

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

*Outreach* merupakan animasi *hybrid* 2D dan 3D bergenre *psychological* drama yang menceritakan perjalanan Meave, seorang anak perempuan berusia 8 tahun, dengan boneka beruang kutub kesayangannya. Meave yang dirancang dalam cerita ini memiliki masalah *avoidant attachment*, berusaha untuk terus melarikan diri dari semua figur yang ingin mengambil boneka kesayangannya di taman hiburan yang terbengkalai. Kenyataan dan kesadaran Meave temukan ketika ia sampai di *mirror maze* yang dikenal sebagai labirin refleksi. Awal perjalanan tokoh Meave hingga resolusi akhir pun akan mencakup visualisasi dari Meave kecil hingga dewasa. Perjalanan Meave pada *Outreach* sebagai karya penulis akan dikemas dalam durasi 6 menit.

#### Konsep Karya

*Outreach* dirancang dengan konsep penciptaan untuk animasi fiksi terkait mengatasi trauma masa kecil yang dikisahkan dari seorang anak perempuan bersama beberapa figur pendukung lainnya. Pengalaman trauma setiap orang bisa berbeda-beda, namun, yang ingin dicapai melalui *Outreach* adalah perjalanan emosional Meave dalam menghadapi trauma tersebut hingga pulih. Meave dengan masalah *avoidant attachment* yang terbentuk dari ibunya, menghasilkan pandangan negatif kepada setiap orang yang dapat dipercayai dan diandalkan. Melalui fase kesepian, ingatan lama, ketidakpercayaan, refleksi diri hingga klimaks yang meluap-luap, Meave bisa mengatasi traumanya dengan mulai membuka diri pada orang lain.

Berdasarkan konsep bentuknya, animasi *hybrid Outreach* akan diproduksi dalam bentuk animasi 2D dengan desain latar belakang *environment* secara 3D. Menggunakan teknik *frame by frame*, bagian animasi 2D akan difokuskan untuk membuat animasi dari tokoh-tokoh dalam *Outreach* dengan gaya visual *lineless*. Gaya visual *lineless* bertujuan agar tercipta visual yang seimbang dan senada dengan bagian 3D dalam film *hybrid* ini. Bagian 3D banyak diproduksi untuk

membuat desain latar belakang *environment* melalui tahap *texture painting* dengan *style* seperti 2D, agar tekstur dan pencahayaannya juga senada dengan tokoh secara animasi 2D. Penggunaan 3D juga dipilih penulis karena akan lebih efektif berdasarkan aspek *lighting* dan bentuk ruang dengan kedalaman yang dapat dilihat dari segala sisi. Komponen 3D lain dalam *Outreach* akan dirancang untuk latar belakang yang membutuhkan simulasi seperti animasi air dan lautan. Animasi 3D tokoh juga dirancang dalam proses produksi untuk membantu proses perancangan animasi 2D *scene 5*, di dalam *mirror maze*. Animasi 3D dengan prinsip *pose to pose* akan menjadi *guide* untuk mewujudkan keselarasan dari perpaduan animasi 2D tokoh di atas *environment* 3D, dengan animasi 2D tokoh di dalam *environment* 3D berupa pantulan cermin, dengan perspektif yang kompleks. Melalui kunci pose atau pose utama yang ditetapkan terlebih dahulu, animasi 3D yang dihasilkan akan lebih stabil dan efektif untuk menjadi *guide* pada animasi 2D tokoh Meave. Hal itu diyakini penulis karena dalam 3D, hanya dengan membuat animasi dengan tekstur cermin, maka akan langsung tampak bentuk pantulan yang sesuai berdasarkan tokoh nyata yang berada di luar cermin.

Konsep penyajian cerita dari *Outreach* cenderung dijabarkan dengan alur progresif karena animasi akan diawali dari Meave ketika masih anak-anak dan diakhiri dengan adegan ketika Meave sudah dewasa. Meskipun begitu, visualisasi dari animasi Meave ketika masih anak-anak sebenarnya merupakan penggambaran dari buku jurnal kesembuhan Meave dewasa secara fantasi. Unsur fantasi tersebut diciptakan dengan pemilihan latar tempat di taman hiburan yang terbengkalai (*abandoned amusement park*) dengan berbagai wahana. Palet warna untuk mewujudkan visual fantasi pada taman hiburan yang terbengkalai pun didominasi dengan warna ungu yang suram dan berkabut. Taman hiburan dengan berbagai wahana yang terbengkalai dirancang untuk menjadi penggambaran dari berbagai hal yang akan dilewati tokoh Meave dengan masalah dan traumanya. Di samping itu, simulasi dan animasi 3D sebagai *guide* akan digunakan untuk menghasilkan adegan dan animasi 2D yang lebih maksimal, khususnya pada adegan di wahana *mirror maze* atau labirin refleksi.

Penerapan 3D lebih banyak disajikan pada *mirror maze scene* karena dalam adegan tersebut akan memvisualisasikan sebagian dari aksi kedua dengan perubahan (*twist*) sekaligus klimaks dari naskah cerita. Seperti simbolisasi cermin menurut Savanah (2012), *mirror maze* yang tersusun atas kumpulan cermin juga akan menjadi tempat khusus untuk menyajikan pengenalan diri hingga kesadaran diri tokoh Meave. Dalam *mirror maze*, Meave akan bingung dan takut ketika dihadapkan pada cerminan dirinya yang memiliki *avoidant attachment* yang terbentuk karena ibunya. Karena adanya *avoidant attachment*, tokoh Meave akan terus berlari dalam labirin cermin untuk menghindari tokoh *scribbles* kuning yang ingin menolongnya. Melalui *scene 5* dengan *shot* terbanyak dan durasi terpanjang ini, tokoh Meave akan berakhir dihadapkan pada kesadaran dirinya setelah tabung kaca berisi air di tengah labirin cermin itu pecah.

Terdapat beberapa referensi yang membantu proses perancangan konsep *Outreach*. Dari segi penceritaan, terdapat *The Little Prince* (2015) yang disutradarai Mark Osborne dan *Good Will Hunting* (1997) yang disutradarai Gus Van Sant, yang menjadi ide pengembangan cerita animasi *Outreach*. *The Little Prince* (2015) menceritakan hal yang masih satu lingkup dengan cerita *Outreach*, yaitu terkait tumbuh kembang diri seorang anak yang dipengaruhi oleh ibunya. Secara singkat, *The Little Prince* (2015) menceritakan tentang seorang anak perempuan yang kehidupannya sudah disiapkan oleh ibunya sedemikian rupa hingga suatu saat bertemu dengan figur lain dan memasuki imajinasi yang tidak pernah dibayangkannya. Di samping itu, *Good Will Hunting* (1997) membantu pengembangan cerita *Outreach* karena ceritanya yang juga membahas trauma dengan *denial* dan *avoidant*.

Dari segi visual dan teknis, *Sunscreen* (2023) karya Xinzhi Ma, Yuan Liu, Yufan Chen, Zixiao Yue, menjadi referensi pra-produksi *Outreach* untuk menerapkan *hybrid* dari animasi tokoh 2D *stylized* dan *lineless*, dengan latar belakang 3D yang saling diselaraskan. Pergerakan kamera yang digunakan dalam salah satu *shot* dari *Sunscreen* (2023) juga menjadi salah satu hal konkrit yang menarik tim penulis untuk menggunakan 3D sebagai *background* yang dapat

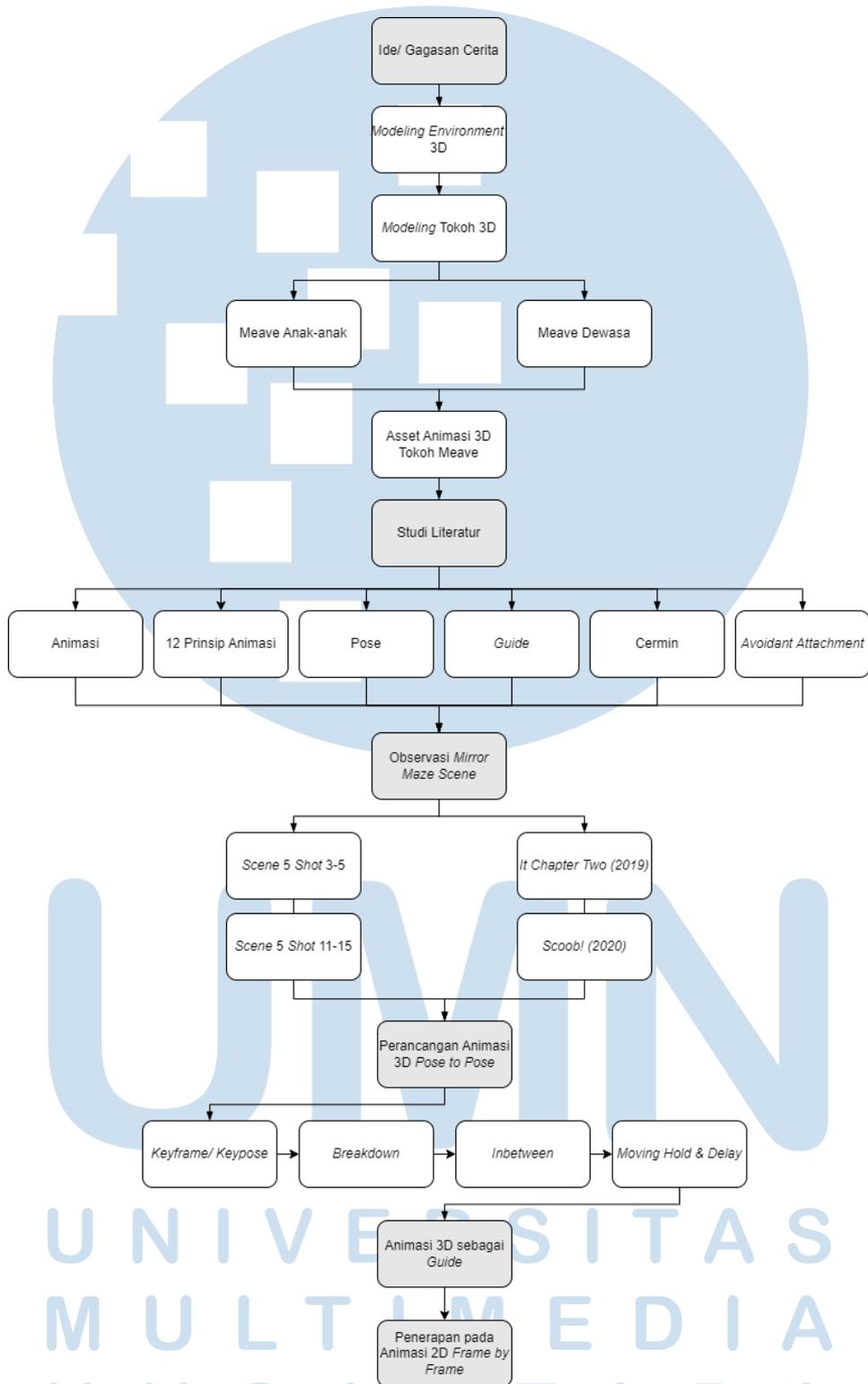
dilihat dari segala perspektif menarik, namun tetap melalui tahap *texture painting* agar senada dengan animasi tokoh 2D.



Gambar 3.1. Gaya visual film pendek animasi *hybrid Sunscreen* (2023)  
(Youtube GOBELINS Paris, 2023)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## Tahapan Kerja



Gambar 3.2. Bagan Skematika Perancangan

(Dokumentasi pribadi, 2024)

Gambar di atas merupakan bagan skematika perancangan sebagai gambaran singkat dari proses kerja penulis untuk mewujudkan penelitian yang ingin diciptakan dengan detail penjelasan sebagai berikut.

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

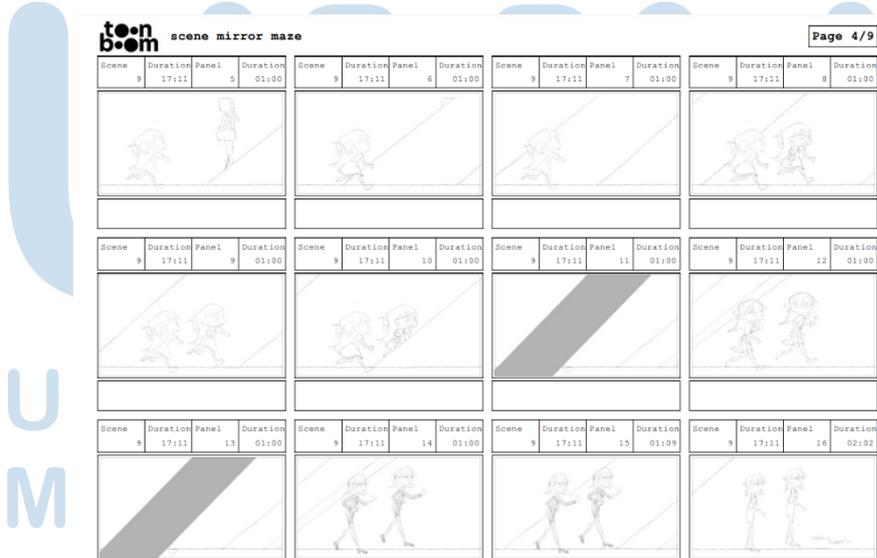
Proses pengembangan ide/ gagasan diawali dengan penyampaian ide cerita dari penulis dan masing-masing individu dari tim produksi *Outreach*. Keputusan cerita yang terpilih untuk dikembangkan jatuh kepada ide cerita dari salah satu tim produksi *Outreach* yang kemudian menjadi sutradara. Tidak langsung dijadikan naskah cerita, tentunya penulis dan tim produksi *Outreach* berdiskusi lebih lanjut untuk menyatukan pikiran dan memaksimalkan cerita. Dengan berbagai macam perubahan ide yang ada, naskah draf pertama akhirnya dibuat dengan cerita awal tentang seorang anak perempuan bernama Meave yang lebih berfokus pada masalah *hyperindependence* karena ibunya. Setelah melewati berbagai revisi berdasarkan pendapat para ahli dan orang awam sebagai audiens, naskah akhir *Outreach* memiliki tema terkait masalah *avoidant attachment* yang dikemas dengan trauma masa kecil dari tokoh Meave.

*Mirror maze* merupakan salah satu latar tempat yang penting dalam *Outreach* karena akan memperlihatkan perilaku *avoidant attachment* dengan jelas, kesadaran diri sebagai simbolisasi dari cermin-cermin, hingga perubahan (*twist*) sekaligus klimaks dari tokoh Meave. Dari kepentingan tersebut, penulis secara pribadi memiliki ide untuk merancang *guide* gerakan animasi 2D tokoh Meave dengan animasi 3D. *Mirror maze* atau labirin cermin menjadi latar tempat dengan pantulan dan distorsi perspektif. Gerakan tokoh Meave dalam *mirror maze* juga akan dirancang dengan cukup kompleks dengan pose berlari untuk menggambarkan perilaku tokoh Meave dengan *avoidant attachment*. Penulis pun semakin yakin untuk membantu perancangan gerakan 2D dengan animasi 3D sebagai *guide*, agar perspektif pantulan dapat divisualisasikan selaras dengan gerak tokoh di luar pantulan. Melalui ide cerita yang terakhir dari

tim *Outreach* ini, diharapkan dapat membawa audiens ke dalam perjalanan emosional tokoh Meave dalam mengatasi traumanya.

b. Observasi

Observasi setelah melakukan studi pustaka atau studi literatur dilakukan penulis dengan fokus utama pada naskah dan *storyboard* yang sudah disusun dengan cukup baik oleh sutradara tim *Outreach*. Penulis sebagai anggota tim yang akan mengerjakan animasi 3D sebagai *guide*, melakukan observasi *storyboard* dalam bentuk 2D dengan melihat pose-pose utama yang dapat diterapkan untuk menyusun animasi 3D yang menarik. Selain memperhatikan pose, penulis juga melihat tata *layout* yang telah disusun di *storyboard* agar sesuai dan tetap memiliki kesinambungan di setiap *shot* yang harus melewati perpindahan dimensi dari 2D ke 3D, maupun sebaliknya. Observasi penulis dilakukan dengan fokus yang lebih untuk *scene 5* di *mirror maze*, khususnya *scene 5 shot 3*, *scene 5 shot 4*, *scene 5 shot 5*, *scene 5 shot 11*, *scene 5 shot 12*, *scene 5 shot 13*, *scene 5 shot 14*, dan *scene 5 shot 15*. Sebagai upaya penulis untuk menghasilkan animasi yang jelas dalam labirin cermin yang cukup rumit, penulis juga mempelajari alur pergerakan tokoh Meave di dalamnya agar tidak ada kesalahan arah gerak maupun penempatan untuk animasi 2D-nya.



Gambar 3.3. *Storyboard mirror maze scene 5*

(Dokumentasi pribadi, 2024)

Selain melakukan observasi naskah dan *storyboard*, penulis juga melakukan observasi pada beberapa referensi film dengan penggunaan visual seperti yang ingin dicapai dalam *Outreach*. Di dalam film *It Chapter Two* (2019), terdapat *mirror maze scene* yang digunakan sebagai latar tempat ketika Bill mengikuti Dean hingga bertemu dengan Pennywise.



Gambar 3.4. Gaya visual *mirror maze scene* pada *It Chapter Two* (2019)

(Youtube BestClips, 2020)

Selain film *live action*, penulis juga melakukan observasi pada film animasi *Scoob!* (2020) yang memiliki latar tempat *mirror maze* di salah satu *scene*-nya. Melalui animasi 3D, *Scoob!* (2020) berhasil membuat adegan di *mirror maze* dengan perspektif yang menarik dan terdistorsi dengan baik. Setelah melakukan observasi referensi film *It Chapter Two* (2019) dan *Scoob!* (2020), penulis memahami jika perspektif pantulan pada cermin di *mirror maze* harus divisualisasikan dengan baik agar mampu membangun suasana labirin cermin yang lebih menegangkan dan mencekam.



Gambar 3.5. Gaya visual *mirror maze scene* pada *Scoob!* (2020)

(Youtube Clips4you, 2020)

c. Studi Pustaka

Berikut adalah tabel teori-teori yang digunakan dalam penciptaan karya penulis.

Tabel 3.1. Tabel penggunaan teori

No	Teori	Sitasi Penulis	Kegunaan Teori
1.	Animasi	Beane (2012) dan Blair (dalam Tandiary & Lukmanto, 2020)	Dasar pemahaman terkait jenis-jenis animasi dan tekniknya dapat merealisasikan proses produksi secara profesional.
2.	12 Prinsip Animasi	Thomas & Johnston (1981), Gaby (2023), dan Nadya & Sari (dalam Adiwijaya & Ihwanny, 2023: 69-70)	Membantu memvisualkan ilusi gerak dengan lebih menarik, terlihat alami, dramatis, dan mampu menghidupkan imajinasi.
3.	Pose	Rizaldi (2013), Yulianti (2020), dan Raju (2019)	Mewujudkan berbagai kunci pose utama yang mampu memperlihatkan adanya keseimbangan dan emosi yang sesuai di setiap fase gerak.
4.	<i>Guide</i>	Script (2007)	Membantu mewujudkan pergerakan animasi dengan pose dan perspektif yang lebih jelas dan terarah.
5.	Cermin	Savanah (2012)	Memperkuat konsep cerita dan simbolisasi ketika merancang animasi dengan latar <i>mirror maze</i> .

6.	<i>Avoidant attachment</i>	Bella (2023)	Membantu menerapkan gerakan dari perilaku tokoh dengan gejala <i>avoidant attachment</i> .
----	----------------------------	--------------	--

(Dokumentasi pribadi, 2024)

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Sebelum mewujudkan animasi 2D tokoh Meave dengan perspektif yang baik dan benar melalui animasi 3D, penulis melakukan eksperimen bentuk dan teknis. Eksperimen diawali dengan perancangan model tokoh Meave anak-anak dan Meave dewasa. *Modeling* tokoh Meave kecil dan Meave dewasa dibantu oleh *blueprint* sisi samping dan sisi depan tokoh dalam bentuk 2D. Eksperimen dilanjutkan ke dalam proses *UV mapping*, *texturing*, *rigging*, dan *weight painting*. Proses terpenting dalam eksperimen ada ketika penulis sudah pada tahap *weight painting*. Penulis bereksperimen dengan berbagai pose yang mungkin akan digunakan dalam gerakan-gerakan di *scene 5*. Tujuan eksperimen ketika proses ini adalah supaya saat memasuki proses animasi, tidak ada *vertex* tubuh tokoh yang rusak atau kurang bagus bentuknya pada pose yang ekstrim maupun pose-pose tertentu. Proses eksperimen ini membutuhkan ketelitian penulis dan perbaikan berulang untuk hasil yang maksimal.



Gambar 3.6. Eksperimen *weight painting* Tokoh Meave kecil

(Dokumentasi pribadi, 2024)

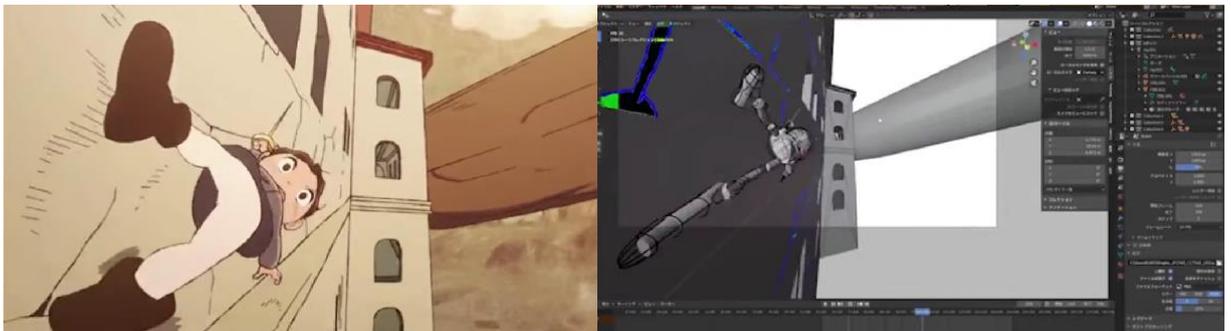


Gambar 3.7. Tokoh Meave Dewasa yang sudah siap dianimasikan

(Dokumentasi pribadi, 2024)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Eksplorasi penulis dalam membantu terwujudnya visual 2D animasi tokoh Meave dengan perspektif dari pantulan cermin yang baik dan benar melalui *guide* animasi 3D diawali dengan melihat beberapa referensi teknis. Fokus penulis pada eksplorasi bentuk dan teknis yang dibutuhkan untuk proses produksi adalah terkait bagaimana animasi 3D dapat menjadi *guide* untuk pergerakan pada tokoh animasi 2D. Penulis menemukan beberapa animasi serial yang menggunakan animasi 3D sebagai *guide* untuk animasi 2D seperti: *Jujutsu Kaisen*, *Attack on Titan*, *Black Clover*, *Boruto*, *Pokemon*, dan *Rangking of Kings*.

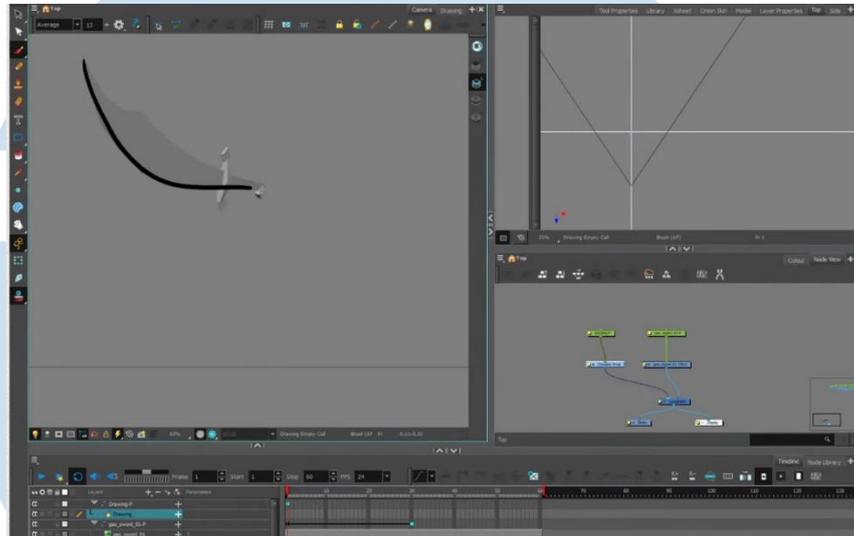


Gambar 3.8. Animasi 3D sebagai *guide* untuk animasi 2D *Rangking of Kings*

(Youtube Activemotionpictures, 2022)

Setelah melihat contoh animasi 3D bisa untuk dijadikan sebagai *guide* animasi 2D, penulis kemudian mengeksplorasi terkait cara merealisasikan hal tersebut dari aplikasi Blender ke aplikasi Toon Boom Harmony. Penulis menemukan berbagai cara seperti melakukan *import file* 3D dalam bentuk fbx, hingga *file png sequence* ke Toon Boom Harmony. *Import*

dalam bentuk fbx lebih direkomendasikan untuk *file* 3D yang tidak memiliki animasi. Sedangkan png *sequence* tentunya dapat sudah mencakup animasi di dalamnya.



Gambar 3.9. Eksplorasi cara memasukkan 3D ke dalam Toon Boom Harmony  
(Youtube Toon Boom Animation, 2021)

## 2. Produksi:

Sebagai animator, proses produksi untuk penciptaan penulis yang dibatasi pada fokus *scene 5* untuk beberapa *shot*, akan melalui dua tahapan. Sesuai judul penulis, animasi yang pertama diproduksi akan berbentuk animasi 3D dengan prinsip *pose to pose*. Proses produksi animasi 3D melalui Blender dapat dijabarkan dengan tahapan sebagai berikut.

### a. *Layouting*

Pada tahapan *layouting*, pertama-tama penulis sebagai animator harus melakukan *append* atau melampirkan tokoh yang sudah di *modeling* dan siap dianimasikan ke dalam *file* Blender latar belakang *environment 3D*. Setelah itu, tokoh dapat diposisikan di tempat dengan latar belakang *environment 3D* yang sesuai dengan *storyboard*. Ketika *layouting*, penulis sebagai animator juga sekaligus memposisikan kamera sesuai dengan observasi *storyboard* ketika pra produksi. Berikut contoh dari proses *layouting scene 5 shot 3*.

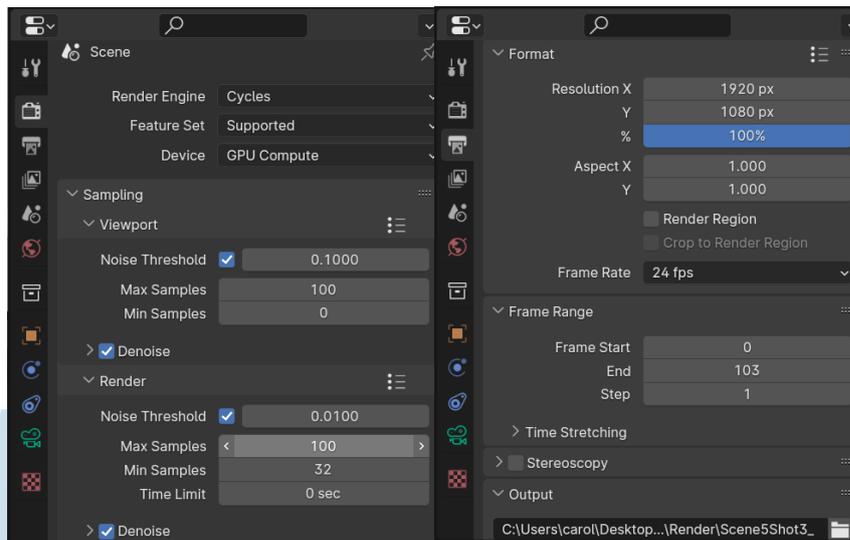


Gambar 3.10. *Layout scene 5 shot 3*

(Dokumentasi pribadi, 2024)

b. Mengatur *Properties*

Sebenarnya mengatur *properties* dapat dilakukan sebelum maupun sesudah animasi 3D selesai. Penulis sendiri lebih tenang jika *properties* juga sudah di atur untuk persiapan animasi dengan benar. *Properties* yang perlu di atur mencakup: format resolusi, *frame rate*, *frame range*, render engine, *denoise*, lokasi *output* dan format render. *Simplify* juga dapat diaktifkan untuk meringankan proses animasi dengan menurunkan *viewport max subdivision* ke angka 0. Beberapa hal seperti resolusi, *frame rate*, dan *frame range* juga sebenarnya perlu diatur sebelum membuat animasi 3D yang akan diaplikasikan dengan animasi 2D. Karena animasi 2D *Outreach* menggunakan *frame rate* 24 fps dan beresolusi 1920 x 1080 pixel, maka penulis juga menyamakan pengaturan tersebut ke dalam animasi 3D dengan *frame range* atau durasi sesuai *storyboard*. Tidak lupa, penulis juga mempersiapkan file khusus untuk *viewport* render *preview* dan render masing-masing *shot* agar tidak terjadi penumpukan hasil render di satu file yang sama.

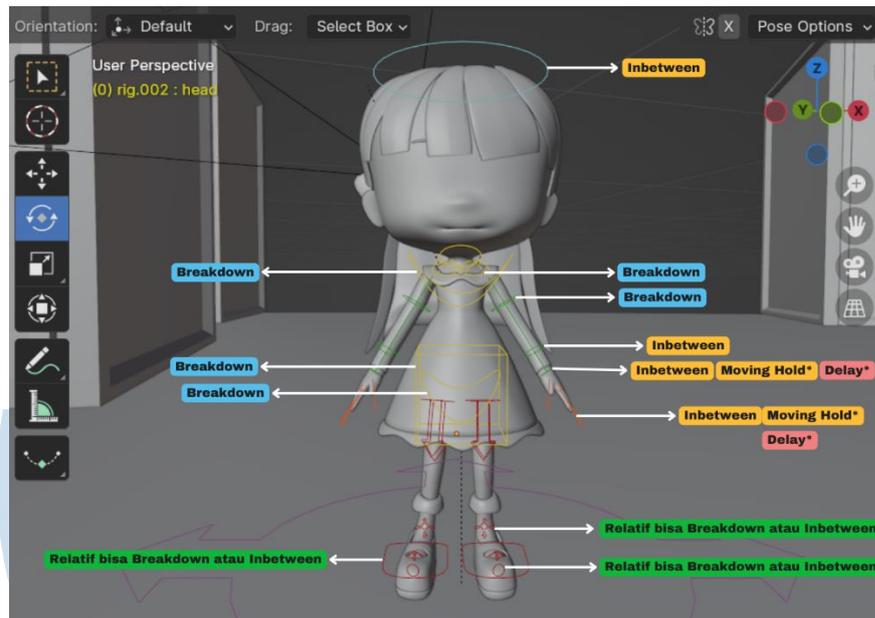


Gambar 3.11. Pengaturan dasar sebelum proses animasi

(Dokumentasi pribadi, 2024)

c. Animasi 3D *Pose to Pose*

Perancangan animasi 3D yang penulis lakukan melalui beberapa tahapan. Sesuai dengan metodenya, *pose to pose* diawali dengan mengatur pose utama untuk *keypose*. Saat mengatur *keypose*, penulis bisa menggerakkan semua macam rig tubuh. Setelah *keypose* untuk setiap perubahan tubuh terbentuk, penulis mengatur pose untuk *breakdown* yang diletakkan di antara *keypose* dengan menggerakkan bagian rig tubuh seperti: *hips*, *torso*, dada, bahu, lengan atas, dan kaki. Selanjutnya, pose untuk *inbetween* dapat dibentuk dengan mengatur bagian rig tubuh terjauh dari pusat tubuh utama, yaitu lengan bawah tangan, pergelangan tangan, ujung jari-jari tangan & kaki, serta kepala. Setelah itu, penulis juga menambahkan *moving hold* dan *delay* untuk rig dengan gerak bagian tubuh terakhir yang memiliki *inbetween* dengan gerak tertentu. Penambahan *moving hold* dan *delay* berfungsi untuk memperjelas kesan dramatis dengan teknik *drag* dan prinsip *follow through & overlapping action* pada 12 prinsip animasi.

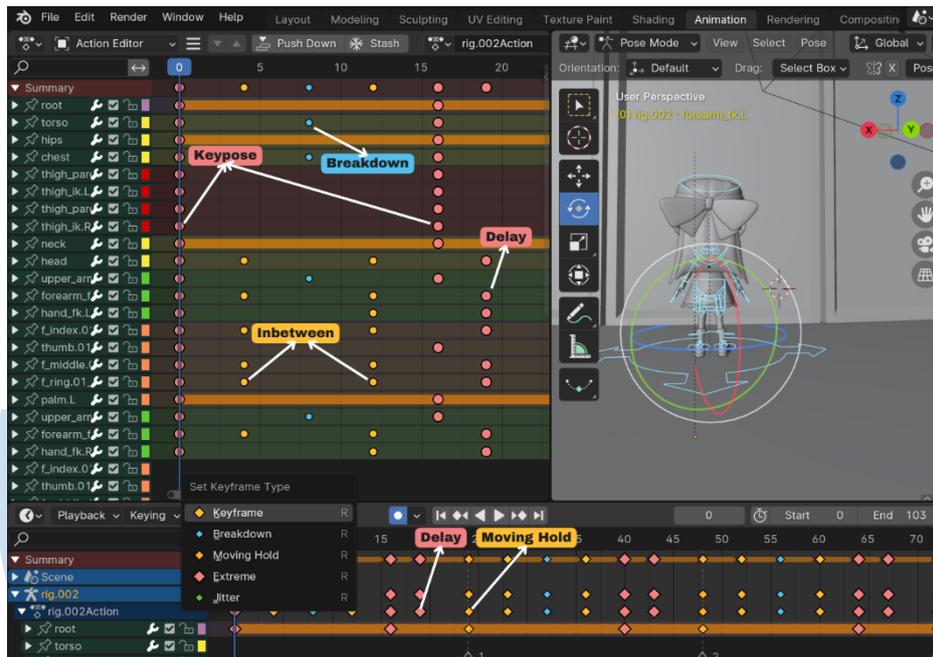


Gambar 3.12. Tipe *keyframe* berdasarkan bagian rig

(Dokumentasi pribadi, 2024)

Dalam aplikasi Blender, untuk mempermudah penulis dalam membuat animasi, terdapat fitur untuk memberi tanda pembeda pada tipe-tipe *keyframe* di *timeline* sekaligus *action editor*. Penulis hanya perlu menekan huruf R di atas *keyframe* pada *timeline* untuk memunculkan fitur terkait. *Keypose* dapat ditandai dengan memilih kotak merah muda dengan sebutan *extreme*. Kotak warna biru digunakan untuk menandai *breakdown*. Kotak kuning dengan sebutan *keyframe* digunakan untuk menandai *inbetween* dan kotak kuning kecil dengan sebutan *moving hold* digunakan untuk menandai *moving hold*. *Moving hold* yang posisinya belum menjadi *keyframe* terakhir, dalam kata lain masih akan dilakukan proses *pose to pose* lagi di *frame* setelahnya, maka sekaligus juga menjadi *keypose* awal untuk pose berikutnya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.13. Mengatur tipe *keyframe* sebagai tanda dan pembeda

(Dokumentasi pribadi, 2024)

Animasi 3D pun dirancang sesuai dengan pose-pose yang penulis sudah observasi dari *storyboard* maupun secara pengetahuan seperti pose *run cycle* yang memiliki *contact*, *down*, *passing*, *up*, dan *contact*. Setelah animasi 3D selesai dibuat sesuai dengan durasi pada *storyboard*, penulis melakukan *preview* render dengan menggunakan *viewport* render *animation* dalam bentuk *png sequence*, lalu disimpan ke *file* yang sudah dipersiapkan. Ketika sudah selesai, penulis melihat hasil render menggunakan *DJV*, jika belum maksimal, penulis akan memperbaiki hingga mendapatkan hasil terbaik. Jika pergerakan pada *preview* render sudah baik dan benar, penulis melanjutkan render *animation* yang sebenarnya, agar tekstur dan pantulan cermin dapat terlihat jelas.

Proses animasi dilanjutkan ke dalam tahap *2D frame by frame* melalui *Toonboom Harmony*. Pertama-tama penulis mengatur batas jumlah *frame* agar sesuai durasi yang sudah ditentukan. Setelah itu, penulis melakukan *import images png sequence* dari hasil render *shot* Blender terkait. Ukuran gambar yang di *import* biasanya belum sesuai, jadi penulis

harus mengubah ukurannya agar sesuai antara 2D dan 3D. Jika sudah sesuai, penulis mulai membuat animasi 2D *frame by frame* dengan *guide* dari animasi 3D yang sudah dibuat.



Gambar 3.14. Animasi 3D *pose to pose* di Blender

(Dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 3.15. Animasi 3D *pose to pose* sebagai *guide* animasi 2D *frame by frame*

(Dokumentasi pribadi, 2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3. Pascaproduksi:

Setelah melalui proses produksi, animasi yang sudah terbentuk dari penulis dan diberi warna akan diteruskan ke dalam proses pascaproduksi. Proses pascaproduksi mencakup render untuk latar belakang *environment* 3D dan proses render animasi 2D *frame by frame* yang sudah diberi warna. Khusus render latar belakang *environment* 3D melalui Blender, penulis menggunakan *render engine cycles*. Setelah render untuk masing-masing *shot* dari setiap *scene* sudah selesai, proses pascaproduksi akan dilanjutkan ke tahap *compositing*. *Compositing* dalam pascaproduksi *Outreach* sendiri secara keseluruhan akan menggunakan Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effects. Selain menyatukan komponen 2D dan 3D, dalam tahap *compositing* juga akan dilakukan *color grading* untuk menyatukan *lighting* dan *mood* warna dari animasi 2D dan latar belakang *environment* 3D secara keseluruhan. Selain itu, akan ditambahkan *fog/ kabut* untuk menambahkan kesan fantasi di taman hiburan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA