

**Penerapan Efek *Halftone* dalam Proses *Compositing*
pada *Motion Comic* “Kapten Bayangan” untuk
Mempertahankan Identitas Komik**



**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

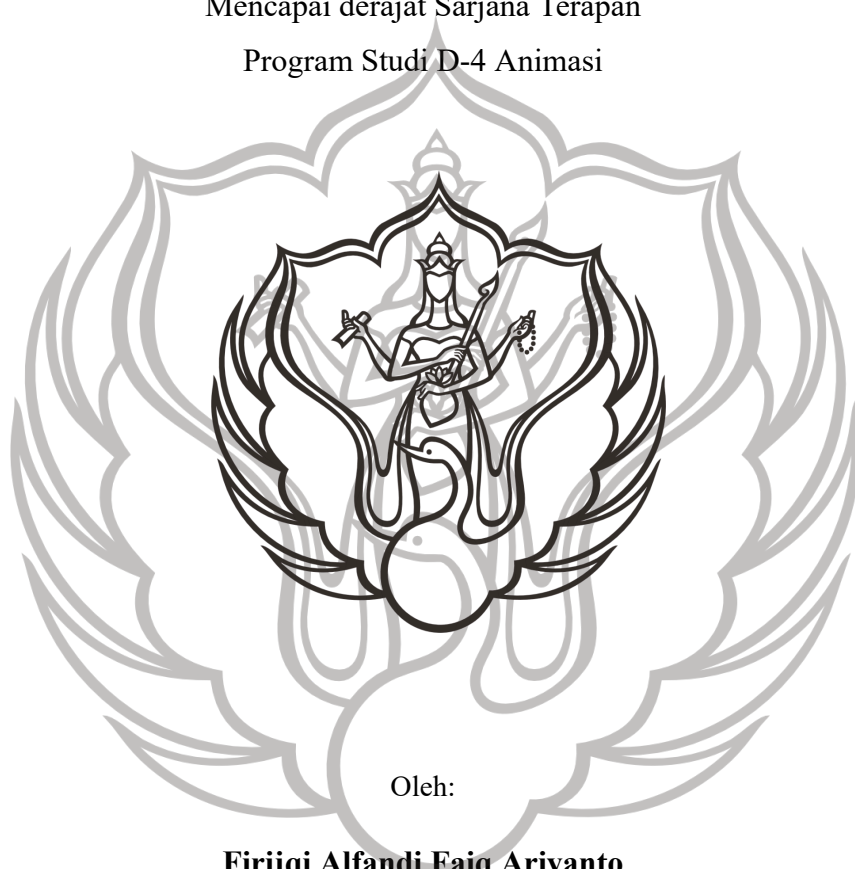
**Penerapan Efek *Halftone* dalam Proses *Compositing*
pada *Motion Comic* “Kapten Bayangan” untuk
Mempertahankan Identitas Komik**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Terapan

Program Studi D-4 Animasi



Oleh:

Firijqi Alfandi Faiq Ariyanto

NIM 2100383033

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN EFEK HALFTONE DALAM PROSES COMPOSITING PADA MOTION COMIC “KAPTEN BAYANGAN” UNTUK MEMPERTAHANKAN IDENTITAS KOMIK diajukan oleh **Firijqi Alfandi Faiq Ariyanto**, NIM 2100383033, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

19 MAY 2026

Pembimbing I/Ketua



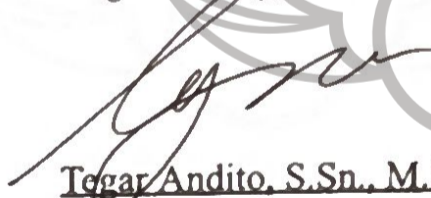
Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 8750750651130112

Pembimbing II/Anggota



Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 3852765666231172

Cognate/Anggota



Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 5850765666131132

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Soedjarto, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Firijqi Alfandi Faiq Ariyanto**

No. Induk Mahasiswa : **2100383033**

Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN EFEK *HALFTONE* DALAM PROSES
COMPOSITING PADA *MOTION COMIC* “KAPTEN BAYANGAN” UNTUK
MEMPERTAHANKAN IDENTITAS KOMIK**

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 dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 16 Juni 2026

Yang menyatakan,

( *Tanda Tangan*)
METERAI
TEMPEL
7404DANX360955588

Firijqi Alfandi Faiq Ariyanto

NIM. 2100383033

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

Sebagai sivitas akademika Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firijqi Alfandi Faiq Ariyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 2100383033
Program Studi : Sarjana Terapan Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi mendukung upaya diseminasi dan pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan persetujuan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta berupa Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas naskah dan karya seni Tugas Akhir saya yang bertajuk:

**PENERAPAN EFEK *HALFTONE* DALAM PROSES *COMPOSITING* PADA
MOTION COMIC "KAPTEN BAYANGAN" UNTUK MEMPERTAHANKAN
IDENTITAS KOMIK**

Beserta perangkat penunjang yang relevan (apabila ada). Melalui Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta diberikan legitimasi untuk mengarsipkan, melakukan alih media/format, mengelola dalam sistem pangkalan data (*database*), mendistribusikan, dan menyebarluaskan karya ini melalui fasilitas internet maupun media lain demi kepentingan akademis. Penayangan publikasi tersebut diizinkan tanpa memerlukan perizinan tambahan dari saya, dengan syarat instansi tetap mencantumkan identitas saya selaku penulis/pencipta. Saya juga menyatakan kesediaan untuk menanggung secara personal—tanpa melibatkan institusi Institut Seni Indonesia Yogyakarta—segala bentuk implikasi maupun tuntutan hukum yang berpotensi muncul akibat pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini pada masa yang akan datang.

Demikian pernyataan saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 16 Juni 2026

Yang menyatakan,

 & Tanda Tangan)

Firijqi Alfandi Faiq Ariyanto
NIM. 2100383033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta, atas segala pengorbanan, doa, dan dukungan tanpa syarat dalam setiap langkah menuju pencapaian ini.
2. Guru dan Dosen, yang telah membimbing dengan ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan, sebagai bekal menjalani kehidupan yang bermakna.
3. Teman dan Sahabat, yang senantiasa memberikan semangat, inspirasi, serta menjadi bagian dari lingkungan positif dalam perjalanan ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "**Penerapan Efek *Halftone* dalam Proses *Compositing* pada *Motion Comic* "Kaptan Bayangan" untuk Mempertahankan Identitas *Komik*"**". Karya ilmiah ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Animasi di Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa kelancaran proses penyusunan karya ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga atas segala dukungan moril, materiel, dan doa yang tiada henti.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi.
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi
6. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
9. Seluruh sahabat dan rekan sejawat yang telah memberikan motivasi dan bantuan selama masa studi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu animasi.

Yogyakarta, 16 Juni 2026

Penulis

Firijqi Alfandi Faiq Ariyanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	8
A. Latar Belakang.....	8
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan.....	9
D. Manfaat.....	9
BAB II. EKSPLORASI.....	10
A. Ide dan Konsep Karya.....	10
B. Tinjauan Karya.....	12
C. Tinjauan Pustaka.....	14
D. Landasan Teori.....	15
BAB III. METODOLOGI.....	18
BAB IV. PERWUJUDAN KARYA.....	22
A. Perwujudan.....	22
1. Tahap <i>Analyze</i> (Analisis).....	24
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	26
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	29
4. Tahap <i>Implement</i> (Implementasi).....	31
5. Tahap <i>Evaluate</i> (Evaluasi Hasil).....	36
B. Pembahasan.....	38
BAB V. PENUTUP.....	42
A. Kesimpulan.....	42
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sampul Komik "Kapten Bayangan"	10
Gambar 2.2 Kolase Panel Komik "Kapten Bayangan"	10
Gambar 2.3 Contoh 1 Shot Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018)	12
Gambar 2.4 Contoh 1 Shot ファイター / jon-YAKITORY feat.初音ミク - Fighter	13
Gambar 3.1 ADDIE Model (Drieam.com)	18
Gambar 4.1 Kolase Komik hingga Animasi	23
Gambar 4.2 Contoh Panel Komik "Kapten Bayangan" menunjukkan texture halftone	24
Gambar 4.3 Contoh Panel Komik "Kapten Bayangan" dengan kontras tinggi	24
Gambar 4.4 Contoh Panel Komik "Kapten Bayangan" menerapkan halftone pada latar belakang	24
Gambar 4.5 Contoh Panel Komik "Kapten Bayangan" dengan grain dan noise	24
Gambar 4.6 Kolase Seluruh Panel Komik "Kapten Bayangan"	25
Gambar 4.7 Skenario Animasi "Kapten Bayangan"	26
Gambar 4.8 Storyboard Motion Comic "Kapten Bayangan"	27
Gambar 4.9 Detail Storyboard Motion Comic "Kapten Bayangan"	27
Gambar 4.10 Prototype Alur Kerja Produksi Motion Comic "Kapten Bayangan"	28
Gambar 4.11 Transformasi Warna Komik menjadi Color Guide	28
Gambar 4.12 Contoh Transisi Key Animation	29
Gambar 4.13 Contoh Shot In-between	29
Gambar 4.14 Contoh 1 Shot Clean-Up dan Coloring	30
Gambar 4.15 Contoh 2 Shot Clean-Up dan Coloring	30
Gambar 4.16 Timeline Software Animasi OpenToonz	30
Gambar 4.17 Contoh Shot Clean-Up and Color	30
Gambar 4.18 Tampilan Software Adobe After Effects	31
Gambar 4.19 Tampilan Effect Control	31
Gambar 4.20 Contoh shot 1 Effect Control Color Key pada Adobe After Effects	31
Gambar 4.21 Contoh shot 2 Effect Control Color Key pada Adobe After Effects	31
Gambar 4.22 Contoh shot 1 Hasil Line Art dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.23 Contoh shot 2 Hasil Line Art dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.24 Contoh shot 1 Hasil Warna 1 dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.25 Contoh shot 2 Hasil Bayangan Rambut dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.26 Contoh shot 1 Hasil Warna High light dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.27 Contoh shot 2 Hasil Warna High light dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.28 Contoh shot 1 Hasil Bayangan Baju dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.29 Contoh shot 2 Hasil Bayangan Baju dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.30 Contoh shot 1 Hasil Warna Dasar dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.31 Contoh shot 2 Hasil Warna Dasar dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.32 Contoh 1 Hasil dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.33 Contoh 2 Hasil dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.34 Contoh Kekurangan Effect Color Keep	33
Gambar 4.35 Effect Control Color Keep dan Simple Choker pada Adobe After Effects	33
Gambar 4.36 Effect Control Color Fill pada Adobe After Effects	33
Gambar 4.37 Effect Control Gradient Ramp pada Adobe After Effects	33
Gambar 4.38 Effect Layer Style Inner Shadow pada Adobe After Effects	34

Gambar 4.39 Hasil Implementasi Effect Layer Style Inner Shadow	34
Gambar 4.40 Edit Expression	34
Gambar 4.41 Contoh Javascript untuk wiggle	34
Gambar 4.42 Tampilan Timeline Software CapCut	34
Gambar 4.43 Komparasi 1 Shot Animasi dengan Panel Komik	35
Gambar 4.44 Komparasi 2 Shot Animasi dengan Panel Komik	35
Gambar 4.45 Komparasi 3 Shot Animasi dengan Panel Komik.....	35
Gambar 4.46 Contoh 1 Final Shot "Kapten Bayangan"	38
Gambar 4.47 Contoh 2 Final Shot "Kapten Bayangan"	39
Gambar 4.48 Contoh 3 Final Shot "Kapten Bayangan"	39
Gambar 4.49 Contoh 4 Final Shot "Kapten Bayangan".....	40
Gambar 4.50 Contoh 5 Final Shot "Kapten Bayangan".....	41



ABSTAK

Motion comic "Kapten Bayangan" mengadopsi gaya visual dari komik orisinalnya yang sangat bergantung pada tekstur cetak halftone. Tantangan utama adaptasi medium ini adalah mempertahankan stabilitas tekstur halftone saat karakter digerakkan agar terhindar dari degradasi maupun distorsi noise. Karena itu, perancangan alur kerja compositing yang spesifik mutlak diperlukan guna menjaga identitas visual komik tersebut. Penciptaan karya ini mengaplikasikan metode ADDIE dengan fokus pada tahap compositing. Proses kreatif meliputi Tone Separation, isolasi warna berbasis plugin F's Color Keep, penerapan pola titik melalui m's Halftone, serta penggunaan algoritma Expression. Rangkaian teknis tersebut diaplikasikan untuk merespons dinamika pergerakan karakter secara dinamis dalam format motion comic. Hasil perwujudan karya membuktikan alur kerja compositing ini efektif mengunci stabilitas pola bayangan tanpa merusak ketegasan garis tepi karakter. Meskipun hasil akhir menampilkan tekstur halftone yang cenderung datar (flat) dan kehilangan sebagian nuansa gritty organiknya, penerapan ini sukses mempertahankan identitas visual komik di dalam medium motion comic.

kata kunci : Motion Comic, Compositing, Halftone

ABSTRACT

The motion comic "Kapten Bayangan" adopts the visual style of its original comic, which relies heavily on halftone print textures. The primary challenge in this medium adaptation is maintaining the stability of the halftone texture when characters are animated to prevent noise degradation and distortion. Therefore, the design of a specific compositing workflow is strictly necessary to preserve the visual identity of the comic. The creation of this work applies the ADDIE method, focusing on the compositing stage. The creative process encompasses Tone Separation, color isolation using the F's Color Keep plugin, the application of dot patterns via m's Halftone, and the utilization of Expression algorithms. This technical sequence is applied to dynamically respond to the character's movement within the motion comic format. The final output demonstrates that this compositing workflow is effective in locking the stability of the shadow patterns without compromising the sharpness of the characters' outlines. Although the final result exhibits a halftone texture that tends to be flat, losing some of its organic gritty nuances, this implementation successfully maintains the comic's visual identity within the motion comic medium.

Keywords: Motion Comic, Compositing, Halftone



KAPTEN BAYANGAN

A N I M A T I O N
Half-tone Composition



FIRIJQI ALFANDI FAIQ ARIYANTO





**Penerapan Efek *Halftone* dalam Proses
Compositing pada *Motion Comic* “Kapten
Bayangan” untuk Mempertahankan
Identitas Komik**

Oleh :

**Firijqi Alfandi Faiq Ariyanto
2100383033**

Dosen Pembimbing I

Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 8750750651130112

Dosen Pembimbing II

Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 3852765666231172

DAFTAR ISI

ABSTRAK

6

BAB I. PENDAHULUAN

8

A. Latar Belakang

8

B. Rumusan Masalah

9

C. Tujuan

9

D. Manfaat

9

BAB II. EKSPLORASI

10

A. Ide dan Konsep Karya

10

B. Tinjauan Karya

12

C. Tinjauan Pustaka

14

D. Landasan Teori

15

BAB III. METODOLOGI

18

BAB IV. PERWUJUDAN KARYA

22

A. Perwujudan

22

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

24

2. Tahap *Design* (Perancangan)

26

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

29

4. Tahap *Implement* (Implementasi)

31

4. Tahap *Evaluate* (Evaluasi Hasil)

36

B. Pembahasan

38

BAB V. PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sampul Komik "Kapten Bayangan"	10
Gambar 2.2 Kolase Panel Komik "Kapten Bayangan"	10
Gambar 2.3 Contoh 1 Shot Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018)	12
Gambar 2.4 Contoh 1 Shot ファイター / jon-YAKITORY feat.初音ミク - Fighter	13
Gambar 3.1 ADDIE Model (Drieam.com)	18
Gambar 4.1 Kolase Komik hingga Animasi	23
Gambar 4.2 Contoh Panel Komik "Kapten Bayangan" menunjukkan <i>texture halftone</i>	24
Gambar 4.3 Contoh Panel Komik "Kapten Bayangan" dengan kontras tinggi	24
Gambar 4.4 Contoh Panel Komik "Kapten Bayangan" menerapkan <i>halftone</i> pada latar belakang	24
Gambar 4.5 Contoh Panel Komik "Kapten Bayangan" dengan grain dan noise	24
Gambar 4.6 Kolase Seluruh Panel Komik "Kapten Bayangan"	25
Gambar 4.7 Skenario Animasi "Kapten Bayangan"	26
Gambar 4.8 <i>Storyboard Motion Comic</i> "Kapten Bayangan"	27
Gambar 4.9 Detail <i>Storyboard Motion Comic</i> "Kapten Bayangan"	27
Gambar 4.10 <i>Prototype</i> Alur Kerja Produksi <i>Motion Comic</i> "Kapten Bayangan"	28
Gambar 4.11 Transformasi Warna Komik menjadi <i>Color Guide</i>	28
Gambar 4.12 Contoh Transisi <i>Key Animation</i>	29
Gambar 4.13 Contoh <i>Shot In-between</i>	29
Gambar 4.14 Contoh 1 Shot <i>Clean-Up</i> dan <i>Coloring</i>	30
Gambar 4.15 Contoh 2 Shot <i>Clean-Up</i> dan <i>Coloring</i>	30
Gambar 4.16 Timeline Software Animasi OpenToonz	30
Gambar 4.17 Contoh <i>Shot Clean-Up and Color</i>	30
Gambar 4.18 Tampilan Software Adobe After Effects	31
Gambar 4.19 Tampilan Effect Control	31
Gambar 4.20 Contoh shot 1 Effect Control Color Key pada Adobe After Effects	31
Gambar 4.21 Contoh shot 2 Effect Control Color Key pada Adobe After Effects	31
Gambar 4.22 Contoh shot 1 Hasil Line Art dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.23 Contoh shot 2 Hasil Line Art dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.24 Contoh shot 1 Hasil Warna 1 dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.25 Contoh shot 2 Hasil Bayangan Rambut dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.26 Contoh shot 1 Hasil Warna High light dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.27 Contoh shot 2 Hasil Warna High light dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.28 Contoh shot 1 Hasil Bayangan Baju dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.29 Contoh shot 2 Hasil Bayangan Baju dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.30 Contoh shot 1 Hasil Warna Dasar dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.31 Contoh shot 2 Hasil Warna Dasar dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.32 Contoh 1 Hasil dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.33 Contoh 2 Hasil dengan Effect Color Keep	32
Gambar 4.34 Contoh Kekurangan Effect Color Keep	33
Gambar 4.35 Effect Control Color Keep dan Simple Choker pada Adobe After Effects	33
Gambar 4.36 Effect Control Color Fill pada Adobe After Effects	33
Gambar 4.37 Effect Control Gradient Ramp pada Adobe After Effects	33

Gambar 4.38 Effect <i>Layer Style Inner Shadow</i> pada Adobe After Effects	34
Gambar 4.39 Hasil Implementasi Effect <i>Layer Style Inner Shadow</i>	34
Gambar 4.40 Edit Expression	34
Gambar 4.41 Contoh Javascript untuk wiggle	34
Gambar 4.42 Tampilan Timeline Software CapCut	34
Gambar 4.43 Komparasi 1 <i>Shot</i> Animasi dengan Panel Komik	35
Gambar 4.44 Komparasi 2 <i>Shot</i> Animasi dengan Panel Komik	35
Gambar 4.45 Komparasi 3 <i>Shot</i> Animasi dengan Panel Komik	35
Gambar 4.46 Contoh 1 <i>Final Shot</i> "Kapten Bayangan"	38
Gambar 4.47 Contoh 2 <i>Final Shot</i> "Kapten Bayangan"	39
Gambar 4.48 Contoh 3 <i>Final Shot</i> "Kapten Bayangan"	39
Gambar 4.49 Contoh 4 <i>Final Shot</i> "Kapten Bayangan"	40
Gambar 4.50 Contoh 5 <i>Final Shot</i> "Kapten Bayangan"	41



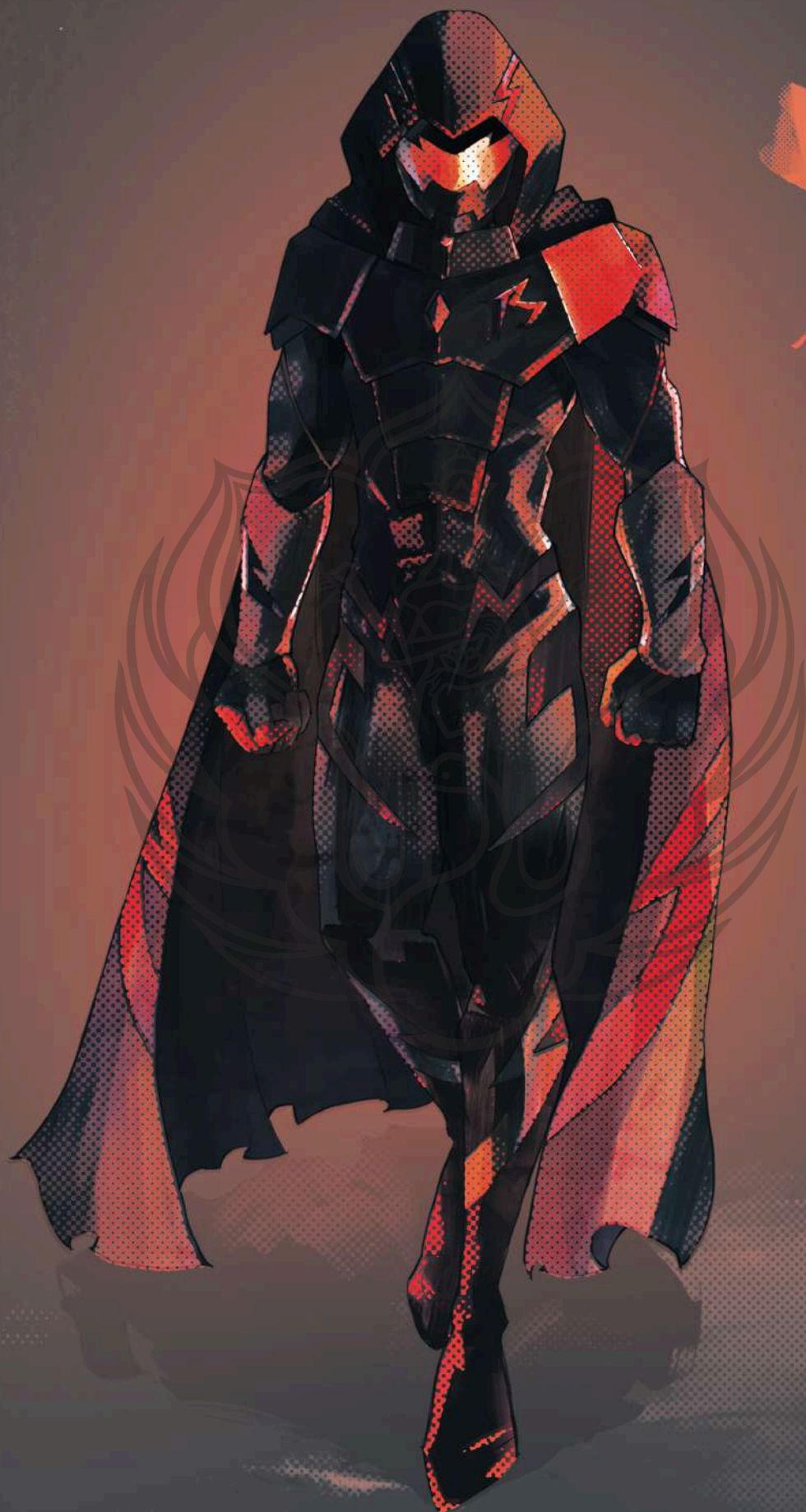
ABSTRAK

Motion comic "Kapten Bayangan" mengadopsi gaya visual dari komik orisinalnya yang sangat bergantung pada tekstur cetak *halftone*. Tantangan utama adaptasi medium ini adalah mempertahankan stabilitas tekstur *halftone* saat karakter digerakkan agar terhindar dari degradasi maupun distorsi noise. Karena itu, perancangan alur kerja *compositing* yang spesifik mutlak diperlukan guna menjaga identitas visual komik tersebut.

Penciptaan karya ini mengaplikasikan metode ADDIE dengan fokus pada tahap *compositing*. Proses kreatif meliputi *Tone Separation*, isolasi warna berbasis plugin F's Color Keep, penerapan pola titik melalui m's *Halftone*, serta penggunaan algoritma Expression. Rangkaian teknis tersebut diaplikasikan untuk merespons dinamika pergerakan karakter secara dinamis dalam format *motion comic*.

Hasil perwujudan karya membuktikan alur kerja *compositing* ini efektif mengunci stabilitas pola bayangan tanpa merusak ketegasan garis tepi karakter. Meskipun hasil akhir menampilkan tekstur *halftone* yang cenderung datar (flat) dan kehilangan sebagian nuansa *gritty* organiknya, penerapan ini sukses mempertahankan identitas visual komik di dalam medium *motion comic*.

kata kunci : *Motion Comic, Compositing, Halftone*







BAB 1

PENDAHULUAN



BAB 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan industri visual kontemporer saat ini menunjukkan kecenderungan kuat untuk mengeksplorasi gaya yang unik melalui integrasi estetika komik. Karakteristik khas komik, seperti penggunaan garis tegas dan efek cetak *halftone*, terbukti efektif membangun identitas artistik yang presisi (McCloud, 1993). Salah satu wujud integrasi tersebut adalah medium *motion comic*, yakni format animasi hibrida yang memediasi ulang panel komik statis ke dalam bentuk audiovisual melalui pergerakan parsial (Smith, 2015). Dalam medium digital ini, penerapan efek *halftone* memiliki signifikansi strategis karena kemampuannya mereproduksi tekstur visual yang khas. Menariknya, teknik ini menghadirkan nuansa visual kotor (*gritty*) dan bertekstur yang sering kali sulit dicapai jika hanya mengandalkan metode *shading* digital konvensional (Ulichney, 1987).

Motion comic "Kapten Bayangan" yang diadaptasi dari komik karya Simbar Abdul Rozak Gunowijoyo dan mengadopsi gaya visual orisinal komik tersebut sebagai landasan utama penciptaan. Pemilihan objek ini tidak hanya didasarkan pada kekuatan karakteristik visual komiknya, tetapi juga dilatarbelakangi oleh keterlibatan langsung penulis yang turut serta membantu proses produksi komik fisiknya. Oleh karena itu, perancangan *motion comic* ini juga difungsikan secara strategis sebagai media promosi yang efektif untuk menarik minat audiens, dengan harapan dapat mendorong mereka untuk membaca versi komik cetaknya yang utuh. Masalahnya, proses translasi dari ilustrasi statis ke medium dinamis ini memunculkan berbagai kendala teknis yang kompleks.

Tahap *compositing* memegang peranan krusial untuk menjembatani kendala teknis dalam penyelarasan elemen visual tersebut. Dalam alur produksi *motion comic* modern, *compositing* berfungsi mengunci gaya visual sekaligus memastikan konsistensi estetika pada setiap frame (Brinkmann, 2008). Artinya, modifikasi teknis pada fase ini memungkinkan efek *halftone* beradaptasi secara dinamis mengikuti pergerakan karakter dan perubahan pencahayaan. Fleksibilitas tersebut menjadi kunci utama dalam mempertahankan kesan komik yang kuat dalam medium grafis yang bergerak.

Penelitian ini difokuskan pada perancangan alur kerja *compositing* yang sistematis menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects. Langkah ini bertujuan memastikan identitas visual komik "Kapten Bayangan" tetap utuh, stabil, dan optimal ketika diwujudkan dalam bentuk *motion comic*.

Rumusan Masalah

Perancangan alur kerja *compositing* untuk mengintegrasikan efek *halftone* yang stabil pada *motion comic* "Kapten Bayangan" guna mempertahankan identitas visual komik orisinilnya.

Tujuan dan Manfaat

Tujuan Penelitian

1. Merancang alur kerja penerapan efek *halftone* yang efektif melalui teknik *compositing* untuk menjaga konsistensi identitas komik "Kapten Bayangan".
2. Menyusun panduan sistematis mengenai implementasi tekstur *halftone* dalam proses *compositing motion comic* bergaya komik.

Manfaat

1. Menjadi acuan teknis bagi praktisi dalam menerapkan efek *halftone* secara konsisten pada produksi karya *motion comic*.
2. Memberikan kontribusi pada kajian akademik mengenai teknik adaptasi visual dan integrasi tekstur antara medium komik cetak dan *motion comic*.

