

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENGGABUNGAN ASET COMPOSE  
MENJADI SATU KESATUAN UNTUK  
ANIMASI VOLCANID RISE OF THE GARUDHA**



**Muhammad Rizky Putra**  
NIM 1900286033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

**PENGGABUNGAN ASET COMPOSE  
MENJADI SATU KESATUAN UNTUK  
ANIMASI VOLCANID RISE OF THE GARUDHA**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

**Muhammad Rizky Putra**  
NIM 1900286033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

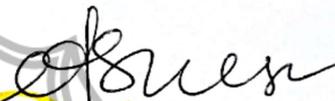
**HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

**PENGGABUNGAN ASET COMPOSE  
MENJADI SATU KESATUAN  
UNTUK ANIMASI VOLCANID RISE OF THE GARUDHA**

Disusun oleh:  
**Muhammad Rizky Putra**  
NIM 1900286033

Tugas Akhir telah diuji dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Progam Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ..... 16 JUN.. 2022



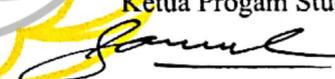
**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
NIDN 0023017613  
Pembimbing I / Ketua Penguji



**Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN 0020058709  
Pembimbing II / Anggota Penguji



**Mohammad Ariffan Rohman, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN 0001028405  
Penguji Ahli / Anggota Penguji



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIP 19801016 200501 1 001  
Ketua Progam Studi

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 1977127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi



**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**  
NIP 19740313 200012 1 001

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Muhammad Rizky Putra

No. Induk Mahasiswa : 1900286033

Judul Tugas Akhir : **PENGGABUNGAN ASET COMPOSE  
MENJADI SATU KESATUAN UNTUK  
ANIMASI VOLCANID RISE OF THE  
GARUDHA**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar Pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 4 Juni 2022  
Yang Menyatakan



Muhammad Rizky Putra  
NIM 1900286033

**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Rizky Putra

No. Induk Mahasiswa : 1900286033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**PENGGABUNGAN ASET COMPOSE  
MENJADI SATU KESATUAN UNTUK  
ANIMASI VOLCANID RISE OF THE GARUDHA**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih, media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 4 Juni 2022  
Yang Menyatakan



Muhammad Rizky Putra  
NIM 1900286033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan YME. Karena atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan perkuliahan dan penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Penggabungan Aset Compose Menjadi Satu Kesatuan Untuk Animasi Volcanid Rise Of The Garuda” dapat terselesaikan. Karya ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mencapai Ahli Madya program studi D-3 Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun akan sangat diapresiasi guna mencetak pribadi yang lebih unggul dimasa depan. Do’a dan ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT
2. Kedua orang tua dan keluarga.
3. Almamater kebanggaan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam;
7. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku Dosen Pembimbing I;
8. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
9. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli;
10. Staf pengajar dan seluruh karyawan Program Studi Animasi
11. Teman-teman dan berbagai pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan.

Yogyakarta, 16 Juni 2022



Muhammad Rizky Putra

## INTI SARI

Animasi “*Volcanid Rise of the Garuda*” merupakan proyek kerjasama antara program studio animasi ISI Yogyakarta dan studio animasi Kampung Monster. Mengangkat cerita tentang asal usul keragaman dan kekayaan budaya di Indonesia, bercerita tentang sekumpulan remaja yang bernama Mythcatcher yang bekerja pada organisasi Volcanid dalam mengumpulkan informasi mengenai mitologi yang ada. Pembuatan film “*Volcanid Rise of the Garuda*” diperlukan pengkomposisian aset-aset yang telah dibuat oleh tim produksi. Aset tersebut berupa animate karakter ataupun objek yang telah di-*export* menjadi png *sequence* dan juga aset *background* yang terbagi menjadi beberapa layer.

Kata kunci : *Compose, Background, Aset, Footage, Mythcatcher, Mitologi*





# THE ART OF VOLCANID

## RISE OF THE GARUDHA

PENGGABUNGAN ASET COMPOSE  
MENJADI SATU KESATUAN UNTUK  
ANIMASI "VOLCANID RISE OF THE GARUDHA"

Muhammad Rizky Putra  
2022





# PENDAHULUAN

Proyek animasi "Volcanid Rise of the Garuda" merupakan sebuah proyek kerjasama antara program studi D3 animasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan studio animasi Kampoong Monster. Proyek kerjasama ini dinamakan Riset Terapan yang telah dimulai sejak akhir tahun 2021. Proyek ini mengisahkan tentang asal usul motif batik yang ada di nusantara. Bercerita tentang sekumpulan remaja yang bekerja dibawah naungan organisasi bernama Volcanid yang mengambil alih penelitian tentang motif batik garuda yang menceritakan pendekar bernama Garuda yang ingin melepaskan kaumnya dari perbudakan. Seperti pembuatan animasi pada umumnya, pembuatan Volcanid ini meliputi proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Untuk memaksimalkan sebuah film/animasi diperlukan divisi compositing dalam tahap pasca produksi.

Compositing adalah proses atau teknik menggabungkan elemen visual dari sumber terpisah menjadi gambar tunggal, seringkali untuk menciptakan ilusi bahwa semua elemen tersebut adalah bagian dari pemandangan yang sama. Pada tahap ini seorang *compositor* harus bisa memainkan *rasa/feeling* apalagi saat harus memainkan warna dan efek supaya terlihat nyaman dan memanjakan mata. Kekonsistenan warna juga diperlukan supaya tidak tumpang tindih antara shot satu dengan yang lainnya. Dalam proyek ini juga diperlukannya *compositing* pada tahap pasca produksi setelah sebelumnya tahap pra produksi dan produksi telah terlewati, khususnya yang ditampilkan dalam *artbook* ini telah tersaji 12 shot berupa tahap awal dari sebuah *storyboard*, *layout*, *aset animate* dan *background* sampai tahap *compositing*. Dari 12 shot tersebut mencakup 7 shot dari scene 1 yaitu *shot 9, shot 10, shot 11, shot 12, shot 31, shot 32, dan shot 37* serta 5 shot dari scene 2 yaitu *shot 2, shot 20, shot 21, shot 22, dan shot 24, 26*.

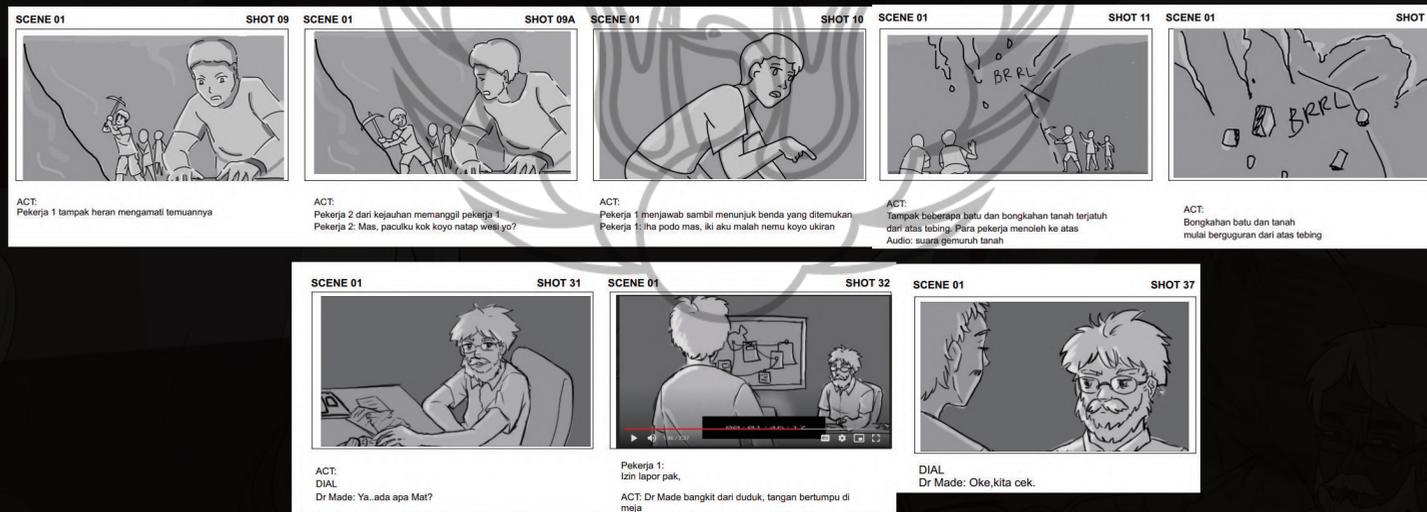


# STORYBOARD

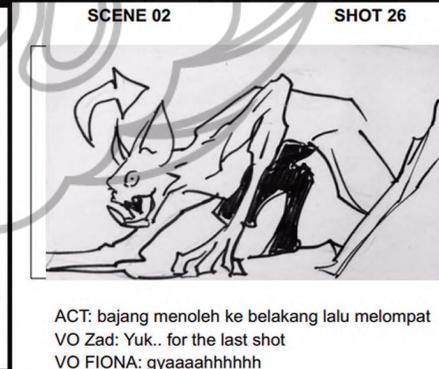
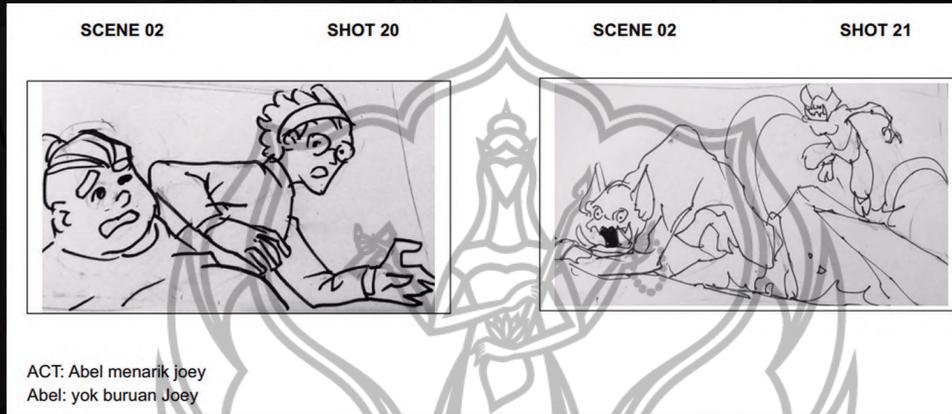
Storyboard merupakan visualisasi dari naskah yang berguna sebagai acuan dalam menentukan aset atau cara pengambilan gambar untuk setiap *shot* atau *scene* (Athaya Luthfiyah Putri Mahirah, 2022)

Dalam proyek riset terapan, *storyboard* dibuat setelah naskah telah fix yang dikerjakan oleh tim *storyboard* di tahap pra produksi. Dalam beberapa kasus *storyboard* mengalami beberapa revisi namun tidak mengubah inti cerita dari naskah tersebut. *Storyboard* yang telah selesai selanjutnya diserahkan kepada tim *layout*.

Berikut beberapa panel contoh *storyboard* untuk *scene 1*



Berikut beberapa panel contoh *storyboard* untuk *scene 2*



# LAYOUT

Dalam bahasa *layout* memiliki arti tata letak. *Layout* merupakan sebuah sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Secara istilah, pengertian *layout* adalah usaha menyusun, menata dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (seperti teks, gambar, warna dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif, menarik, serta mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat. (<https://qomaruna.com/pengertian-layout/>)

Dalam proyek riset terapan pembuatan *layout* dilakukan setelah *storyboard* selesai, *layout* untuk memperjelas detail-detail yang ada dalam *storyboard* serta nantinya akan lebih memudahkan tim produksi serta pasca produksi dalam menentukan tata letak serta ukuran objek yang akan dibuat.

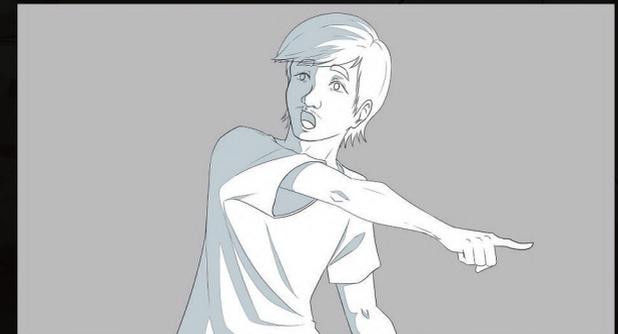
Berikut beberapa contoh *layout* dari scene I



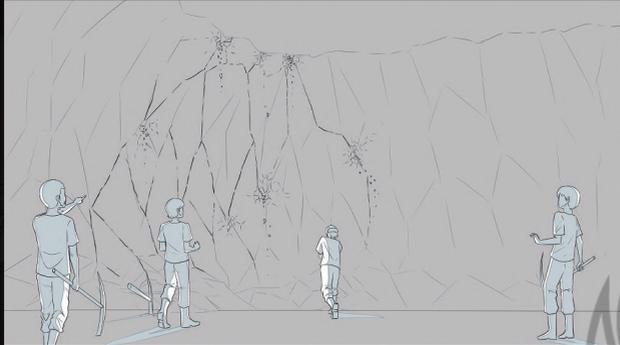
Shot 09



Shot 09A



Shot 10



**Shot 11**



**Shot 12**



**Shot 31**

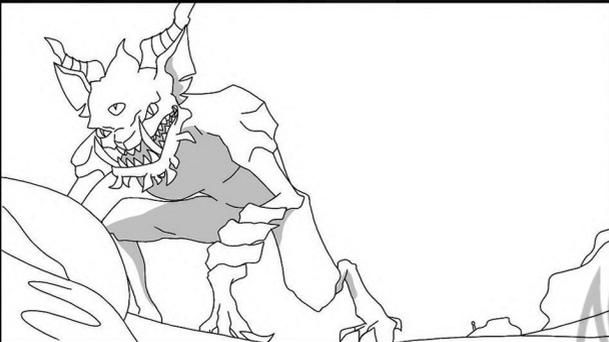


**Shot 32**

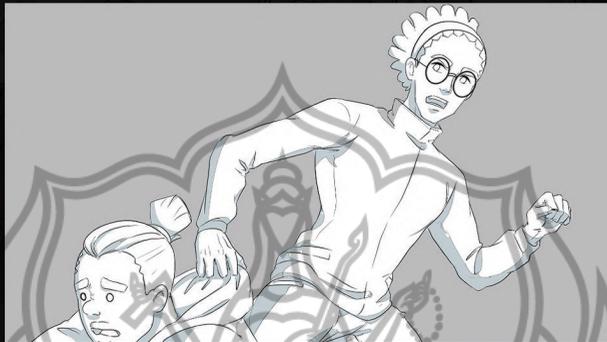


**Shot 37**

Beberapa contoh *layout* untuk scene 2



Shot 02



Shot 20



Shot 21



Shot 22



Shot 24



Shot 26

# ASET DAN COMPOSITING

*Compositing* merupakan tahapan terakhir dari pembuatan efek visual atau *visual effects*. Proses *compositing* menggabungkan beberapa *footage* yang berbeda, yang dibuat/direkam pada waktu dan tempat yang berbeda menjadi satu video akhir yang utuh. Tujuan dari *compositing* adalah menghasilkan video beserta efek visual yang terlihat nyata atau realistis. ( Muhammad, Hilmi Kurnia. (2019). *Compositing Efek Visual pada Pengeditan Shot Video*. KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer, 3(1),13-20 )

Dalam proyek animasi *Volcanid Rise of the Garudha* tim *compose* telah diberi aset berupa aset *animate* yang telah di-*export* menjadi *PNG sequence* dan aset *background* yang telah dipisah antara *background*, *midground*, dan *foreground*. Aset-aset tersebut telah dibuat berdasarkan *storyboard* serta *layout* yang sebelumnya telah dibuat pada tahap pra produksi.

# ASET

Berikut aset yang telah dibuat unntuk scene 1 shot 9 dari divisi animate dan background

## ANIMATE



Pekerja 3



Pekerja 2



Pekerja 1

## BACKGROUND



Background



Midground

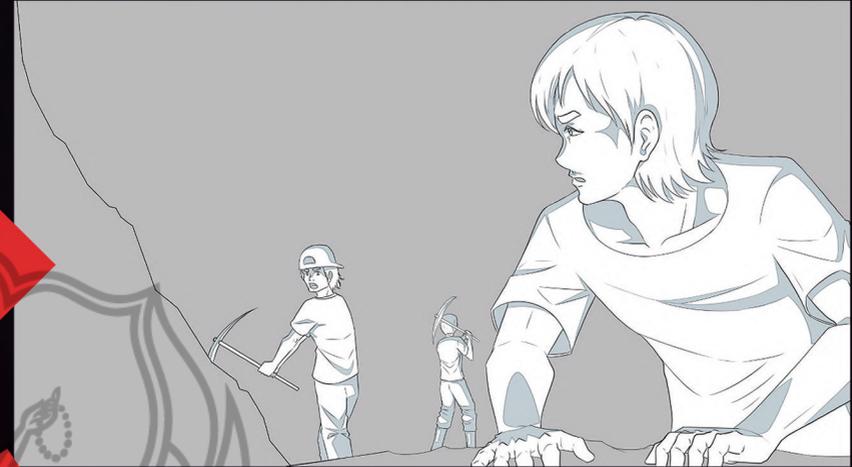


Foreground

## Storyboard



## Layout



## Aset setelah compose mentah



Tampilan *storyboard*, *layout*, dan aset dari tim produksi untuk *scene 1 shot 9* yang menjadi acuan dalam proses *compositing*. Menggambarkan sebuah adegan para pekerja menggali situs, dengan *foreground* pekerja 1 tidak sengaja menemukan benda besi berkilau dan terdapat ukiran yang merupakan armor Garudeya

SC01\_SH09

# Aset yang dihasilkan oleh tim produksi secara terpisah

**Animate**



**Pekerja I**

**Background**



## Storyboard



## Layout



## Aset compose



SC01\_SH10

Tampilan awal storyboard, layout, dan aset dari produksi untuk scene 1 shot 10 sebagai acuan untuk proses *compositing*. Pada *animate karakter*, tokoh pekerja 1 menunjuk ke arah dimana dia menemukan benda yang bercahaya.

# Aset yang telah dibuat oleh tim produksi

## Animate



## Background



**Bentuk awal storyboard, layout, dan aset dari tim produksi untuk scene I shot I sebagai acuan untuk compose**



**Shot I I yang menampilkan adegan dimana para karakter pekerja berada dalam situasi situs galian yang hendak mengalami longsor**

**SC01\_SH1 I**

# Aset yang telah dibuat oleh tim produksi

**Animate**



**Background**



## Tampilan storyboard, layout, dan aset dari tim produksi untuk scene 1 shot 12



Guguran batu dan kerikil longsor di situs galian

SC01\_SH12

## Bentuk awal storyboard, layout, dan aset dari produksi



SC01\_SH3 I

Shot 31 menampilkan pak Made sedang duduk di ruangannya dan menoleh saat ada yang mengetok pintu

## Bentuk awal storyboard, layout, dan aset dari tim produksi untuk scene I shot 32



**Karakter pekerja I memasuki ruangan pak Made dan melaporkan apa yang terjadi di situs galian**

**SC01\_SH32**

**Tampilan awal storyboard, layout, dan aset dari tim produksi untuk scene I shot 37**



**Pak Made dan pekerja I hendak melihat ke tempat kejadian**

**SC01\_SH37**

# Referensi



Untuk scene 2 yang kebanyakan memiliki shot dalam keadaan gelap saat waktu subuh dan ada monster bernama bajang kecil, referensi yang digunakan diambil dari serial animasi Trollhunters yang memiliki kesamaan pengambilan shot saat gelap dan memiliki makhluk bernama goblin yang punya warna kurang lebih sama dengan bajang kecil.



**Tampilan storyboard, layout, dan aset yang dibuat oleh tim produksi untuk scene 2 shot 02**



**Karakter bajang kecil yang ingin memakan sebuah bangkai burung**

## Tampilan storyboard, layout, dan aset yang telah dibuat tim produksi



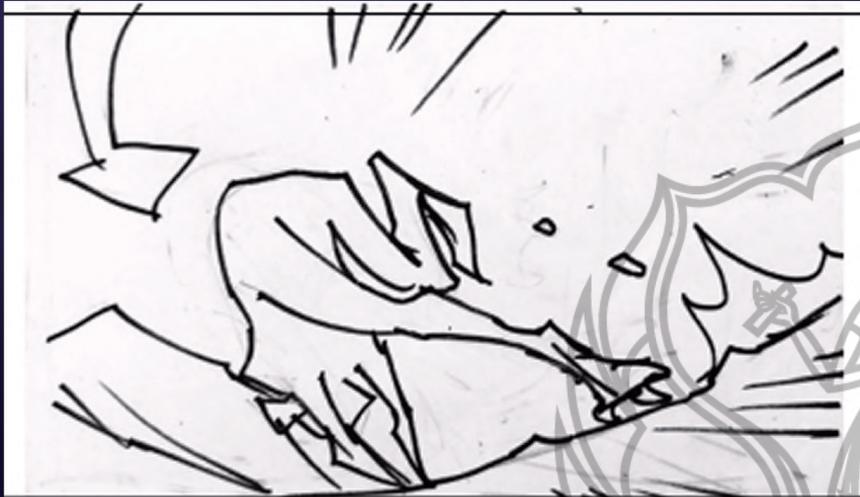
Abel menarik Joey yang yang masih terjatuh

**Tampilan storyboard, layout, dan aset yang telah dibuat tim produksi untuk scene 2 shot 21**



**Karakter bajang kecil yang melompat di bebatuan kaena dikejar oleh tim mythcatcher**

**Tampilan storyboard, layout, dan aset yang telah dibuat tim produksi untuk scene 2 shot 22**



**Karakter bajang kecil yang berlari menjauh karena dikejar oleh tim mythcatcher**

# LIGHTING/PENCAHAYAAN

Pencahayaan merupakan elemen penting untuk menciptakan mood dalam sebuah shot. Pencahayaan juga berfungsi untuk menunjukkan atau menyembunyikan sebuah detail. (PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D “RADIO MALABAR” BACKGROUND DESIGN FOR 2D SHORT ANIMATION “RADIO MALABAR,” n.d.)

Pencahayaan tidak hanya sekedar menambahkan cahaya pada sebuah *shot*, tapi juga dapat membantu menegaskan latar suasana dan mendramatisir adegan yang terjadi pada sebuah *shot*.



(<https://www.youtube.com/watch?v=khyK8HkWVCw&list=PLfjCIJAEIZsuxPnBJ8kU5UaTSZWj9IaGa&index=2>)

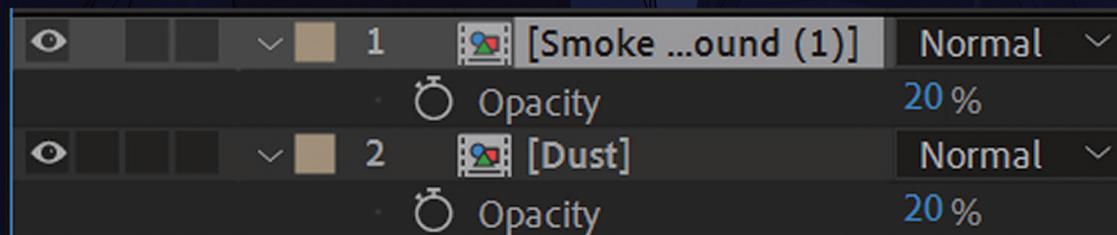
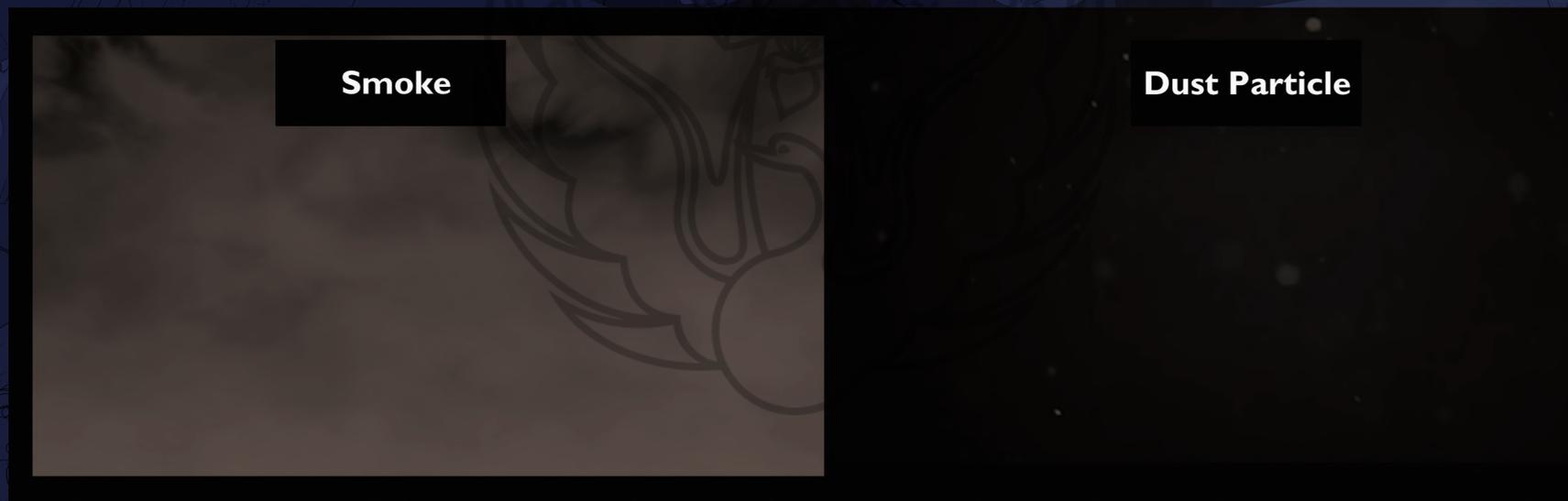
Shot penemuan benda bersinar dari arah bawah



# VISUAL EFFECT (VFX)

Visual effect atau biasa disingkat VFX merupakan manipulasi visual dalam film yang dapat dihasilkan oleh kamera, proyektor, optical printer, image printer dan screen system itu sendiri. Dalam sinema digital definisi vfx telah menambahkan unsur komposisi digital yang melibatkan Computer Generated Imaginary (CGI) (Sulistiyono, 2014)

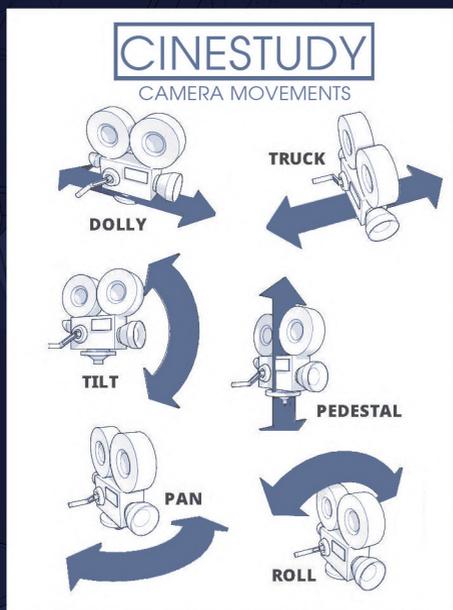
Dalam animasi *Volcanid Rise of the Garudha* ini juga menggunakan beberapa *visual effect* tambahan seperti partikel debu dan asap diluar aset produksi untuk menambah elemen yang ada



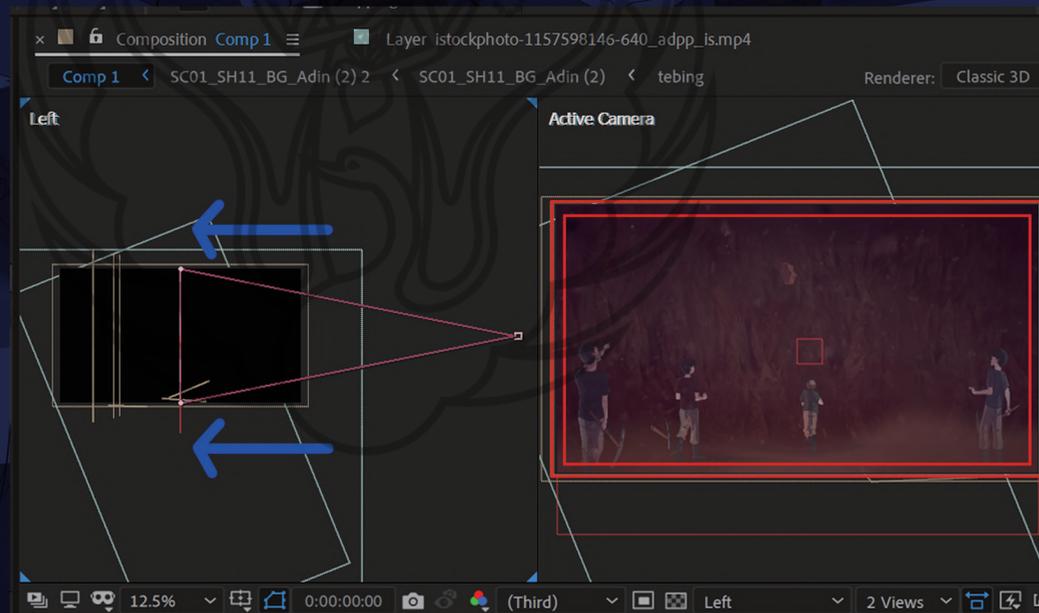
# CAMERA MOVEMENT

*Camera movement* atau pergerakan kamera adalah salah satu alat yang paling ekspresif untuk para filmmaker. Dengan pergerakan kamera, kamu dapat menciptakan alur suasana yang dramatik lewat pengaturan subjek yang masuk ke dalam *frame*. Kemudian akan membentuk perspektif penonton tentang informasi naratif soal ruang dan waktu. (<https://kreativv.com/camera-movement/>)

Bukan hanya ada pada syuting film, pada pengerjaan animasi pun *camera movement* atau pergerakan kamera diperlukan untuk membuat sebuah *shot* tampak lebih dramatis



(<https://cinestudy.org/2020/06/29/camera-movement/>)



Tampilan kamera dari atas

Tampilan dari kamera aktif

Proses pergerakan kamera zoom-in dengan menggunakan teknik dolly

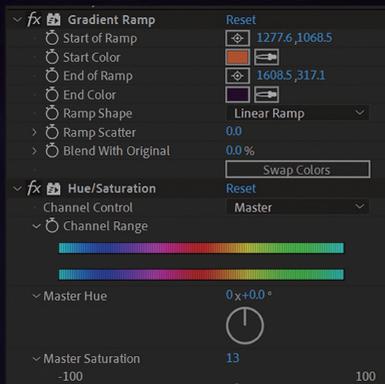


# DESAIN KARYA

# PROSES PENGERJAAN SCENE I SHOT 9

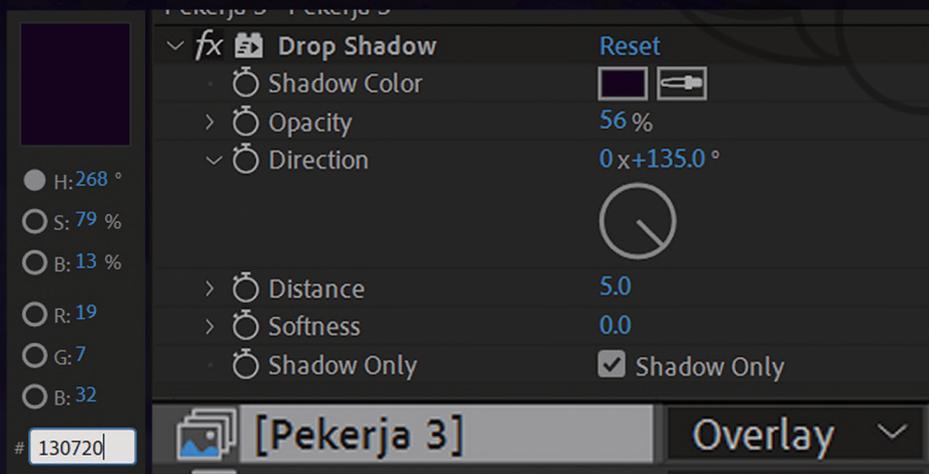
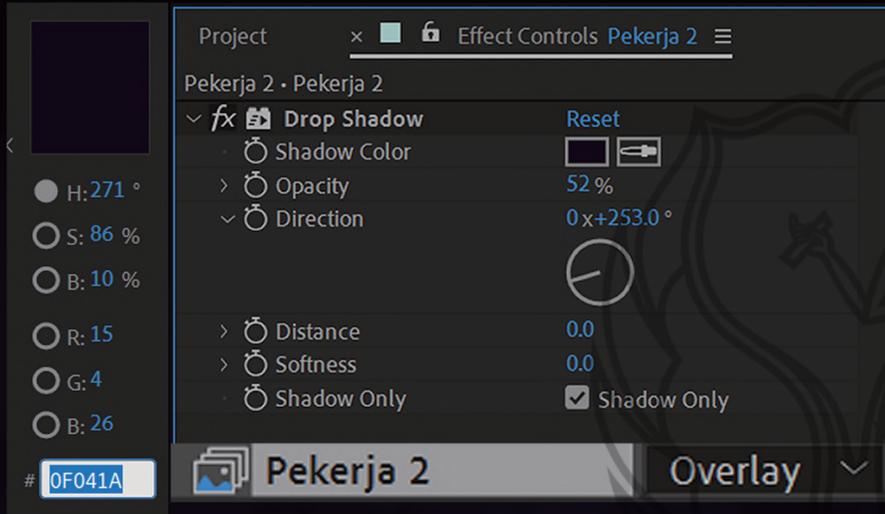


Pertama, aset yang sebelumnya telah dibuat tim produksi dimasukkan ke dalam software adobe after effect



Pada aset *animate* karakter, karakter pekerja I diberi gradasi dengan warna ungu dan oranye. Caranya layer asli diduplikat lalu diberi *effect gradient ramp* dengan warna ungu dan oranye, setelah itu mode layer normal diubah menjadi *overlay*. Pemberian warna oranye karena efek pantulan cahaya dari objek di depannya, lalu warna ungu untuk menggelapkan bagian yang bertolak belakang dari cahaya.

**Pada karakter pekerja 2 dan 3 diberi bayangan tambahan menggunakan *effect drop shadow* dengan cara *layer* yang asli diduplikat kemudian ditambahkan dengan efek *drop shadow* dengan warna ungu gelap kemudian *layer* tersebut diubah menjadi mode *overlay***



Kedua karakter tersebut kemudian ditambahkan juga gradasi menggunakan *gradient ramp*, caranya *layer* asli diduplikat lalu diberi *effect gradient ramp* dengan warna ungu dan oranye, setelah itu mode *layer* normal diubah menjadi *overlay*

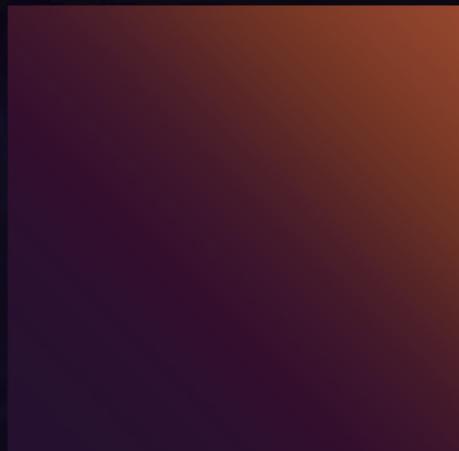


Pekerja 2 • Pekerja 2

fx Gradient Ramp Reset

- Start of Ramp 960.0, 0.0
- Start Color [Purple]
- End of Ramp 960.0, 1080.0
- End Color [Orange]
- Ramp Shape Linear Ramp
- Ramp Scatter 0.0
- Blend With Original 56.0 %

Swap Colors



Pekerja 3 • Pekerja 3

fx Gradient Ramp Reset

- Start of Ramp 951.3, 932.9
- Start Color [Purple]
- End of Ramp 1139.7, 767.5
- End Color [Orange]
- Ramp Shape Linear Ramp
- Ramp Scatter 0.0
- Blend With Original 0.0 %

Swap Colors





Pada *background* diberi efek *drop shadow* untuk membuat bayangan pada beberapa bagian, dengan cara duplikat *layer* asli lalu beri *effect drop shadow* dengan warna ungu tua yang di-*overlay* dan *opacity* diturunkan menjadi 77%, kemudian *masking* pada bagian yang digelapkan. Ditambahkan juga gradasi ungu dan oranye menggunakan *gradient ramp*.



Pada *midground* diberi *effect hue and saturation* dengan *master saturation* di angka -22 dan *master lightness* -40 untuk membuat objek sedikit gelap. Serta ditambah gradasi dengan menggunakan *gradient ramp*

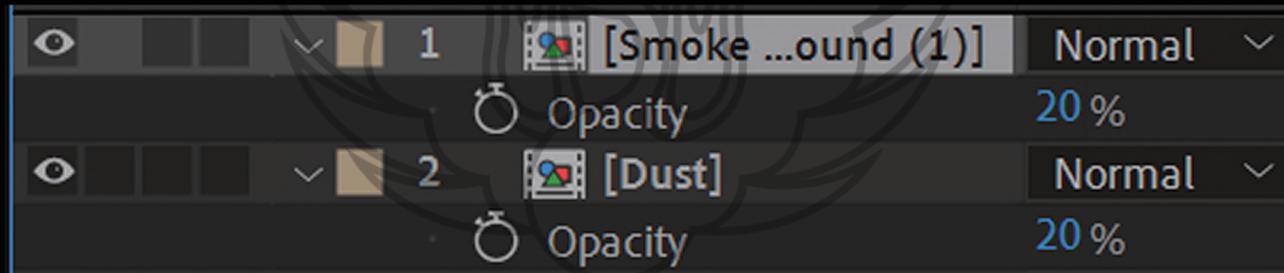


*Foreground* diberikan *solid layer* yang di-*masking* di atas *layer foreground* dengan warna oranye kekuningan untuk diberikan *effect glow* kemudian *layer* tersebut diubah menjadi mode *screen*

Efek *smoke* yang bergerak acak



Efek *dust particle* yang bergerak acak atas, bawah dan samping



Penambahan video aset *smoke* dan *dust particle* yang sudah tanpa *background* dengan mengurangi transparansinya menjadi 20, digunakan untuk menciptakan kesan tempat penggalan yang terlihat berdebu akibat mengeruk tanah

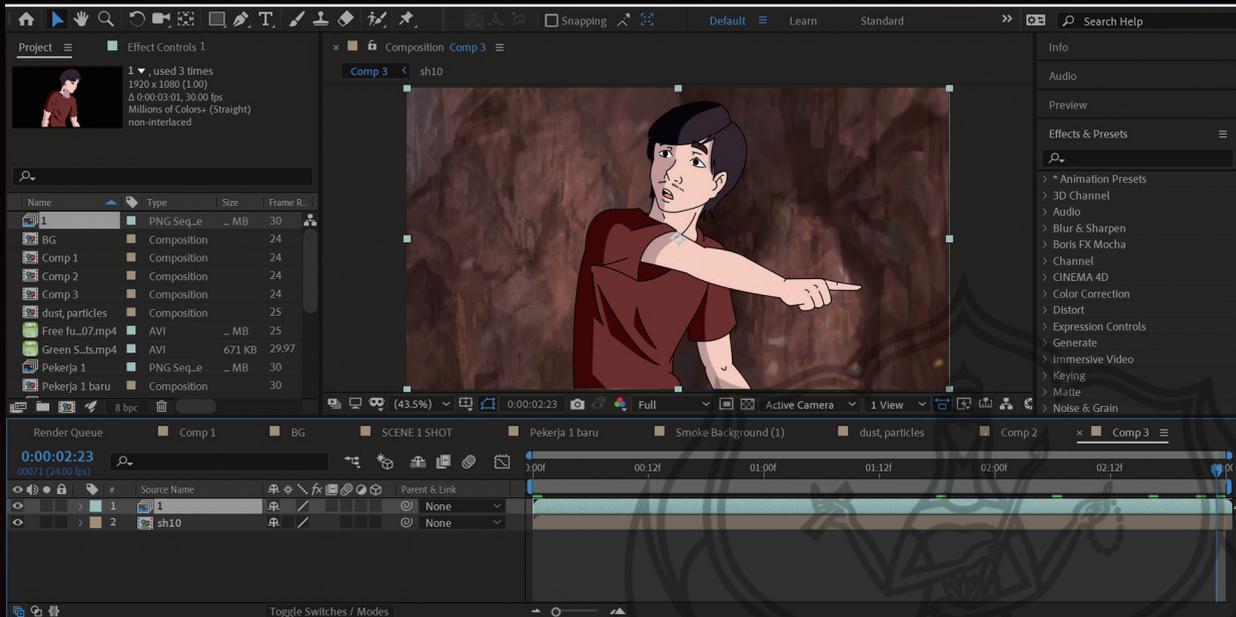


Pada dua detik di awal kamera difokuskan pada karakter pekerja 1 dan *foreground* dengan latar pekerja 2 dan *midground* serta pekerja 3 serta *background* yang di-blur menggunakan *effect camera lens blur* dengan *blur radius* di angka 5.



Pada detik ke-2 dan seterusnya fokus kamera beralih pada pekerja 2 dan *midground* dengan *foreground* serta *background* yang di-blur untuk menunjukkan bahwa fokus pada adegan itu berada di karakter pekerja 2





**Dimasukkannya aset dari tim produksi ke dalam software adobe after effect**



**Ditambahkannya effect drop shadow untuk menciptakan efek bayangan tambahan**

**Penambahan effect drop shadow**



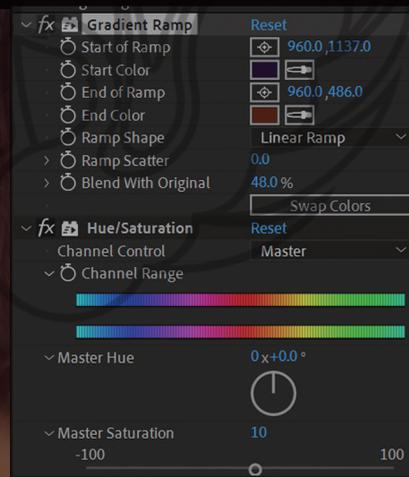
Ditambahkannya beberapa efek dan aset tambahan seperti *dust particle* dan *smoke*



Terakhir penggunaan *effect gamma/pedestal/gain* dalam seluruh layer yang telah di-*precompose* untuk menyamakan warna dengan shot lainnya



Pertama memasukkan semua aset yang telah dibuat oleh tim produksi kedalam *software after effect*



Kedua, tahap ini aset animate dan juga background ditambahkan *effect gradient ramp* dan *hue /saturation* serta telah ditambah efek debu/asap

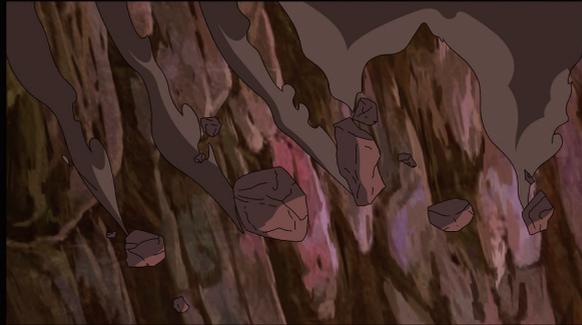


**Pada tahap ini telah ditambahkan aset diluar produksi untuk digabungkan pada aset yang lain, seperti debu-debu, asap, dan kerikil yang berjatuhan**



**Pada tahap ini adegan mendapatkan penambahan efek shaking pada kamera dan juga telah diberi *effect gamma/pedestal/gain***

**SC01\_SH1 I**



**Dimasukkannya aset ke dalam software adobe *after effect***



**Sedikit diberi pencahayaan dari bawah untuk mengikuti arah bayangan,  
dan diberi efek *gradient ramp***



**Hasil akhir setelah ditambah *gamma/pedestal/gain***



Pada *scene 1 shot 31*, setelah memasukkan aset ke dalam *software* dilakukan penambahan cahaya lampu dari arah depan karakter, dikarenakan tidak aset dari produksi, cahaya dapat ditambah menggunakan *shape tool* yang dibentuk menyebar seperti cahaya lampu

SC01\_SH31



**Pada shot ini lensa kaca mata pada karakter tidak ada dan tidak disediakan oleh tim produksi, sedangkan pada beberapa shot lainnya memiliki lensa pada kaca mata. Aset dapat ditambahkan lewat bagian compositing jika tidak ingin meminta dan menunggu direvisi divisi sebelumnya, seperti pada shot ini.**

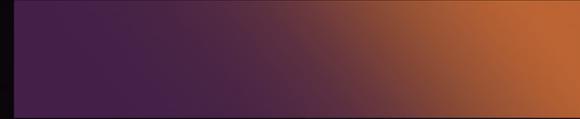


Comp 1 - pekerja

fx Gradient Ramp Reset

- Start of Ramp 737.0, 1280.0
- Start Color
- End of Ramp 1244.0, 74.0
- End Color
- Ramp Shape Linear Ramp
- Ramp Scatter 0.0
- Blend With Original 0.0%

Swap Colors



Penambahan efek *gradient ramp*



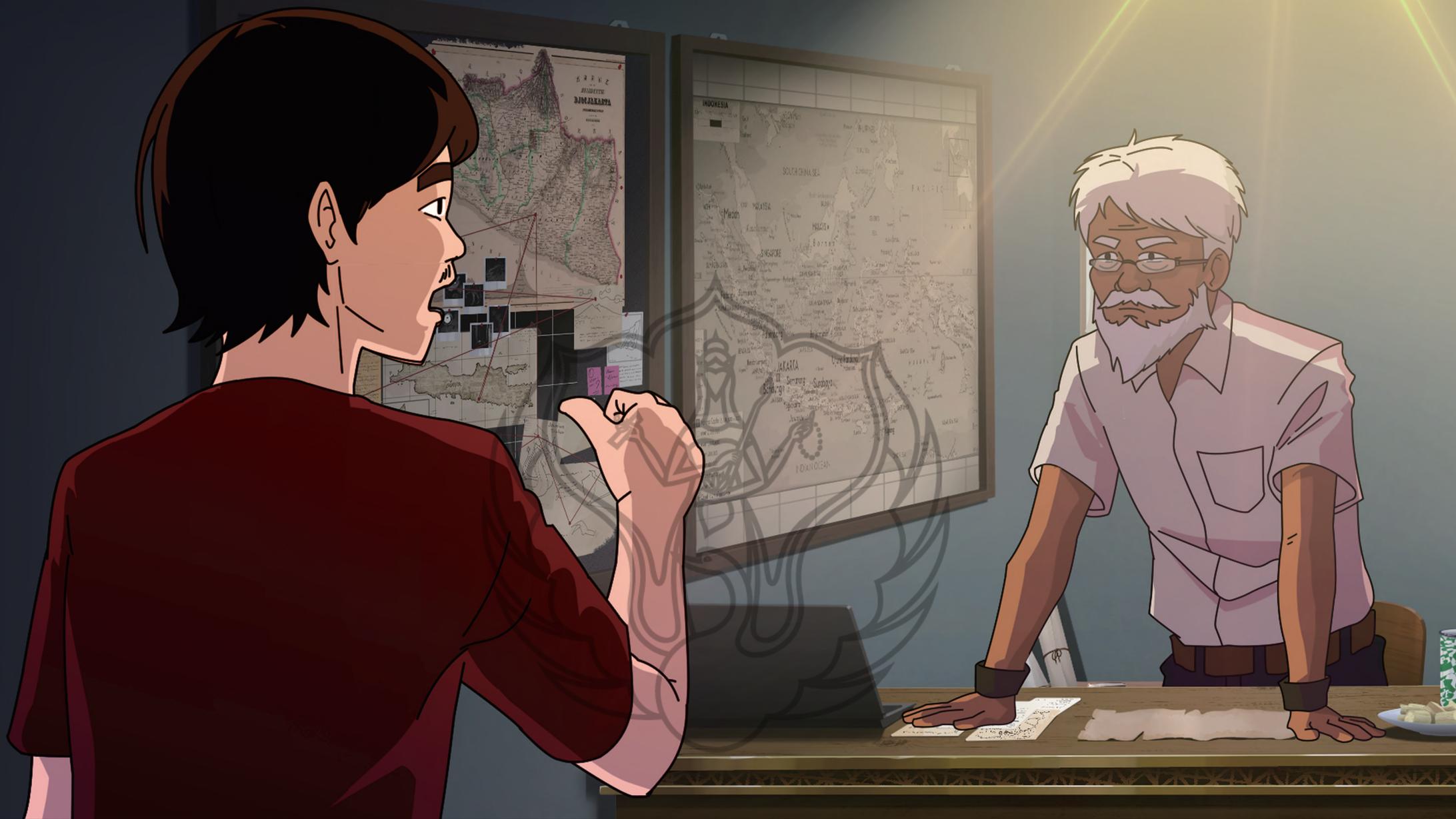
dr made - SC01\_SH32-Pekerja1-[001-061].png

Drop Shadow Reset

- Shadow Color
- Opacity 40%
- Direction 0x+135.0°
- Distance 5.0
- Softness 0.0
- Shadow Only

# 291031

Penambahan efek *drop shadow*



**Sama seperti shot sebelumnya, pada awalnya shot ini juga kurang aset lensa dan harus ditambah saat compositing**



fx Gradient Ramp Reset

- Start of Ramp -287.0, 756.0
- Start Color [Purple]
- End of Ramp 604.0, -56.0
- End Color [Orange]
- Ramp Shape Linear Ramp
- Ramp Scatter 0.0
- Blend With Original 18.0 %

Swap Colors



Pada shot ini diberikan juga penambahan *effect gradient ramp* untuk memberikan kesan gradasi pada karakter



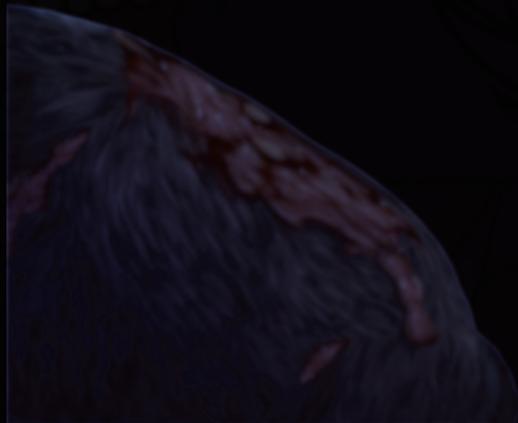
Effect Controls `sc02_sh[020001-020060].png`

Bajang · `sc02_sh[020001-020060].png`

- fx **Drop Shadow** Reset
  - Shadow Color 2D1B3B
  - Opacity 25 %
  - Direction 0x+135.0°
  - Distance 5.0
  - Softness 0.0
  - Shadow Only

H: 274 °  
S: 54 %  
B: 23 %  
R: 45  
G: 27  
B: 59  
# 2D1B3B

**Penambahan efek *drop shadow***



Pre-comp 1 · `Bangkai burung.png`

- fx **Gaussian Blur** Reset
  - Blurriness 10.0
  - Blur Dimensions Horizontal and Verti
  - Repeat Edge Pixels
- fx **Gradient Ramp** Reset
  - Start of Ramp 316.0, -188.0
  - Start Color Blue
  - End of Ramp 643.0, 1343.0
  - End Color Purple
  - Ramp Shape Linear Ramp
  - Ramp Scatter 0.0
  - Blend With Original 0.0 %Swap Colors

**Penambahan efek *gaussian blur* untuk menunjukkan sebagai objek *foreground* yang sedang tidak difokuskan dan penambahan efek *gradient ramp***





**Hasil akhir untuk scene 2 shot 02 setelah diberi penambahan efek**



Kedua aset animate scene 2 shot 20 yang awalnya polos diberi efek *gradient ramp* lalu *layer gradient* tersebut diubah menjadi mode *overlay*



Hasil akhir untuk scene 2 shot 20



fx Gradient Ramp Reset

- Start of Ramp 763.9, 228.5
- Start Color
- End of Ramp 1186.0, 1397.7
- End Color
- Ramp Shape Linear Ramp
- Ramp Scatter 0.0
- Blend With Original 35.0 %

Swap Colors

fx Directional Blur Reset

- Direction 0x+81.0°
- Blur Length 0.0



**Efek gradient ramp untuk memberi gradasi dan directional blur untuk blur saat bergerak cepat**

Comp 2 - SC02\_SH21-

fx Directional Blur Reset

- Direction 0x+81.0°
- Blur Length 0.0

fx Bevel Alpha Reset

- Edge Thickness 30.00
- Light Angle 0x-11.0°
- Light Color
- Light Intensity 0.40

fx Glow Reset Options...

- Glow Based On Color Channels
- Glow Threshold 58.0 %
- Glow Radius 33.0
- Glow Intensity 1.1
- Composite Original Behind
- Glow Operation Add
- Glow Colors A & B Colors



**Penambahan efek bevel alpha dan glow untuk memberi arah pencahayaan**



fx Drop Shadow Reset

Shadow Color  

>  Opacity 30% 

>  Direction 0 x+135.0° 

>  Distance 5.0

>  Softness 0.0

Shadow Only  Shadow Only # 391F4A

H: 275°  
S: 58%  
B: 29%  
R: 57  
G: 31  
B: 74

**Pada bagian *background* diberi efek *drop shadow* untuk mepertegas bayangan pada batu**



**Hasil akhir untuk scene 2 shot 21**



# EKSPERIMENTAL DAN ANALISIS



Hasil akhir untuk scene I shot 09 setelah menambahkan efek gamma/pedestal/gain pada gambar di bagian kanan

Sebelum diberi gamma/pedestal/gain

Setelah diberi gamma/pedestal/gain



Hasil akhir untuk scene 1 shot 10 diberikan tambahan pencahayaan dan bayangan pada karakter pekerja serta diberikannya beberapa efek berdebu serta diberi *effect gamma/pedestal/gain*

**Sebelum diberi effect gamma/pedestal/gain**

**Sesudah diberi effect gamma/pedestal/gain**



**Pada hasil akhir scene I shot I I mendapatkan penambahan efek shaking pada kamera untuk mendukung adegan yang sedang longsor dan kepanikan di dalam situs galian, diberikan juga efek debu dan kerikil yang berguguran dari atas dan juga telah diberi effect gamma/pedestal/gain**

**Setelah diberi pencahayaan**



**Sebelum diberi pencahayaan**



**Hasil akhir untuk scene 1 shot 31 yang menunjukkan Pak Made yang sedang duduk di bawah sinar lampu maka diberi sedikit efek pencahayaan dari bagian atas pada karakter Pak Made**



**Pemberian *effect gamma/pedestal/gain* pada gambar di sebelah kanan membuat warna shot terlihat lebih *cool* dan pada gambar bagian kiri terlihat lebih *warm***



**Pemberian *effect gamma/pedestal/gain* pada gambar di sebelah kanan membuat warna shot terlihat lebih *cool* dan pada gambar bagian kiri terlihat lebih *warm***



**Untuk scene 2 yang berlatar waktu dini hari/subuh diberikan efek berkabut. Pada shot 02 terdapat foreground bangkai burung di depan karakter bajang kecil, foreground tersebut lebih digelapkan dan diblur saat tidak difokuskan. Diberikan juga drop shadow serta gradient ramp pada karakter bajang kecil untuk lebih menegaskan gelap terangnya**



**Hasil akhir scene 2 shot 20 untuk karakter Abel dan Joey yang diberikan efek gradient ramp untuk menyamakan gradasi warna serta tidak lupa diberikan juga kabut**



Hasil akhir untuk scene 2 shot 21 bajang kecil diberi efek bevel alpha untuk menambah pencahayaan dan juga drop shadow untuk mempertegas bayangan

# Kesimpulan

Dalam proses compose teknik dan cara penggunaan effect yang efektif dan efisien. Penggunaan effect drop shadow dapat memudahkan dalam menambahkan bayangan pada sebuah karakter atau objek. effect drop shadow ini hanya cukup efektif dalam objek dalam pengambilan gambar long-shot dan tidak terlalu efektif dalam pengambilan gambar close-up. Hal-hal detail yang mendapat perhatian lebih adalah pengambilan gambar close-up karena harus memfokuskan pada detail dalam sebuah shot.

# DAFTAR PUSTAKA

**-Muhammad, Hilmi Kurnia. (2019). Compositing Efek Visual pada Pengeditan Shot Video. KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer, 3(1),13-20**

**-<https://kreativv.com/camera-movement/>**

**-Athaya Luthfiyyah Putri Mahirah, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Videografi pada Materi Komposisi dan Pergerakan Kamera Berbasis Motion Graphic. In Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer (Vol. 1, Issue 3).**

**-Sulistiyono, A. (2014). Menengok Kembali Eksistensi Visual Effect Film Indonesia. In Jurnal Seni Media Rekam (Vol. 10, Issue 1).**

**-PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D “RADIO MALABAR” BACKGROUND DESIGN FOR 2D SHORT ANIMATION “RADIO MALABAR.” (n.d.).**

**-<https://qomaruna.com/pengertian-layout/>**

**-<https://www.youtube.com/watch?v=khyK8HkWVCw&list=PLfjCIJAEIZsuxPnBJ8kU5UaTSZWj91aGa&index=2>**

**-<https://toonbites.com/2017/05/20/trollhunters-ep5-waka-chaka/>**

**-<https://id.pinterest.com/pin/503347695838217972/>**

**-<https://cinestudy.org/2020/06/29/camera-movement/>**

# VOLCANID

