



BAB 5 **PENUTUP**

BAB 5

PENUTUP

KESIMPULAN

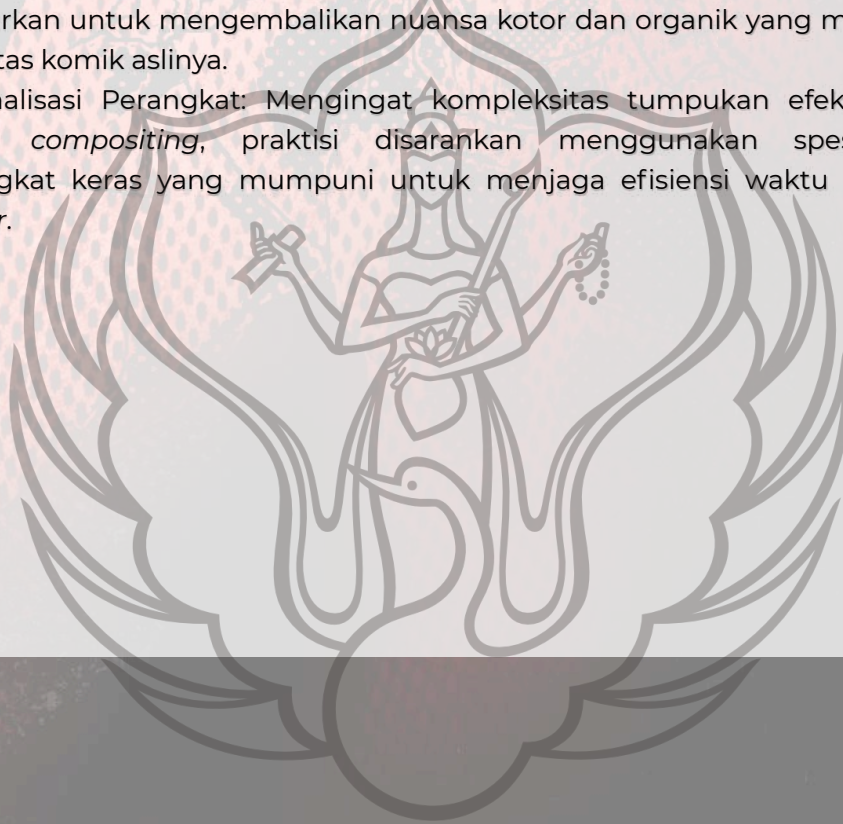
Berdasarkan seluruh rangkaian proses perancangan dan evaluasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa alur kerja *compositing* yang dikembangkan efektif dalam mengintegrasikan efek *halftone* yang stabil pada *motion comic* "Kapten Bayangan". Penerapan metode *Tone Separation* serta penggunaan kombinasi plugin spesifik dalam perangkat lunak Adobe After Effects yaitu F's Color Keep (untuk pemisahan warna / Color Key), Color Fill, Gradient Ramp, dan plugin m's *Halftone* berhasil menjaga konsistensi pola titik pada area bayangan tanpa menimbulkan gangguan visual seperti *flickering*. Secara teknis, penggunaan perintah Expression berbasis JavaScript juga membantu tekstur beradaptasi secara dinamis pada objek bergerak, sehingga identitas visual komik orisinilnya tetap dapat dipertahankan dalam medium animasi.

Namun, hasil evaluasi menunjukkan adanya batasan pada dimensi visual tekstur tersebut. Penerapan efek *halftone* yang dilakukan saat ini cenderung terlihat datar (flat) karena pola titik belum sepenuhnya mampu mengikuti volume anatomi dan arah pergerakan karakter secara organik. Selain itu, terdapat pergeseran estetika di mana hasil akhir animasi terlihat lebih bersih secara digital jika dibandingkan dengan goresan tinta kasar (*gritty*) pada komik aslinya. Meskipun demikian, alur kerja ini telah berhasil merumuskan panduan sistematis bagi produksi yang ingin mempertahankan karakteristik grafis media cetak secara stabil.

SARAN

Berdasarkan temuan selama proses penelitian, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan karya atau penelitian selanjutnya:

1. Eksplorasi Kedalaman Visual: Disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan *displacement map* atau teknik *tracking* yang lebih kompleks agar pola *halftone* dapat mengikuti volume objek secara lebih presisi, guna menghindari kesan tekstur yang flat.
2. Pendekatan Hibrida: Penggabungan antara pola procedural *halftone* digital dengan aset tekstur *grunge* atau *hatching* manual sangat dianjurkan untuk mengembalikan nuansa kotor dan organik yang menjadi identitas komik aslinya.
3. Optimalisasi Perangkat: Mengingat kompleksitas tumpukan efek pada tahap *compositing*, praktisi disarankan menggunakan spesifikasi perangkat keras yang mumpuni untuk menjaga efisiensi waktu proses *render*.



DAFTAR PUSTAKA

- Bénard, P., Bousseau, A., & Thollot, J. (2011). *State-of-the-art report on temporal coherence for stylized animations*. *Computer Graphics Forum*, 30(8), 2367–2386.
- Birn, J. (2014). *Digital lighting and rendering (3rd ed.)*. New Riders.
- Brinkmann, R. (2008). *The art and science of digital compositing: Techniques for visual effects, animation and motion graphics (2nd ed.)*. Morgan Kaufmann.
- Dimian, D., & Thompson, J. (2019). *Spider-Man: Into the Spider-Verse*. ACM SIGGRAPH 2019 Talks, 1–2.
- Dobbert, T. (2012). *Matchmoving: The invisible art of camera tracking (2nd ed.)*. Sybex.
- Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). *The power of comics: History, form and culture*. Continuum.
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. W. W. Norton & Company.
- Freudenberg, B., Masuch, M., & Strothotte, T. (2001). *Real-time halftoning: A primitive for non-photorealistic shading*. *Rendering Techniques 2001*, 227-231. Springer.
- Gumelar, M. S. (2004). *2D Animation*. PT Indeks.
- Haller, M., & Sperl, D. (2004). *Real-time painterly rendering for mr applications*. *Proceedings of the 2nd International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques in Australasia and South East Asia*, 122–125.
- Mahfudz, M. H. (2021). *Kisah persahabatan 2 gadis pada film animasi 2 dimensi "Tangkringan" dengan gaya visual komik* [Bachelor degree final report, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. Digilib ISI Yogyakarta.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Tundra Publishing.
- Morton, D. (2015). *The unfortunates: Towards a history and definition of the motion comic*. *Animation Practice, Process & Production*, 4(1), 71-88.
- Smith, C. (2015). *Motion comics: Modes of adaptation and the issue of authenticity*. *Animation Practice, Process & Production*, 4(1), 51-70.
- Shaw, A. (2015). *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Routledge.
- Sutikno, S., & Supriyanto, E. (2020). *The motion comic Jaka Berek*. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Ulichney, R. (1987). *Digital halftoning*. MIT Press.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber.
- Yule, J. A. C. (2000). *Principles of color reproduction*. GATF Press.



FIRIJQI ALFANDI FAIQ ARIYANTO

Firijqi Alfandi Faiq Ariyanto, atau yang biasa disapa Faiq, adalah mahasiswa asal Pacitan yang memiliki minat dan fokus mendalam di dunia animasi. Dalam kesehariannya, ia tidak hanya mendalami teori akademis, tetapi juga aktif mempraktikkannya langsung di industri kreatif. Faiq pernah berkesempatan magang sebagai *Background Artist* di Kumata Studio, Bandung, yang memberikannya wawasan nyata tentang alur kerja sebuah studio animasi profesional. Selain mahir dalam merancang latar belakang visual, ia juga sudah terbiasa terlibat dalam berbagai proyek yang berkaitan dengan *compositing* animasi. Rangkaian pengalaman praktis ini menjadi bekal berharga yang terus mendukung perjalanan akademis sekaligus mengasah keterampilan teknisnya secara berkelanjutan.



