

Kesimpulan

Penerapan teknik *Particle System* pada *Compositing* animasi 2d "Visvantara Jataka" untuk menambahkan *Stopping Power* berhasil diterapkan. Penerapan video animasi 2d "Visvantara Jataka" menjadi film *Augmented Reality* berhasil diterapkan. *Luma Key* mempermudah proses menghilangkan *Background* hitam pada video saat di masukkan ke dalam *Software After Effect* dan *Motion Tracker* mempermudah penerapan efek partikel pada animasi yang bergerak. Tujuan dari pembuatan laporan tugas akhir ini adalah meneliti penerapan teknik *Particle System* pada animasi "Visvantara Jataka". Teknik Sistem partikel ini merupakan upaya untuk memberikan efek visual dalam proses *Digital Compositing* pada animasi 2D *Augmented Reality* panel relief candi borobudur "Visvantara Jataka" yang dapat meningkatkan *visual emphasis*. Dengan menggunakan teknik partikel untuk menambahkan elemen visual yang mencolok, dapat secara efektif meningkatkan hirarki visual dalam sebuah adegan. Efek partikel yang menarik perhatian juga dapat digunakan untuk membimbing pandangan penonton atau pengamat melalui sebuah adegan dan meningkatkan *Stopping Power* dari film tersebut.

Saran

Dari hasil yang diperoleh, penggunaan efek *Luma Key* akan membantu dalam menghilangkan *background* video yang dibuka pada *After Effect*. Aset berwarna hitam memungkinkan untuk hilang saat menggunakan *Luma Key*, disarankan untuk menambal aset dengan membuat *solid layer* baru dibelakang layer aset tersebut. *Motion Tracker* akan membantu proses penerapan efek visual pada animasi yang bergerak dibandingkan dengan masking secara manual yang membutuhkan proses rendering yang lama. Meski *Motion Tracker* tidak dapat memberi hasil yang sempurna, kekurangan tersebut dapat di stasi dengan mengubah *keyframe* yang dihasilkan secara manual.

Kepustakaan

Akbar, A. M. N., Hatma, H., & Muhammad, F. (2023). Teknik Compositing Pada Pembuatan Film Pendek "Jejak Hitam". SMARTLOCK : Jurnal Sains Dan Teknologi, 2(1), 8–13.

Amin, S. F. (2021) PERANCANGAN DAN PEMBUATAN, COMPOSITING, SINEMATOGRAFI, DAN AUDIO ANIMASI 3D INTERAKTIF DENAH POLITEKNIK NEGERI JAKARTA. repository.pnj.ac.id.

Bowers, S. P. (1998). Predicting success in early childhood teacher education programs. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 19(3), 227–233.

Brinkman, R. (1999). *The Art and Science of Digital Compositing*. Burlington: Morgan kaufman

Brinkman, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, animation and Motion Graphics; Second Edition*. Burlington: Morgan kaufman

Chari, Singh J.M. dan Narayanan P.J. (2008). *Augmented reality using over-segmentation*. Center for Visual Information Technology, International Institute of Information Technology.

Hidayatullah, P., Amrullah M. A., & Rahim, Z. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.

Kepustakaan

Harpiawan, G. (2023). "Mengenal Jenis-Jenis Augmented Reality dan Aplikasinya", <https://metanesia.id/blog/jenis-jenis-augmented-reality>.

Kertamukti, R. (2015). Strategi Kreatif dalam Periklanan: Konsep Pesan, Media, Branding, Anggaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Kurniawan, B. A. (2011). ANIMASI PARTIKEL UNTUK VISUALISASI LETUSAN GUNUNG MERAPI. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/33898>

Landa, R. (2014). Graphic Design Solutions (5th ed.). Beverly: Clark Baxter.

Lengkong, R. F., Budiman, A., & Mario (2021). TEKNIK DIGITAL COMPOSITING DALAM ANIMASI 2D "MENJAGA RINJANI". eProceedings of Art & Design Vol 8, No 3 (2021).

Molenda, M., & Reiser. (2003). In Search of The Elusive ADDIE Model. Educational Technology: An Encyclopedia. Vol. 42 (5), 34-36.

Munir. (2013). MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Kepustakaan

Priosoedarsoeno, S. (2011). "Strategic Copywriting", <https://www.slideshare.net/slideshow/strategic-copywriting-by-subiakto/12939873>,

Ramadhan, G. N. (2020). : Memahami Efek Visual dan Film. Bandung: Dalang Digital Studio.

Reeves, W. T. (1983). Particle System - A Technique for Modeling a Class of Fuzzy Objects. SIGGRAPH '83: Proceedings of the 10th annual conference on Computer graphics and interactive techniques July 1983 Pages 359-375.

Rohani, A. (1997). Media Intruksional Edukatif. Jakarta: Rineko Cipta.

Wijayanto, A. (2014). PERANCANGAN ANIMASI 3D DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION DAN PARTICLE SYSTEM. Jurnal penelitian Teknik Informatika Vol 2, No 3, 184 - 189.

Yonada, N. (2023). "Apa yang Dimaksud Teknik Pembuatan Animasi dan Alur Produksinya?", <https://tirto.id/apa-yang-dimaksud-teknik-pembuatan-animasi-dan-alur-produksinya-gPdU>.