

# BAB 5

# PENUTUP





## A. KESIMPULAN

Teknik 3D base modeling yang dikombinasikan dengan 2D overpainting terbukti mampu meningkatkan efisiensi sekaligus kualitas visual dalam produksi background animasi 2D. Pendekatan ini membantu mengatasi permasalahan yang sering muncul pada metode manual, seperti inkonsistensi perspektif, pencahayaan, dan proporsi ruang. Dengan memanfaatkan struktur dari model 3D, proses perancangan background menjadi lebih terkontrol dan sistematis, sehingga hasil visual yang dihasilkan lebih stabil dan konsisten.

Penggunaan basis 3D juga memberikan fleksibilitas dalam menentukan sudut kamera tanpa perlu menggambar ulang background dari awal. Hal ini mempercepat proses produksi, terutama ketika satu environment digunakan dalam banyak shot. Di sisi lain, digital overpainting tetap berperan penting dalam menjaga kualitas artistik, karena tahap ini memungkinkan penyesuaian detail, tekstur, dan suasana visual agar tetap terasa ilustratif dan sesuai dengan gaya animasi 2D.

Berdasarkan hasil penelitian, pendekatan hybrid ini lebih unggul pada produksi berskala besar yang melibatkan penggunaan environment secara berulang, karena mampu menjaga konsistensi sekaligus meningkatkan efisiensi workflow. Namun, untuk kebutuhan satu shot, metode full 2D masih lebih cepat dalam pengerjaan. Dengan demikian, pemilihan metode produksi sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan proyek, di mana pendekatan hybrid menjadi solusi efektif untuk skala besar, sementara full 2D tetap relevan untuk produksi yang lebih sederhana.

## B. SARAN

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada skala produksi yang relatif kecil, eksplorasi teknik compositing yang belum mendalam, serta fokus gaya visual yang masih terbatas pada pendekatan tertentu.

Oleh karena itu, disarankan untuk mengembangkan teknik compositing agar integrasi 3D dan 2D lebih optimal, melakukan pengujian pada produksi berskala lebih besar, serta mengeksplorasi gaya visual yang lebih beragam agar metode ini semakin fleksibel dan aplikatif.



# DAFTAR PUSTAKA

Akmal, R., & Rachman, F. (2024). Peran visual environment dalam membangun atmosfer pada animasi digital. *Jurnal Seni dan Media*, 12(1), 33–44.

Asraf, S. M. H., & Idrus, S. Z. (2020). Hybrid animation: Implementation of two-dimensional (2D) animation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1529(2), 022093. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1529/2/022093>

Bacher, H. (2008). *Dream worlds: Production design for animation*. Focal Press.

Beccia, C. (2012). *The digital renaissance: Classic painting techniques in digital photography and digital art*. Focal Press.

Bonatti, L., Rolandi, M., Bolbach, J., & Wolter, K. (2019). DMP without DMP: Full-CG environments for *The Lion King*. In *Proceedings of the ACM SIGGRAPH/Eurographics Symposium on Computer Animation*. <https://doi.org/10.1145/3306307.3328195>

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.

De Caria, G., et al. (2023). Hybrid workflows in digital animation production: Integrating 2D and 3D techniques for visual consistency. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 92, 103785.

Gilles Deleuze (1986). *Cinema 1: The movement-image*. University of Minnesota Press.

Gilles Deleuze (1989). *Cinema 2: The time-image*. University of Minnesota Press.

Djamarah, S. B. (2013). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.

Dunlop, R. (2014). *Production pipeline fundamentals for film and games*. Focal Press.

Hananto, B. A. (2020). Integrasi teknik 2D dan 3D dalam perancangan film pendek animasi "Connected". *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, 1(2), 137-146.

Kakkar, G. (2023). An analysis of digital matte painting for the entertainment industry. Preprints. <https://doi.org/10.22541/au.169383454.43762807>

Kim, J. (2025). Optimizing animation pipelines through hybrid 2D and 3D workflows. *International Journal of Animation Studies*, 14(1), 45-59.

Kivistö, J. (2019). Hybrid animation: The process and methods of implementing 2D style in 3D animation. *Journal of Media Practice and Education*, 20(3), 250-265.

Lammi, J. (2021). Using 3D graphics for 2D animation background art. *Journal of Digital Art and Design*, 5(2), 112-125.

Lukmanto, A. (2018). Perancangan background dalam animasi digital berbasis visual storytelling. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1), 45-56.

MacLean, F. (2011). *Setting the scene: The art & evolution of animation layout*. Chronicle Books.

O'Hailey, T. (2010). *Hybrid animation: Integrating 2D and 3D assets*. Focal Press.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wallas, G. (1926). *The art of thought*. Watt.

Zaliluddin, M., Rahman, A., & Hadi, S. (2025). Efficiency analysis of animation production pipelines using hybrid techniques. *Journal of Creative Media*, 10(2), 88-102.

# TIM PRODUKSI FILM “MADA & AKSA”

## DIRECTOR

Virten Arjan

## SUPERVISOR

Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.  
Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.  
Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.  
Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng.

## STORYWRITER

Virten Arjan

## STORYBOARD ARTIST

Mohammad Asrul A.  
Virten Arjan

## CAST

Mada Purnama — Revananda Z. K.  
Aksa-125 — Mintihi — Virten Arjan  
Bu Mada — Pande Bintang P. D.  
Bu Sri Mulyaningsih — Nashwa Azzahrah A.  
Pak Jangkung — Virten Arjan  
Grand Duck — Virten Arjan  
Farm Duck — Virten Arjan

## CHARACTER DESIGN

Virten Arjan  
Armansyah Danuarta B.

## CONCEPT ARTIST

Virten Arjan  
Sang Viliph Sirait  
Pilipi Kevin Nicolas  
Amanda Sazwana

## 2D ASSET ARTIST

Virten Arjan  
Muhammad Adlan  
Sang Viliph Sirait  
Pilipi Kevin Nicolas  
Amanda Sazwana

## 3D ASSET ARTIST

Virten Arjan  
Carel Jordan  
Roger Penna  
Abbos Sobirov  
Walid Abdul Azis  
Maryada M. H.

## 2D ANIMATOR

Virten Arjan  
Dimas Fajar

## CC ARTIST

Virten Arjan  
Chrysanthemum  
Ulatun Nuha

## 3D ANIMATOR

Virten Arjan

## VFX ANIMATOR

Aziz Hammad Kusteja  
Virten Arjan

## BACKGROUND ARTIST

Virten Arjan  
Walid Abdul Azis  
Sang Viliph Sirait

## COMPOSITOR

Virten Arjan

## EDITOR

Virten Arjan

## SPECIAL THANKS TO

Tuhan YME  
Dosen Animasi ISI Yogyakarta  
Virten Arjan  
Yongky Cahya Pradana  
Zainadin Zakaria  
Merry Chen  
Keluarga H.Badjuri Subandi  
Muhammad Dzikrullah  
Teman - teman Animasi ISI Yogyakarta



Walid Abdul Azis merupakan mahasiswa Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta yang aktif berkarya di bidang seni visual. Saat ini, ia berfokus sebagai seniman ilustrasi dan concept artist (2D Artist), dengan minat utama pada pengembangan visual karakter dan lingkungan dalam karya animasi maupun ilustrasi.

Kecintaannya terhadap dunia seni menjadi landasan utama dalam setiap proses kreatifnya. Bagi Walid, seni bukan sekadar media visual, melainkan sarana untuk menyampaikan emosi, gagasan, dan cerita dengan cara yang unik dan personal. Melalui karyanya, ia berupaya menghadirkan pengalaman visual bagi para penikmatnya.