

untuk membuat arti bahwa Henry akan menghilang seperti ayahnya dan tidak bisa kembali lagi.



Gambar 4.3. Perbandingan *shot* referensi dengan hasil *compositing* pada *scene 7 shot 44*

Sumber : Star Wars: The Force Awakens dan dokumentasi pribadi, 2024

penerapan teori *render pass* dan *compositing* pada film animasi *The Boy Who Dared to Fly* disesuaikan dengan kebutuhan setiap *shot* untuk mendukung narasi visual dan menjaga konsistensi gaya. Pada *scene 6 shot 19*, *cryptomatte* membantu dalam seleksi objek kecil seperti api dan asap, sedangkan *mist pass* tidak digunakan karena *depth of field* yang dihasilkan sudah cukup memadai. Sementara itu, *scene 7 shot 44* memanfaatkan *mist pass* dan *cryptomatte* untuk memisahkan objek utama dan menciptakan efek heatwave dari matahari terbenam yang realistis.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa untuk ingin mencapai visual yang mengacu pada referensi ketika proses *compositing* pada film “*The Boy Who Dared to Fly*” yaitu

1. Pentingnya menggunakan referensi sebagai acuan *effect* yang ingin dicapai, selain itu penerapan *effect* pada kedua *shot* yang memiliki peran yang besar pada cerita tidak hanya diterapkan begitu saja namun juga bisa meningkatkan visualisasi serta memperkuat pesan yang ingin disampaikan.
2. Pentingnya melakukan eksperimen dan eksplorasi agar lebih menguasai tahapan-tahapan pada proses *compositing* untuk mengetahui komponen apa saja yang perlu digunakan dan yang tidak perlu digunakan.

3. Proses *compositing* untuk mencapai *effect* tertentu melibatkan beberapa teknik dan *effect* yang digunakan seperti *render pass*, *cryptomatte*, *fractal noise*, *displacement map*, camera lens *blur*, dan lain-lain.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, C. (2015). Efisiensi Lighting Dan Rendering Dalam Film Pendek Animasi 3d Bed Time Story. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 8(1), 15-22.
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Wiley.
- Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics*. Elsevier Science.
- Friedman, J., & Jones, A. (2021). *Cryptomatte*. Psyop. Diakses pada 20 Desember 2024 dari <https://github.com/Psyop/Cryptomatte>
- Lanier, L. (2015). *Compositing Visual Effects in After Effects: Essential Techniques*. Taylor & Francis Group.
- Manik, D. (2021). Penerapan *Render pass* dalam Film Animasi 3d “Birb” (Doctoral dissertation, INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA).
- Okun, J. A., & Zwerman, S. (Eds.). (2020). *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures*. Routledge.
- Passes - Blender 4.2 Manual. (n.d.). Blender Documentation. Retrieved October 17, 2024, from <https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/layers/passes.html>
- Pramono, F., & Adiwijaya, A. A. (2024). Perancangan Product Shot Dengan Memanfaatkan *Cryptomatte* Dalam Post-production Iklan TV Wardah Renew You. *Cipta*, 3(1), 63-71.
- Selin, E. (2021, May 27). *Render passes in Blender Cycles: Complete guide*. Artisticrender.com. Retrieved October 14, 2024, from <https://artisticrender.com/render-passes-in-blender-cycles-complete-guide/>
- Wijaya, E. A., & Karsam, K. (2013). Pembuatan Film Animasi 3D Bertema Kepahlawanan Berjudul " Superheru".