teknik seperti *colour grading*, *keying*, dan *rotoscoping*, untuk mengontrol warna, kontras, bayangan, dan refleksi secara independen (Mencher & Okun, 2021). Penulis menggunakan beberapa teknik digital *compositing* sebagai berikut:

a. *Color Grading*

Color grading merupakan sebuah proses pasca-produksi dimana *compositor* akan mengatur kembali warna dari tokoh dan lingkungannya agar menjadi satu kesatuan. Proses ini tidak hanya menyatukan elemen visual, tetapi juga menyempurnakan *mood*, menciptakan gaya, dan menghidupkan visual (Van Hurkman, 2014). Dengan memanipulasi warna, *compositor* dapat mengatur suasana sebuah adegan seperti, warna biru sering digunakan untuk adegan sedih atau kesepian. Pemilihan palet warna yang monokromatik dan cenderung biru dapat memberikan suasana yang sendu dan kelam, sebuah prinsip penggunaan warna untuk membangkitkan emosi yang juga dibahas dalam konteks seni visual (Gurney, 2010; Block, 2021).

b. Visual Effects

Efek visual adalah teknik dalam pasca-produksi untuk menciptakan atau memanipulasi elemen visual yang sulit dan memakan banyak waktu saat sedang menganimasikan elemen visual tersebut. Maka dari itu banyak elemen visual dialihkan kepada *compositor* agar mempermudah masa produksi. Efek visual yang penulis gunakan dalam film ini adalah *VR digital glitch*, *wiggle*, dan *shatter*.

1) VR Digital Glitch

VR Digital Glitch adalah efek visual yang meniru gangguan, distorsi, atau kerusakan digital pada sinyal video atau grafis komputer. Efek ini menciptakan kesan artifak digital seperti *noise*, garis-garis horizontal yang robek (*scan lines*), pergeseran warna (*color channel shifting*), dan *flicker* yang tidak teratur. Kombinasi elemen-elemen tersebut mampu menciptakan suasana visual yang terasa tidak nyaman, kacau, dan disorientatif bagi penonton. Tiap durasi dan intensitas efek ini dapat diatur secara fleksibel menggunakan *keyframe* atau mengatur kontrol tertentu, sehingga dapat menyesuaikan kemunculan efek glitch sesuai dengan kebutuhan naratif dan emosi visual yang ingin disampaikan dalam sebuah adegan (Houlier, 2022).

2) Hand Drawn Effect

Efek *hand drawn* merupakan sebuah *preset* yang terdiri dari kumpulan efek visual yang dirancang untuk membuat lapisan tokoh maupun latar belakang terlihat seolah-olah digambar secara manual dari *frame* ke *frame*, menyerupai karakteristik animasi gambar tangan. Efek ini menampilkan variasi bentuk garis yang tidak sepenuhnya konsisten pada setiap *frame*, sehingga menciptakan kesan gerak yang lebih organik, hidup, dan tidak kaku. Dengan melakukan pengaturan ulang pada parameter tertentu di dalam *preset*, efek ini dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah lapisan tampak tidak stabil secara visual, sehingga memberikan nuansa ekspresif serta memperkuat kesan artistik dan emosional dalam sebuah adegan animasi (Graf, 2022).

3) *Shatter*

Shatter adalah efek yang mensimulasikan pecahnya sebuah objek padat menjadi banyak fragmen atau kepingan. Efek ini umum digunakan dalam bidang animasi dan efek visual (VFX) untuk memberikan kesan kehancuran, disintegrasi, atau kerusakan secara visual. Dalam penerapannya, efek *shatter* dapat dikontrol melalui berbagai parameter, seperti penentuan titik awal pecahan, ukuran dan bentuk fragmen, arah sebaran, serta gaya fisika yang memengaruhi pergerakan kepingan, misalnya gravitasi dan gaya dorong. Selain itu, kecepatan dan durasi animasi pecahan juga dapat diatur untuk menyesuaikan kebutuhan naratif, sehingga efek ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai sarana visual untuk memperkuat makna emosional dan simbolis dalam sebuah adegan (Young, 2012).

2.2 *Depth of Field*

Depth of Field (DoF) merupakan jarak dalam sebuah gambar di mana sebuah objek terlihat tajam, mulai dari titik terdekat hingga terjauh yang masih berada dalam frame. Dalam sinematografi, kontrol terhadap DoF adalah alat naratif yang ampuh untuk mengarahkan perhatian penonton, mengungkapkan informasi visual secara bertahap, dan membangun emosi (Brown, 2016).

Secara teknis dalam digital *compositing*, efek *DoF* disimulasikan dengan menerapkan blur atau bokeh secara selektif pada lapisan-lapisan yang berada di luar bidang fokus kamera virtual. Teknik ini meniru karakteristik lensa kamera fisik, sehingga memberikan kesan realisme fotografis (Brinkmann, 2008). Namun, lebih dari itu, *DoF* dapat dimanipulasi untuk tujuan ekspresif. *Shallow depth of field* (fokus sempit) sering digunakan untuk mengisolasi subjek dari latarnya, menciptakan kesa terasing atau terperangkap dalam pikirannya sendiri. Sebaliknya, *deep focus* (fokus luas) dapat digunakan untuk menyajikan semua elemen dalam adegan dengan jelas, yang justru dapat memperkuat perasaan kewalahan atau kekosongan yang luas (Block, 2021).

2.3 Layer Compositing

Layer Compositing merupakan metode dasar dalam produksi visual digital, di mana berbagai elemen gambar dibuat dan diatur dalam lapisan-lapisan terpisah sebelum digabungkan menjadi komposisi final. Pendekatan berbasis *layer* ini memberikan fleksibilitas dan kontrol kepada compositor, memungkinkan penyesuaian, animasi, dan koreksi pada setiap elemen secara independen tanpa mempengaruhi elemen lainnya (Krasner, 2013).

Dalam konteks animasi *hybrid*, penataan lapisan menjadi sangat krusial. Lapisan-lapisan tersebut biasanya dikategorikan berdasarkan fungsi dan kedalaman spasialnya, seperti *background*, *midground*, *foreground*, tokoh, efek khusus, dan elemen atmosferik. Pengaturan hierarki, *blending modes* (seperti *multiply*, *screen*, *overlay*), dan *masks* memungkinkan terjadinya interaksi yang kompleks antara elemen-elemen tersebut, menciptakan ilusi kohesi dan kedalaman (Adobe Systems, 2025).

Lebih dari sekadar penataan teknis, *layer compositing* adalah alat naratif yang kuat. *Compositor* dapat memanipulasi properti masing-masing lapisan seperti opasitas, warna, dan posisi untuk mengontrol ritme visual, mengalihkan perhatian, dan membangun atmosfer. Misalnya, dengan secara bertahap mengurangi saturasi warna pada lapisan latar belakang sambil mempertahankan tokoh di lapisan depan, seorang *compositor* dapat secara visual menyampaikan pergeseran emosi atau penyempitan persepsi realitas tokoh (Griffin, 2000).

2.4 Suasana Kekosongan

Suasana (*mood* atau *atmosphere*) merupakan elemen emosional yang meresap dalam sebuah film, dibangun melalui interaksi kompleks antara elemen visual, auditori, dan naratif untuk membangkitkan respon emosional spesifik pada penonton (Tan, 1996). Kekosongan (*emptiness*), sebagai salah satu suasana tersebut, sering dikaitkan dengan emosi seperti kesepian, distorsi, ketidakberartian, dan kehilangan.

Teori fenomenologi ruang dari Gaston Bachelard (1958) dalam *The Poetics of Space* memberikan kerangka untuk memahami kekosongan bukan sebagai

ketiadaan mutlak, melainkan sebagai sebuah "ruang" yang memiliki kualitas psikologis tertentu. Ruang kosong dapat terasa menekan, luas tanpa batas, atau intim dalam kesunyianya. Dalam film, kekosongan sering divisualisasikan melalui *mise-en-scène*: ruang arsitektural yang luas dan tidak terisi, komposisi gambar yang menyisakan banyak negative space, skema warna yang desaturasi atau monokromatik, serta pencahayaan yang datar atau kontras ekstrem (Bordwell & Thompson, 2020).

Ed S. Tan (1996) dalam *Emotion and the Structure of Narrative Film* berargumen bahwa film berfungsi sebagai "mesin emosi". Suasana dibangun secara sistematis untuk mengarahkan interest (kepedulian) penonton dan mempersiapkan mereka untuk mengalami emosi-emosi spesifik sepanjang narasi. Kekosongan, dalam hal ini, dapat dianggap sebagai emosi dasar yang ditanamkan melalui struktur visual. Teknik sinematografi seperti *long take* statis, *slow pacing*, dan penggunaan *silence* atau *ambient sound* yang minim juga berkontribusi besar dalam membangun suasana ini (Chion, 1994).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, di mana penulis menggunakan data literatur seperti menggunakan buku *Digital compositing for film and video: Production workflows and techniques* serta beberapa jurnal akademik. Penulis juga menggunakan beberapa refensi sebagai bentuk observasi penelitian, diantaranya refensi film *Mirai* (2018), *Belle* (2021), dan *Kizumonogatari Part 3: Reiketsu* (2017). Penulis mendapatkan data utama melalui produser dan sutradara *Katharsis Production* yang kemudian diolah melalui beberapa proses, yaitu digital compositing yang meliputi *color correction* dan *layer compositing*.