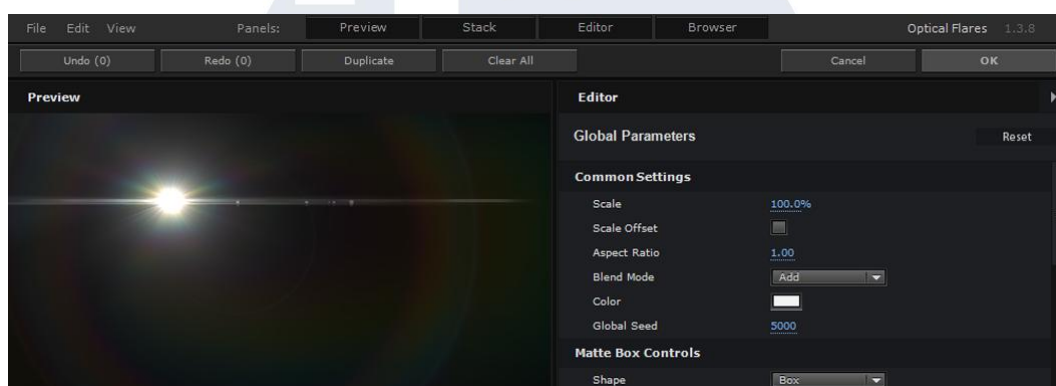


lainnya. Dengan lensa *anamorphic*, *lens flare* yang dihasilkan dapat terlihat horizontal. Maka seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.13., *shot 2 scene 1* memiliki *lens flare* yang terdapat garis horizontal melintang di *shot* tersebut. Lalu dengan referensi dari *Violet Evergarden the Movie (2020)* yang juga menggunakan *ratio anamorphic*, penulis menambahkan *flare* pelangi bulat di kiri bawah *shot*. Penulis membuat *lens flare* dengan *plugin Optical Flares* di mana bisa diatur agar pergerakannya mengikuti pergerakan kamera dan dapat terlihat lebih realistis. Tetapi *plugin* ini berbayar, alternatif dapat dengan membuat *lens flare* sendiri.



Gambar 4.13 Screenshot plugin *Optical Flares* untuk *shot 2 scene 1*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

5. KESIMPULAN

Tahap-tahap awal dalam perancangan *digital compositing*, di titik beratkan kepada pencarian referensi. Penulis mengumpulkan referensi berdasarkan animasi-animasi yang telah penulis nonton sebelumnya atau yang menurut penulis gaya visualnya cocok dengan yang penulis inginkan. Selain itu, dikarenakan *digital compositing* adalah pekerjaan yang sangat teknis, maka diperlukan riset baik atau pengalaman yang kuat mengenai *digital compositing* agar dapat menghasilkan hasil akhir yang memuaskan. Hal-hal ini dilakukan agar dapat memahami dengan betul gaya visual dan metode-metode teknis yang ingin digunakan untuk keseluruhan animasi.

Dalam proses perancangan *digital compositing* untuk animasi pendek 2D *Weeping Wings (2025)*, penulis telah menggunakan berbagai macam teknik *digital compositing*. Teknik-teknik tersebut yaitu *depth of field*, bayangan, *light wrap*, pergerakan kamera, *projection mapping*, *parallax*, *particle system*, *lens flare*, dan

lens distortion. Dengan sebagian besar penggunaan teori-teori *digital compositing* dari Brinkmann (2008), Wright (2017), dan White (2013) telah memberikan poin-poin penting yang sudah diterapkan ke dalam penelitian ini. Penggunaan teknik-teknik tersebut bertujuan untuk memperkuat tampilan dan estetika visual dari *Weeping Wings* (2025). Melalui penelitian ini, dapat dibuktikan bahwa tujuan tersebut dapat diselesaikan dengan baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art: An Introduction*.
- Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing, Second Edition: Techniques for Visual Effects, animation and Motion Graphics (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics)*. Morgan Kaufmann Publishers Inc. eBooks.
<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1386553>.
- Ekim, B. (2011). *A VIDEO PROJECTION MAPPING CONCEPTUAL DESIGN AND APPLICATION: YEKPARE*. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 1(1). <https://doi.org/10.7456/10101100/002>.
- Ju, Y., & Wei, G. (2024). *Film and Television Special Effects AI System Integrating Computer Artificial Intelligence and Big Data Technology*. Scalable Computing Practice and Experience, 25(4), 2532–2539.
<https://doi.org/10.12694/scpe.v25i4.2825>.
- Katatikarn, P. J., & Tanzillo, M. (2016). *Lighting for animation: the art of visual Storytelling*. Routledge.
https://openlibrary.org/books/OL30395935M/Lighting_for_animation.
- Košir, A. K., & Tomc, H. G. (2022). *Visual effects and their importance in the field of visual media creation*. Journal of Graphic Engineering and Design, 13(2), 5–13. <https://doi.org/10.24867/jged-2022-2-005>.
- Magenat-Thalmann, N., & Thalmann, D. (2012). *Computer animation: Theory*