



Implementation of Storyboarding and Compositing in *the* 2D Animation “Spectrum Rise”

Afandra Yuliendri¹, Fris Okta Falma²

^{1,2,3,4} Program Studi D4 Animasi, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang

e-mail: afandrayuliendi@gmail.com, frisoktafalma@ft.unp.ac.id,

ABSTRACT

This final project report discusses the process of designing the storyboard and compositing in the production of a 2D animation titled “*Spectrum Rise*.” The animation aims to convey the importance of literacy through an engaging visual approach. The development method employed is a pipeline, which includes pre-production, production, and post-production stages to ensure an efficient and structured workflow. In the storyboard design phase, thumbnail sketching techniques are applied to quickly and effectively explore visual ideas. In the compositing stage, layering techniques are used to assemble visual elements into a cohesive frame. This process is supported by the use of Clip Studio Paint for storyboarding and Adobe After Effects for compositing. The final outcome demonstrates that the applied methods and techniques successfully result in a communicative storyboard and compositing that effectively enhances the atmosphere and emotion of the story. This report is expected to serve as a reference for practitioners and students in the field of animation, particularly in the visual design stage.

Keywords: storyboard, compositing, 2D animation, thumbnail sketching, layering, *Spectrum Rise*

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, gaya hidup masyarakat mengalami transformasi signifikan yang berdampak pada pola konsumsi informasi. Perkembangan teknologi komunikasi dan akses internet yang semakin merata telah mengubah cara masyarakat memperoleh dan mengolah informasi. Generasi muda, khususnya, semakin bergantung pada media digital untuk mendapatkan hiburan, berita, dan pengetahuan. Pola konsumsi yang kini lebih mengutamakan konten visual dan interaktif telah menggantikan kebiasaan membaca teks secara mendalam, sehingga menimbulkan tantangan tersendiri dalam peningkatan literasi.

Animasi “Spectrum Rise” dibuat sebagai respons terhadap perubahan gaya hidup dan konsumsi informasi yang terjadi saat ini. Melalui pendekatan visual yang menarik dan narasi yang informatif, animasi ini dirancang tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk mengedukasi penonton mengenai pentingnya literasi. Memanfaatkan kekuatan media digital pada animasi “Spectrum Rise”, tim produksi berusaha untuk menjembatani kesenjangan antara gaya hidup modern yang serba cepat dan kebutuhan akan pemahaman mendalam yang menjadi dasar literasi yang baik.

Cerita dalam animasi “Spectrum Rise” ini menggambarkan perjalanan tentang seorang karakter bernama Ardi, yang mengalami perubahan dari kehidupan yang monoton dan membosankan menjadi dunia yang penuh warna setelah dia menemukan kesenangan dalam membaca. Perubahan visual dari hitam-putih ke berwarna menjadi simbol perubahan pola pikir dan kesan pada karakter utama.

Dalam perancangan storyboard dan compositing, metode yang digunakan adalah metode pipeline. Metode ini dipilih untuk memberikan alur kerja yang terstruktur dan efisien. Demikian storyboard dan compositing dapat dikembangkan secara bertahap dari konsep hingga finalisasi. Berbeda dengan metode lainnya, pipeline memastikan storyboard dan compositing selaras dengan aspek visual dan teknis produksi. Selain itu, pipeline mendukung kolaborasi antar tim dan menjaga konsistensi kualitas, dapat mengurangi hambatan dan mempercepat revisi dan menjadikan pilihan yang ideal untuk menghasilkan storyboard dan compositing yang optimal.

Teknik yang digunakan dalam perancang storyboard adalah teknik Thumbnail Sketching, yang efektif untuk mengeksplorasi berbagai ide dengan cepat, mendapatkan umpan balik awal, dan mengembangkan cerita dengan cara yang lebih terstruktur dengan fokus pada komposisi dan ide-ide visual secara keseluruhan. Penerapan tata letak adegan, sudut kamera, dan urutan cerita dilakukan untuk menciptakan suasana visual yang sesuai dengan alur cerita dan menggambarkan urutan cerita dalam format yang jelas dan detail. Sedangkan teknik yang digunakan dalam perancangan compositing adalah teknik layering. Memberikan fleksibilitas, kontrol, dan kemampuan untuk menambahkan efek visual, dan efektif untuk menciptakan karya yang lebih kompleks dan menarik. Teknik layering mempermudah proses pengeditan dan penyempurnaan, sehingga menghasilkan animasi yang lebih berkualitas.

Software yang saya gunakan dalam pembuatan storyboard adalah Clip Studio Paint. Software. Menjadi pilihan dalam pembuatan storyboard karena memiliki keunggulan dalam kemampuan menggambar, fleksibilitas alat, dan dukungan untuk berbagai format seni digital. Fitur-fitur seperti Onion Skin, dapat memberikan pengguna untuk melihat beberapa frame sekaligus membantu dalam merencanakan gerakan dan transisi antar panel. Sedangkan software yang digunakan dalam proses compositing adalah Adobe After Effect. Software ini menjadi pilihan karena memiliki kemampuannya untuk mengelola layer dengan efisien, menambahkan efek visual yang menarik, dan menyediakan alat yang kuat untuk animasi. Selain itu, software ini memiliki antarmuka yang intuitif dan dukungan untuk berbagai format media, memudahkan integrasi dengan alur kerja produksi.

Berdasarkan uraian di atas, melalui laporan tugas akhir ini, saya ingin menunjukkan keterkaitan elemen visual dan naratif dalam animasi, serta bagaimana proses perancangannya dapat menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton dan menjadi referensi bagi animator di masa mendatang. Storyboard merupakan salah satu elemen dasar dalam produksi animasi yang berfungsi sebagai panduan visual untuk membantu tim produksi memahami alur cerita, pembagian adegan, serta pengaturan tata letak dan komposisi visual. Sementara itu, compositing berfungsi untuk menggabungkan berbagai elemen visual, menerapkan efek, dan memastikan bahwa semua komponen bekerja sama guna menciptakan gambar akhir yang kohesif dan menarik. Oleh karena storyboard dan compositing merupakan elemen penting dalam produksi animasi untuk merancang alur cerita dan visual secara terstruktur, maka laporan tugas akhir ini berjudul "Perancangan Storyboard dan Compositing Pada Animasi 2D ‘Spectrum Rise’”..

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka, yang dipilih karena mendukung fokus penelitian dalam mengembangkan produk berbasis teori dan konsep yang telah ada. Data dikumpulkan dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, dokumentasi proyek terdahulu, serta sumber digital. Informasi yang dikumpulkan mencakup dua aspek utama, yaitu storyboard dan compositing. Untuk storyboard, data yang dibutuhkan meliputi teknik analisis cerita, pengembangan karakter, riset visual, dan teknik pemetaan visual. Sementara untuk compositing, data mencakup analisis elemen visual, teknik efek khusus, serta penerapan warna dan pencahayaan.

Sumber utama yang digunakan antara lain buku referensi mengenai storyboard dan compositing animasi, jurnal ilmiah yang relevan, serta dokumentasi proyek sebelumnya yang memberikan gambaran nyata dari praktik di lapangan. Selain itu, artikel-artikel seperti yang membahas pipeline produksi animasi turut menjadi rujukan penting. Platform digital seperti YouTube, Instagram, X, dan Pinterest juga dimanfaatkan sebagai sumber referensi visual karena memberikan akses gratis, mudah dicari, dan aktual, sehingga sangat membantu dalam mencari inspirasi atau studi kasus terkait.

Analisis SWOT menunjukkan kekuatan pada metode pipeline yang sistematis, penggunaan thumbnail sketching untuk eksplorasi ide, serta teknik layering untuk pengaturan elemen visual. Cerita yang kuat dan emosional juga menjadi daya tarik tersendiri. Namun, terdapat kelemahan seperti kurangnya detail pada thumbnail sketching, kompleksitas dalam compositing, minimnya integrasi referensi lokal, dan proses pengujian yang lambat. Peluang yang dapat dimanfaatkan mencakup perkembangan teknologi digital, meningkatnya minat terhadap narasi emosional, akses distribusi melalui platform digital, serta potensi kolaborasi dengan kreator lokal.

Di sisi lain, ancaman datang dari persaingan dengan produksi animasi internasional, keterbatasan anggaran dan waktu, serta ketergantungan pada referensi digital yang bisa mengurangi orisinalitas. Strategi S-O menekankan pada penguatan pipeline dan distribusi digital, sementara strategi W-O fokus pada perbaikan teknis dan pemanfaatan referensi lokal. Strategi S-T menargetkan peningkatan daya saing melalui penguatan kualitas visual, sedangkan strategi W-T menyarankan pelatihan internal dan promosi aktif untuk meningkatkan apresiasi publik terhadap animasi lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

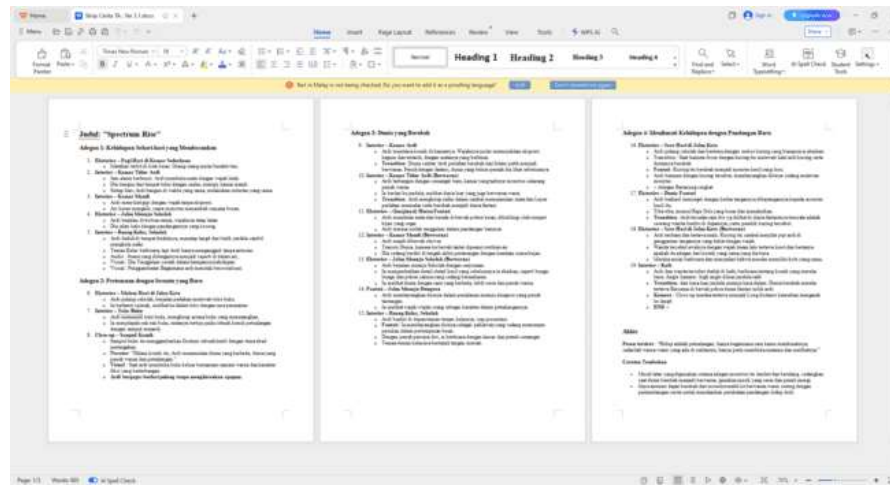
A. Penyajian Data Produk

Produk yang di hasilkan dalam tugas akhir ini adalah perancangan *storyboard* dan *compositing* pada animasi 2D yang berjudul "*Spectrum Rise*". Animasi ini menyampaikan pesan tentang pentingnya sebuah imajinasi dan budaya dalam membaca buku di tengah rendahnya tingkat literasi dan pemahaman pada masyarakat Indonesia. Proyek ini dikerjakan dengan menerapkan metode *pipeline* dan dua teknik utama, yaitu *thumbnail sketching* pada *storyboard* dan *layering* pada *compositing*.

1. Hasil Perancangan *Storyboard*

Tahap awal proyek ini mencakup penentuan ide dan perancangan adegan. *Storyboard* di susun berdasarkan ide cerita tentang perubahan karakter utama, Ardi dari suasana monoton ke penuh warna melalui membaca. Pengembangan ide dan perancangan adegan didiskusikan bersama tim, terutama dalam menentukan *camera movement*, komposisi adegan, dan penempatan karakter agar keseluruhan visual dapat memperkuat pesan cerita. Elemen-elemen ini penting bertujuan untuk menciptakan kedekatan emosional antara

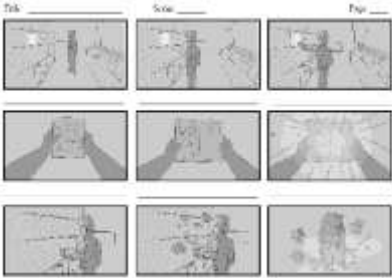
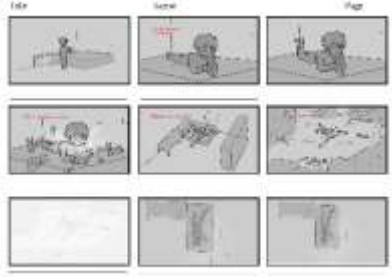
karakter dan audiens.

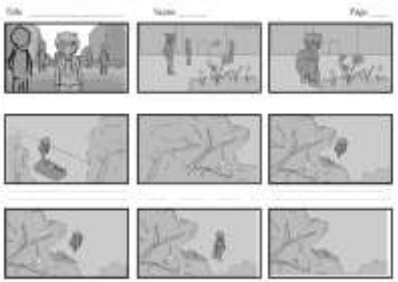
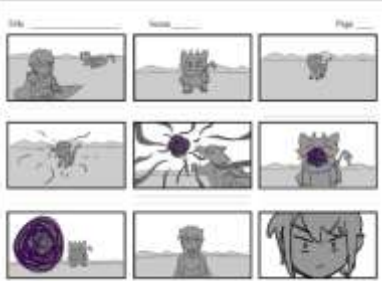


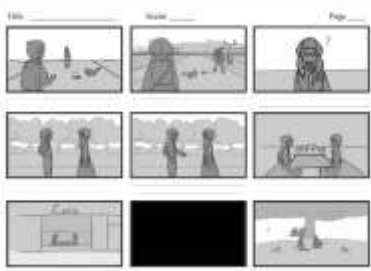
Gambar 1. Ide dan Perancangan Adegan Storyboard

Tahapan selanjutnya memvisualisasikan ide dan perancangan adegan dengan *thumbnail sketching* dibuat dengan sketsa kecil dan kasar untuk menguji tata letak adegan, sudut pandang, dan alur cerita secara cepat. Setelah itu, lanjut dengan pembuatan *storyboard* utama artist dengan mengembangkan sketsa *thumbnail* menjadi panel *storyboard* yang lebih rinci dan menambahkan elemen-elemen seperti karakter, latar, dan arah gerakan kamera. Penerapan tata letak adegan, sudut kamera, dan urutan cerita juga dilakukan untuk menciptakan suasana visual yang sesuai dengan alur cerita dan menggambarkan urutan cerita dalam format yang jelas dan detail.

No	Tampilan Visual	Deskripsi Naratif	Makna Visual
1		Matahari terbit di pagi hari, Ardi bangun tidur dengan bosan dan tanpa semangat.	<i>Angle camera establishing shot</i> pada panel ke-1 dan ke-2 digunakan untuk menggambarkan suasana pagi hari.
2		Dalam perjalanan dan disekolah pun terasa hampa.	<i>Eye level</i> digunakan untuk menggambarkan emosional pada karakter.

3		Disekolah, Ardi merasa semakin hampa.	<i>Zoom-in</i> pada urutan panel ke-1 dan ke-2 menggambarkan seolah memasuki perasaan karakter. <i>High angle</i> dan <i>low angle</i> pada urutan panel ke-7 dan ke-8 untuk menciptakan suasana yang dramatis dan ketidakberdayaan si karakter.
4		Pulang sekolah, Ardi penasaran dengan sebuah toko buku.	<i>Zoom in</i> pada panel urutan ke-1 dan ke-2 memberikan penggambaran rasa penasaran pada wajah karakter dan <i>medium long shot</i> pada urutan panel ke-4 sampai panel ke-9 memberikan penggambaran yang cukup luas pada lingkungan sekitar.
5		Ardi memasuki toko buku dan membeli sebuah buku.	<i>Long shot</i> pada urutan panel ke-1 sampai ke-3 melihatkan pandangan lebih luas, bagaimana karakter berinteraksi dengan ruangan di sekitarnya.
6		Ardi membaca komik di kamar sampai tertidur, dunia imajinasinya mulai terbentuk.	<i>Bird eye view</i> pada urutan panel ke-6 digunakan untuk menggambarkan gerakan atau arah pada banyak karakter atau objek yang bergerak

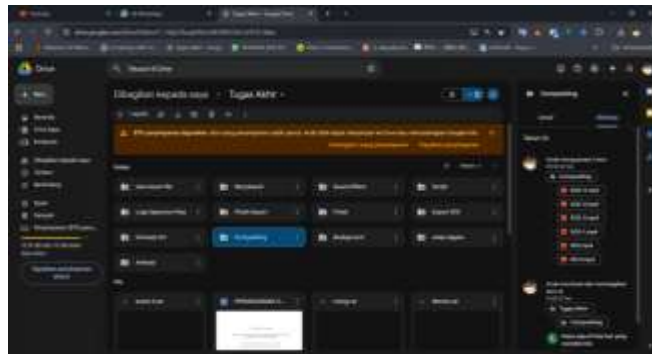
7		Saat bangun di pagi hari, Ardi merasakan semangat baru dari membaca buku semalam.	<i>Mid eye</i> pada panel tersebut digunakan agar penonton terhubung dengan karakter secara emosional.
8		Berangkat sekolah, Ardi membayangkan dunia fantasi petualangan.	<i>Bird eye view</i> pada urutan panel ke-4 sampai ke-9 dapat menciptakan efek dramatis atau artistik.
9		Menampilkan tugas presentasi dengan membayangkan dirinya seorang pemimpin petualangan.	<i>Over the shoulder shot</i> pada urutan panel ke-3 menciptakan kedalaman visual dalam adegan dan fokus pada interaksi.
10		Sepulang sekolah, bertemu kucing dan membayangkan bertarung dengan monster.	<i>Frog eye shot</i> pada urutan panel ke-5 sampai ke-9 digunakan untuk menciptakan suasana keajaiban, ketegangan, dan ketidaknyamanan.
11		Membayangkan bertarung dengan monster besar.	<i>Close up</i> pada urutan panel ke-9 digunakan untuk menyoroti ekspresi wajah karakter dalam momen-momen penting atau kritis dalam cerita.

12		Ardi bertemu dengan wanita pemilik kucing, dan ternyata suka membaca buku juga.	<i>Two shot</i> pada panel ke-4 sampai ke-7 digunakan untuk menunjukkan hubungan antara karakter.
----	---	---	---

Tabel 1 Hasil Storyboard

2. Hasil Perancangan *Compositing*

Tahap awal pada proses ini mencakup pengumpulan aset animasi karakter, latar belakang, dan efek visual. Elemen-elemen tersebut disusun dalam folder yang terorganisir untuk kemudahan akses.



Gambar 2. Kumpulan Aset Visual

Pengerjaan *compositing* mencakup pengaturan lapisan (*layering*), penerapan efek visual, koreksi warna dan penyempurnaan visual. Hal yang dilakukan dalam adalah menentukan urutan lapisan mulai dari latar belakang hingga elemen depan serta menempatkan karakter dan efek visual di lapisan yang sesuai untuk menciptakan harmoni visual yang sesuai.

No	Tampilan Visual	Deskripsi
1		Pada scene 01_shot 1, penambahan efek visual cahaya lampu dan cahaya matahari pagi ditambahkan untuk menggambarkan suasana kota pada pagi hari.
2		Pada scene 02_shot 01, penekanan cahaya yang masuk ke kamar ardi dari jendela pada pagi hari.

3		Pada scene 02_shot 02, penambahan efek visual cahaya lampu kamar mandi Ardi.
4		Pada scene 03_shot 01, penambahan efek visual cahaya pada pagi hari.
5		Pada scene 04_shot 03, penambahan efek visual cahaya dan gelap pada ruangan kelas .
6		Pada scene 05_shot 02, penambahan efek visual cahaya dan gelap pada saat Ardi merasa hampa untuk membuat suasana dramatis.
7		Pada scene 06_shot 01 penambahan dan penyesuaian efek visual cahaya pada lampu kota dan malam hari.
8		Pada scene 07_shot 04, penambahan efek visual pada cahaya dan bayangan pada lampu toko buku dan Ardi.
9		Pada scene 08_shot 02, penambahan efek visual cahaya dan bayangan pada lampu kamar dan Ardi.

10		Pada scene 09_shot 05, penambahan efek visual cahaya pada dunia imajinasi Ardi.
11		Pada scene 10_shot 01, penambahan efek visual cahaya pada Ardi yang berangkat ke sekolah pada pagi hari.
12		Pada scene 11_shot 01, penambahan efek visual cahaya dan gelap pada dari arah jendela dan dalam ruangan kelas.
13		Pada scene 12_shot 02, penambahan efek visual cahaya dan gelap pada lampu jalanan dan malam hari.
14		Pada scene 13_shot 09, penambahan efek visual cahaya dan gelap pada bulan dan efek ledakan.
15		Pada scene 14_shot 11, penambahan efek visual cahaya di dalam cafe buku.

Tabel 2. Hasil Compositing

3. Komponen Pendukung Produksi

a) Pembuatan *storyboard* dengan *clip studio paint*

Storyboard dibuat menggunakan *software clip studio paint*. *Software* ini dipilih karena memudahkan dalam pembuatan *storyboard* dengan fitur-fitur yang mudah dipahami dan digunakan.

b) Pengerjaan *compositing* dengan *adobe after effect*

Perangkat lunak yang di gunakan dalam pengerjaan *compositing* adalah *adobe after effect*. Dalam pengerjaan *compositing* menggunakan teknik *layering*, seperti:

- 1) pengaturan lapisan (*layering*),
- 2) penerapan efek visual,
- 3) koreksi warna dan penyempurnaan visual.

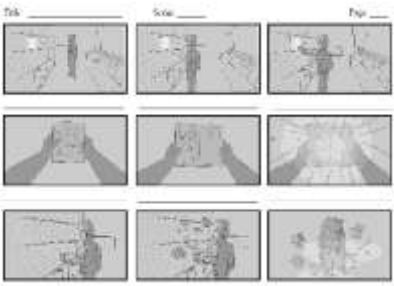
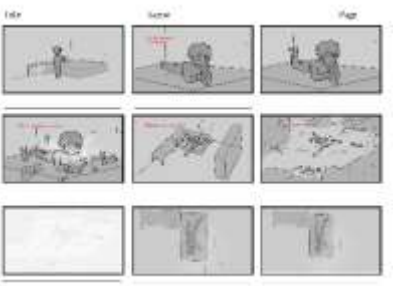
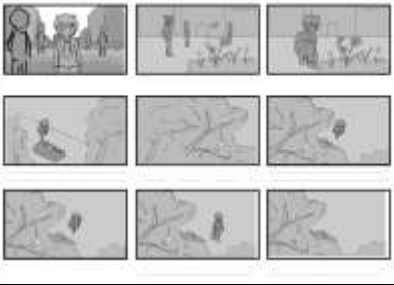
B. Analisis dan Interpretasi

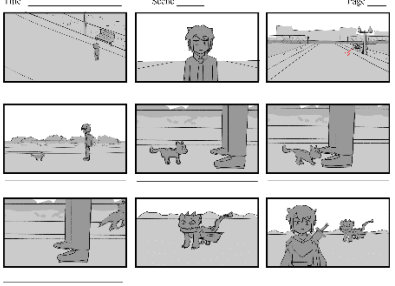
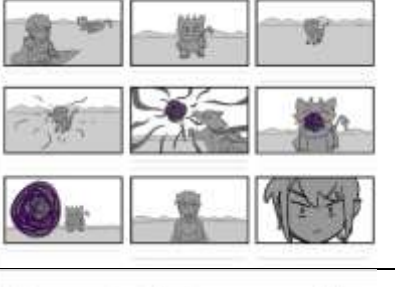
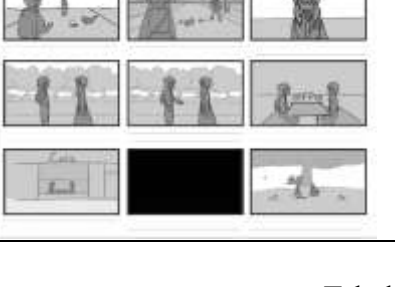
Analisis dan interpretasi dilakukan untuk meningkatkan kualitas produksi berdasarkan dua fokus utama dalam proyek ini, yaitu *storyboard* dan *compositing*. Dilakukan bertujuan untuk memberikan pemahaman, pemilihan teknis, dan pencapaian tujuan pada pembuatan karya.

1. Storyboard

Storyboard berhasil memenuhi fungsinya sebagai panduan visual dengan struktur naratif yang jelas. Teknik *thumbnail sketching* terbukti efektif dalam tahap eksplorasi awal, meskipun perlu tambahan detail saat finalisasi.

No	Tampilan Visual	Analisis	Interprestasi
1		Pengenalan karakter dan suasana awal.	Representasikan depresi dan kehampaan.
2		Karakter menjalani kehidupan yang hampa	Terputus dari perasaan, kehilangan minat dalam aktivitas yang sebelumnya dinikmati
3		Karakter merasa terjebak dalam kehampaan tersebut.	Mempertanyakan makna hidup dan tujuan keberadaan.

4		Karakter merasa penasaran dengan sebuah toko buku.	Rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi pengetahuan baru.
5		Penasaran dengan melihat beberapa buku.	Mengeksplorasi berbagai ide, konsep, dan inspirasi.
6		Mencoba membaca sebuah buku sebelum tidur malam.	Mengeksplorasi hal baru, keinginan untuk melarikan diri dari kenyataan.
7		Mengawali pagi dengan bangun di pagi hari dan penuh semangat.	Membuat pandangan optimis, mendorong karakter untuk menghadapi tantangan dengan keyakinan dan antusiasme.
8		Berangkat kesekolah dengan perasaan senang.	Perasaan bangga dengan kemajuan yang telah dibuat.

9		Menceritakan kisah di depan kelas dengan bangga dan imajinatif.	Percaya diri dalam menghadapi sesuatu.
10		Pulang sekolah dan bertemu dengan seekor kucing dan bertarung dengan monster di dunia imajinatif	Imajinasi menghadirkan keberanian dan tantangan.
11		Berhayal sedang bertarung dengan monster raksasa di dunia imajinasi	Pembangunan kepercayaan diri dalam menghadapi rintangan.
12		Bertemu dengan seorang perempuan sesama hobi dan berinteraksi.	Karakter membangun koneksi sosial, mengembangkan diri dan relasi sosial.

Tabel 3. Analisis dan Interpretasi Storyboard

2. Compositing

Teknik layering memberikan fleksibilitas dan efisiensi dalam menyusun elemen visual. Efek visual seperti pencahayaan, shadow, dan partikel meningkatkan atmosfer cerita. Koreksi warna memperkuat pesan visual.

No	Tampilan Visual	Analisis	Interpretasi
1. Scene01 - Shot01		Cahaya matahari pagi, lampu kota mulai bermatian satu per satu.	Cahaya pagi menandakan awal hari yang baru.

2. Scene02 Shot01		Cahaya terang dari luar jendela dan ruangan kamar gelap.	Kontras antara harapan dan Keputusan.
3. Scene02 Shot02		Cahaya lampu pada kamar mandi dari atas	Keterbukaan untuk menghadapi diri sendiri.
4. Scene03 Shot01		Cahaya pada pagi hari dari atas.	Melambangkan harapan dan kebangkitan.
5. Scene04 Shot03		Cahaya dari luar jendela dan gelap pada ruangan kelas.	Cahaya dari luar melambangkan harapan, pengetahuan, atau peluang, kegelapan di dalam kelas melambangkan ketidakpastian, kebingungan, atau keterasingan.
6. Scene05 Shot02		Cahaya dari atas dan gelap di bawah laut pada saat Ardi dilanda rasa hampa	Mencerminkan ketidakpastian dan keraguan yang sedang dihadapi.
7. Scene06 Shot01		cahaya pada lampu kota dan malam hari.	Menciptakan suasana yang tenang, merenungkan pengalaman dan perasaan mereka.

8. Scene07 — Shot04		Cahaya lampu dari atas pada dalam toko buku.	Menciptakan suasana yang mendukung refleksi dan introspeksi.
9. Scene08 — Shot02		Cahaya lampu dari atas pada lampu kamar.	Menciptakan suasana, kenyamanan, dan estetika di dalam ruang
10. Scene09 — Shot05		Cahaya dari atas pada siang hari di dunia imajinasi Ardi.	melambangkan pencarian jati diri
11. Scene10 — Shot01		Cahaya dari atas saat Ardi sedang berangkat ke sekolah pada pagi hari.	Awal yang segar dan kesempatan baru
12. Scene11 — Shot01		Cahaya dari luar jendela dan gelap pada dalam ruangan kelas.	Menciptakan rasa nyaman dan aman, memberikan energi dan semangat
13. Scene12 — Shot02		cahaya lampu jalanan dari sudut atas dan gelap pada malam hari.	menciptakan suasana yang nyaman dan menenangkan.
14. Scene13 — Shot09		penambahan cahaya dan gelap pada efek ledakan	menciptakan suasana yang menegangkan

15. Scene14 — Shot11		Cahaya dari atas di cafe buku.	simbol kehangatan, inspirasi, dan suasana yang mendukung pengalaman membaca dan bersosialisasi.
-------------------------------	---	-----------------------------------	--

Tabel 4. Analisis dan Interpretasi Compositing

3. Integrasi Perangkat Lunak Sebagai Alat Produksi Efisien

Seluruh proses pembuatan *storyboard* dilakukan menggunakan *Clip Studio Paint*, karena kemudahan dalam penggunaan tools dan pemahaman fitur yang terdapat pada software tersebut. *Clip studio paint* memberikan fleksibilitas dalam menggambar, manajemen terstruktur, dan ekspor yang kopatibel sehingga memudahkan dalam pengerjaan *storyboard*.

Sementara itu, *Adobe After Effect* dipilih sebagai alat utama untuk pengerjaan *compositing* karena mendukung penggunaan *layer* kompleks, penyempurnaan visual, gerakan kamera dan *dynamic shot*. Dengan dua perangkat lunak ini, proses produksi berjalan efisien dan terstandarisasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari produksi animasi ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan *storyboard* dan *compositing* memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung kualitas produksi animasi, khususnya pada proyek animasi 2D berjudul “*Spectrum Rise*”. Proyek ini bertujuan untuk menyampaikan pesan mengenai pentingnya literasi dan imajinasi melalui medium visual yang menarik dan naratif yang kuat. Seluruh tahapan dalam pengerjaan tugas akhir ini dilaksanakan secara sistematis berdasarkan metode pipeline yang terbagi ke dalam pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi.

Perancangan *storyboard* dalam proyek ini dilakukan dengan menggunakan teknik *thumbnail sketching* yang memungkinkan eksplorasi ide secara cepat dan efisien. Teknik ini memberikan kemudahan dalam menyusun tata letak adegan, memilih sudut pengambilan gambar, serta menentukan urutan naratif yang logis dan komunikatif. Dalam tahap ini, penulis mampu merepresentasikan transformasi emosional karakter utama, Ardi, melalui pemilihan sudut pandang kamera seperti *eye level*, *zoom in*, hingga *frog eye shot* yang memperkuat penyampaian emosi dan dinamika cerita. Visualisasi ini kemudian dikembangkan menjadi panel *storyboard* utama yang lengkap dengan keterangan teknis sebagai acuan produksi. Selain itu, proses diskusi dengan tim produksi dan sesi evaluasi turut memperkaya hasil akhir *storyboard* yang telah disusun.

Pada aspek *compositing*, teknik *layering* diterapkan sebagai metode utama untuk menggabungkan berbagai elemen visual seperti karakter, latar belakang, dan efek visual ke dalam satu frame yang kohesif. Teknik ini memberikan fleksibilitas dalam penempatan elemen, sekaligus memudahkan proses revisi dan penyempurnaan di kemudian hari. Penambahan elemen seperti pencahayaan, bayangan, dan efek partikel berhasil memperkuat atmosfer visual dalam setiap adegan, serta mendukung pesan emosional yang ingin disampaikan oleh cerita. Koreksi warna dilakukan secara menyeluruh agar tiap adegan memiliki tone warna yang selaras dengan suasana naratif yang diinginkan, mulai dari nuansa monokrom yang mewakili kehampaan hingga warna cerah yang menunjukkan kebangkitan imajinasi karakter.

Kedua tahapan, *storyboard* dan *compositing*, dikerjakan dengan memanfaatkan perangkat lunak yang sesuai, yaitu *Clip Studio Paint* untuk pembuatan *storyboard* dan *Adobe After Effects* untuk proses *compositing*. Pemilihan perangkat lunak ini mendukung efisiensi kerja, keakuratan visual, serta kompatibilitas dengan kebutuhan produksi animasi digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Block, B. (2007). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. Routledge. (hlm. 115).
- Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing*. Morgan Kaufmann. (hlm. 12)
- Cohen, S. (2012). *Rahasia Papan Cerita: Dasar-dasar Penceritaan Visual untuk Animasi dan Film* Sherm Cohen Publications. (hlm. 18)
- Creswell, John W. (2014). *Desain Penelitian: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Metode Campuran* (edisi ke-4). SAGE Publications. (hlm. 25).
- Glebas, Francis. (2009). *Menyutradarai Cerita: Teknik Bercerita dan Papan Cerita Profesional untuk Aksi Langsung dan Animasi*. Focal Press. (hlm. 78)
- Gürel, E., & Tat, M. (2017). SWOT Analysis: A Theoretical Review. *The Journal of International Social Research*, 10(51).
- Hart, J. (2008). *The art of the storyboard: A filmmaker's introduction*. Focal Press.
- Keating, S. (2011). *Animation Production: Developing Your Story from Concept to Production*. Fairchild Books. (hlm. 47).
- Meyer, Chris, & Meyer, Trish. (2016). *After Effects Apprentice: Keterampilan Dunia Nyata bagi Seniman Motion Graphics yang Bercita-cita Tinggi* (edisi ke-4). Focal Press. (hlm. 25).
- Paulus, Michael. (2013). *Animation Pipeline: The Guide to Workflow, Process, and Organization*. CRC Press. (hlm. 12).
- Priebe, K. (2011). *Animating with Flash 8: Creative Animation Techniques*. Focal Press. (hlm. 89)
- Pultz, J. (2013). *The Storyboard Process: From Concept to Completion*. Bloomsbury. (hlm. 35)
- Pultz, Katherine P. (2013). *Dasar-dasar Pembuatan Storyboard: Dasar-dasar Kreatif SCAD*. Watson-Guptill. (hlm. 32–35).
- Rickitt, Richard. (2007). *Efek Khusus: Sejarah dan Teknik* Billboard Books. (hlm. 250).
- Simon, M. (2013). *Storyboarding Essentials: How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media*. Watson-Guptill (hlm. 63).

- Simon, M. (2013). *Storyboarding Essentials: How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media*. Watson-Guptill. (hlm. 65).
- Simon, M. (2014). *Storyboards: Motion in Art* (edisi ke-3). Focal Press. (hlm. 3)
- Simon, Mark. (2014). *Storyboards: Motion in Art* (3rd ed.). Focal Press. (hlm. 27)
- Staley, Liz. (2021). *Menguasai Clip Studio Paint*. Packt Publishing. (hlm. 48).
- Vince, J. (1995). *Compositing Visual Effects*. Springer. (hlm. 7)
- White, T. (2006). *Buku Kerja Animator: Teknik Menggambar Animasi Langkah demi Langkah*. Watson-Guptill Publications. (hlm. 12)
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. Faber & Faber. (hlm. 11)
- Wright, S. (2010). *Digital Compositing for Film and Video*. Focal Press. (hlm. 75)
- Wright, Steve. (2010). *Pengomposisian Digital untuk Film dan Video* (edisi ke-3). Focal Press. (hlm. 56).