



BAB V

PENUTUP



KESIMPULAN

Melalui penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa sebenarnya menciptakan ilusi volume yang sederhana pada sebuah karakter animasi 2D merupakan hal yang bisa dilakukan selama kita memahami penerapan teori pencahayaan dan *shading*. Salah satunya dengan memanfaatkan komponen *blur* (keburaman), *sharpness* (intensitas), dan *attach shadow* (sisi gelap bayangan). Penerapan *Shading* pada visual karakter animasi 2D berhasil dan dapat menghasilkan ilusi volume pada karakter. Komponen *shading* yang biasa digunakan dalam ilustrasi dapat diterapkan pada animasi melalui perangkat lunak *Toon Boom Harmony* dan *After Effect*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan *shading* yang tepat pada animasi 2D terutama pada gaya visual *lineless* mampu meningkatkan persepsi kedalaman dan menciptakan efek volume yang lebih hidup, sekaligus mendukung estetika visual yang menarik.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan *shading* ini adalah penggunaan *software*, karena pada implementasi yang dilakukan terdapat beberapa kendala teknis yang memang tidak berdampak terlalu besar namun, dapat mengurangi kualitas yang diinginkan. Ada pula hal yang diperhatikan yaitu, *style lineless* masih memerlukan bantuan dari sedikit penggunaan *line* sebagai penentu bagian yang memiliki warna yang sama. Oleh karena itu penelitian yang telah dibuat ini masih memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan terutama dalam penggunaan *software* sebagai sarana penerapan *shading* pada animasi 2D.

SARAN

Pada penerapan shading masih diperlukan pengembangan pada teknik shading, terutama berfokus pada eksplorasi lebih lanjut untuk mengatasi keterbatasan dalam membedakan bidang tanpa garis. Penelitian lanjutan dapat difokuskan pada pengembangan pendekatan visual atau teknik pewarnaan alternatif.

Penggunaan *software* masih perlu dioptimalisasi karena masih adanya kendala dalam penggunaan *software*. Oleh karena itu diperlukan pendalaman yang lebih lanjut terkait fitur-fitur *software* yang diperlukan.

Perlunya eksperimen terhadap alur kerja (*workflow*) dalam produksi animasi yang melibatkan *shading*, termasuk integrasi antara *Toon Boom Harmony*, *After Effects*, dan *software* lainnya. Hal ini berfungsi untuk menemukan metode kerja yang paling efisien dan optimal dalam menghasilkan animasi 2D dengan kedalaman visual yang baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Edwards, B. (1979). *Drawing on the right side of the brain*. Los Angeles: Tarcher/Putnam.
- Gurney, J. (2010). *Color and light: A guide for the realistic painter*. Andrew McMeel Publishing, LLC.
- Kunsberg, B., Holtmann-Rice, D., Alexander, E., Cholewiak, S., Fleming, R., & Zucker, S. W. (2018). Colour, contours, shading and shape: Flow interactions reveal anchor neighbourhoods. *Interface Focus*, 8(20180019). <https://doi.org/10.1098/rsfs.2018.0019>
- Kupfere, T. J. (2011). *Creating the illusion of depth and volume in animated forms without contour lines*. Savannah, Georgia: Faculty of the Animation Department, Savannah College of Art and Design.
- Loomis, A. (1943). *Figure drawing for all it's worth*. New York: Viking Press.
- Mamassian, P., Knill, D. C., & Kersten, D. (1998). The perception of cast shadows. *Trends in Cognitive Sciences*, 2(8), 288–295. [https://doi.org/10.1016/S1364-6613\(98\)01204-2](https://doi.org/10.1016/S1364-6613(98)01204-2)
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Stumpel, J. F. H. J., Volcic, R., & Wijntjes, M. W. A. (2024). Vagueness and volume: Testing the perception of depth in images with linear, sharp, or blurred contours. *Journal of Vision*, 24(4). <https://doi.org/10.1167/jov.24.4.12>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions.
- Todd, T. J. (2024). A tutorial on the physics of light and image shading. *i-Perception*, 15(5). <https://journals.sagepub.com/home/ip>

BIODATA PENULIS



Lahir di Yogyakarta pada Tanggal 20 Mei 2002, menjadi mahasiswa jurusan Animasi di Institut Seni Indonesia, Yogyakarta pada tahun 2021. Memiliki pengalaman dalam produksi animasi 2D.

Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis berpartisipasi dalam berbagai proyek animasi 2D,

PENGALAMAN KERJA

- Proyek Marrionette Phantasia; Pameran Kreasi Mahasiswa 2022 2022
- Proyek Volcanid Rise of Garuda; Kampoong Monster Studio 2022-2023
- Proyek Akan; Prana Production; Xania Project 2023
- Proyek Once Upon a Time in Majapahit; S.O.S Production, Xania Project 2023
- Proyek Satria Chibi; Funny Motion Studio Juni–Desember 2023
- Proyek Land of Mercy; Kampoong Monster Studio 2024



© 2025