

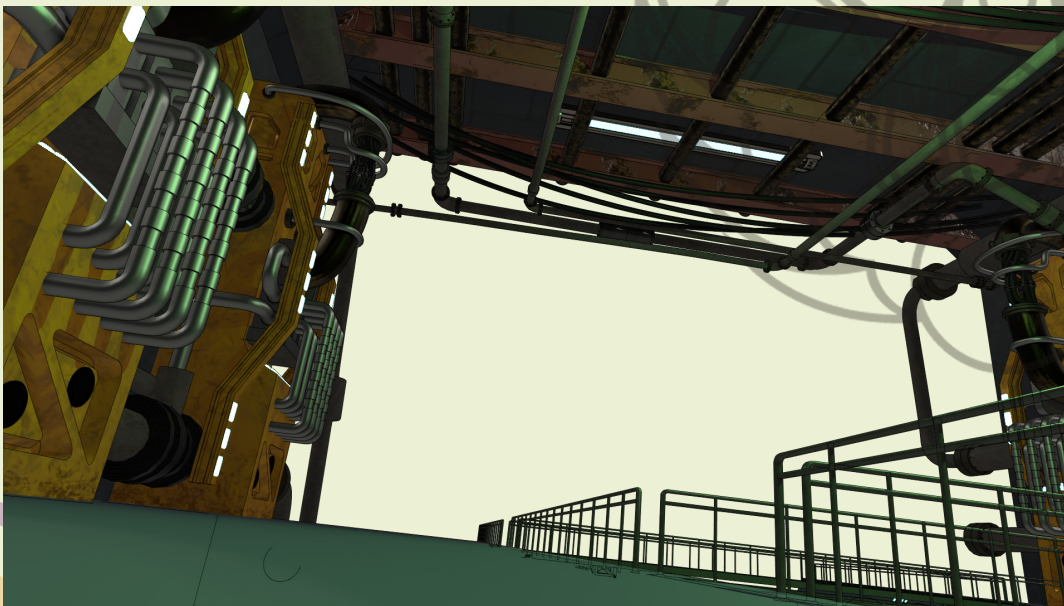
# KENDALA

1. Dalam proses pembuatan *compositing*, hal yang sangat dirasakan menghambat pekerjaan adalah tidak cukupnya ketersediaan komputer yang mencukupi untuk mendukung proses pembuatan *compositing* dan tidak cukupnya ruang yang dapat digunakan untuk mengerjakan *compositing* di dalam gedung animasi, menyebabkan selalu berpindahnya ruang kerja.
2. Pada kendala teknis proses pembuatan *editing background 3D*, ada beberapa yang memiliki animasi *parallax* bawaan sehingga menyebabkan lamanya proses pemisahan dengan aset *background* karena hasil render tersebut dimasukkan kedalam satu *frame*. Terdapat pula *background 3D* yang setengah jadi, menyebabkan *compositor* melakukan improvisasi sendiri untuk menambahkan *backgroundnya*.



Shot 26, shot 27, & shot28 - Scene 04

*Background 3D yang memiliki animasi parallax bawaan menyebabkan lamanya proses compositing.*



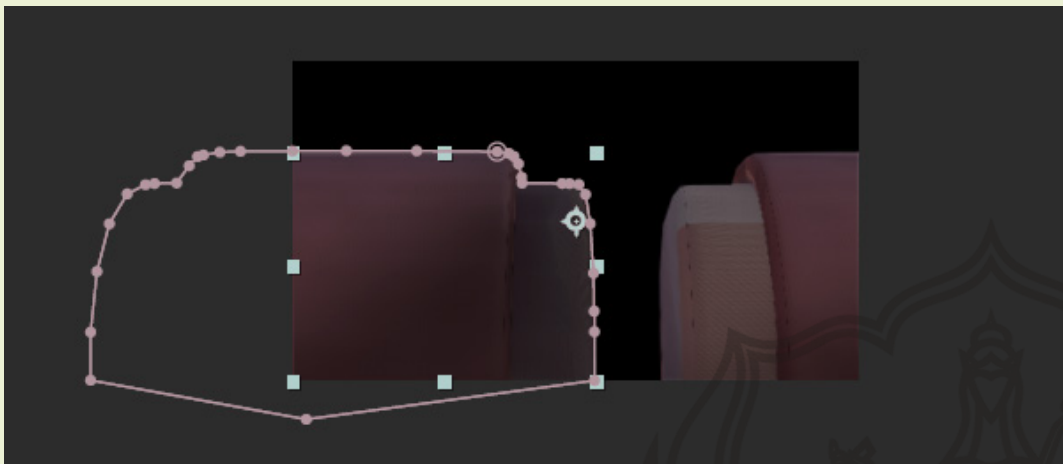
Shot 65 - Scene 04

*Background yang Setengah jadi membuat compositor melakukan improvisasi sendiri untuk mengisi dari background tersebut.*



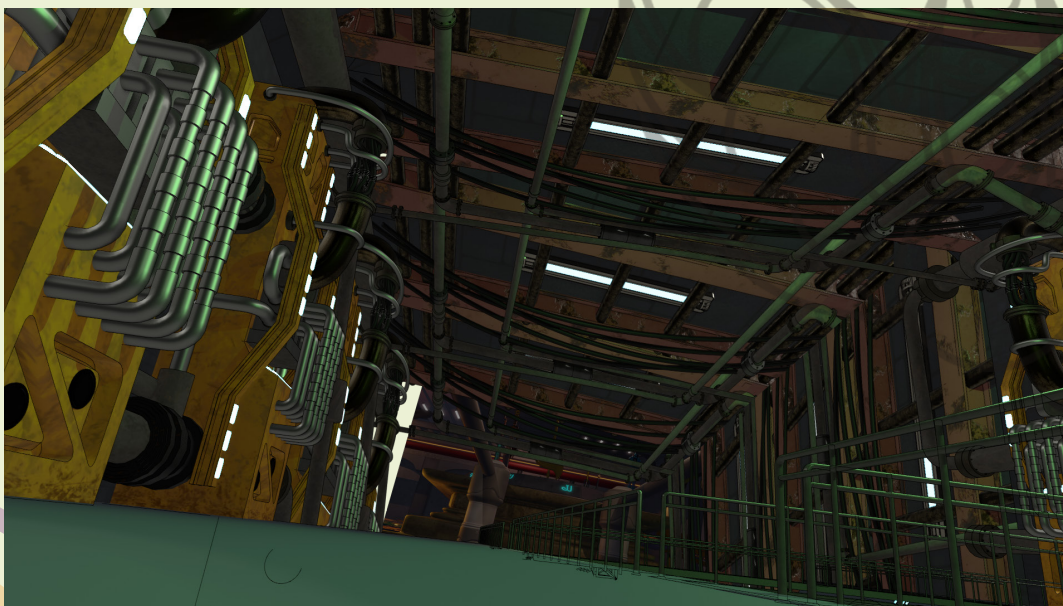
# PENYELESAIAN

1. Dikarenakan tidak cukupnya perangkat keras yang dapat digunakan, maka harus menggunakan laptop sendiri yang dimana tidak memiliki spesifikasi mumpuni untuk melakukan compositing berat, sembari menunggu ketersediaan komputer dan karena ruang kerja selalu berpindah maka banyak melakukan compositing melalui rumah.
2. Jika saat proses compositing terdapat background 3D yang memiliki animasi parallax ataupun foreground, maka akan meminta pembuat dari background tersebut untuk memisahkan aset dalam background untuk memudahkan proses shading dan lighting dalam compositing, namun tidak semua background 3D dapat dipisahkan asetnya karena terdapat sambungan pada aset yang akan sulit jika dilakukan. Dan juga karena terdapat pula background yang belum sepenuhnya jadi dan sedang dikejar deadline dari compositing maka harus melakukan improvisasi sendiri.



Shot 26, shot 27, & shot28 - Scene 04

Dikarenakan tidak semua *background* dapat dipisahkan asetnya, maka harus melakukan pemotongan manual saat proses *compositing*.



Shot 65 - Scene 04

Improvisasi dari *compositor* dilakukan karena *background* yang setengah jadi. menggunakan bagian dari *background* tersebut sebagai bagian yang akan menutupi ruang kosong dalam *background*.



# MERCHANDISE



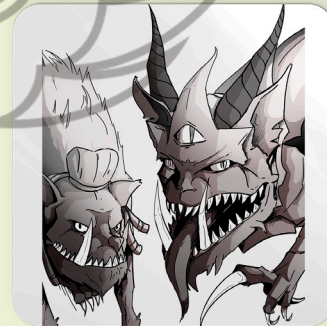
*T-shirt*



*Totebag*



*Mug*



*Sticker*

# Desain Merchandise:



Desain karakter Bajang Kecil

Desain karakter Siluman Kera

## KESIMPULAN

Dikarenakan *compositing* adalah proses akhir sebelum masuk kedalam *editing*, maka saat melakukan *compositing* harus teliti akan konten yang akan dimasukkan kedalamnya. Pentingnya penggunaan *layout* sebagai acuan dari peletakan aset hingga masuk kedalam ditambahkannya *effect*, untuk mengejar hasil yang diinginkan. *Compositor* juga harus mampu memahami adegan tersebut agar dapat berkesinambungan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Gooch, B., Reinhard, E., Moulding, C., & Shirley, P. (2001). Artistic Composition for Image Creation. 83–88. [https://doi.org/10.1007/978-3-7091-6242-2\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-7091-6242-2_8)
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal Saintikom*, 10(3), 213–217.
- Liu, X. (2022). Animation Special Effects Production Method and Art Color Research Based on Visual Communication Design. *Scientific Programming*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/7835917>
- Steve Wright. (2008). *Compositing Visual Effects Essentials for the Aspiring Artist*. Oxford: Elsevier Inc





D-3 ANIMASI

Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta

2023