



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 2877-2887

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Animate dan Compositing dalam Animasi Pendek Rindu Tanah Asal

Hanesha Aulia Muslim^{1✉}, Fris Okta Falma²

Universitas Negeri Padang

Email: haneshaam30@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini mengkaji proses penerapan teknik *animate* dan *compositing* dalam produksi animasi pendek berjudul *Rindu Tanah Asal*, yang mengangkat tema kerinduan seorang perantau terhadap kampung halamannya. Produksi animasi dilakukan dengan pendekatan metode *pipeline* yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam tahap produksi, proses animasi dikerjakan menggunakan metode *pose-to-pose*, yaitu teknik yang menyusun gerakan utama terlebih dahulu sebelum diisi dengan *in-between*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengendalian ritme gerakan dan ekspresi emosional karakter secara lebih akurat. Untuk sistem rigging, digunakan kombinasi antara *Inverse Kinematics* (IK) dan *Forward Kinematics* (FK) guna menghasilkan gerakan tubuh yang fleksibel dan realistis, khususnya pada bagian lengan dan kaki. Selain itu, ekspresi wajah karakter dikembangkan dengan *shape key* agar dapat mencerminkan emosi secara halus dan mendalam. Tahap pasca-produksi dilakukan dengan teknik *compositing* berbasis *layer-based effect* menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects. Dalam tahap ini, hasil render dari Blender yang telah dipisahkan ke dalam beberapa *render pass* (seperti diffuse, shadow, ambient occlusion, dan z-depth) dikomposit untuk menghasilkan tampilan visual yang lebih hidup. Beberapa efek visual yang diterapkan antara lain *color grading* untuk membedakan nuansa masa lalu dan masa kini melalui skema warna hangat dan dingin, *depth of field* untuk menciptakan kesan ruang, serta efek cahaya dan partikel untuk mendukung atmosfer emosional dalam cerita. Analisis terhadap proses produksi dilakukan dengan pendekatan SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats). Hasil analisis menunjukkan bahwa kekuatan utama produksi terletak pada pemanfaatan fitur teknis dari software animasi dan komposit secara maksimal, serta penerapan metode yang tepat dalam menggarap karakter dan suasana visual. Kelemahan yang dihadapi antara lain keterbatasan waktu produksi dan perangkat keras. Namun, peluang yang terbuka adalah pengembangan karya ini sebagai bagian dari portofolio animasi berbasis cerita emosional, dengan ancaman utama berupa kompleksitas teknis yang memerlukan perencanaan

pipeline yang matang. Secara keseluruhan, hasil akhir dari proyek ini adalah animasi pendek berdurasi sekitar tiga menit yang telah melalui tahapan rendering dan compositing dengan sentuhan efek visual yang mendukung pesan cerita. Integrasi teknik *animate* dan *compositing* terbukti mampu memberikan pengalaman visual yang efektif, sekaligus meningkatkan kualitas naratif dan estetika karya secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Animasi 3D, Pipeline, Animate, Pose-To-Pose, IK/FK, Shape Key, Compositing, Layer-Based Effect, After Effects, SWOT*

Abstract

This study examines the process of applying animate and compositing techniques in the production of a short animation entitled *Rindu Tanah Asal*, which raises the theme of a migrant's longing for his hometown. Animation production was carried out using a pipeline method approach that includes three main stages, namely pre-production, production, and post-production. In the production stage, the animation process was carried out using the pose-to-pose method, a technique that first composes the main movement before being filled with in-between. This approach was chosen because it allows more accurate control of the rhythm of the movement and emotional expression of the character. For the rigging system, a combination of Inverse Kinematics (IK) and Forward Kinematics (FK) was used to produce flexible and realistic body movements, especially in the arms and legs. In addition, the character's facial expressions were developed with shape keys so that they could reflect emotions subtly and deeply. The post-production stage was carried out using a layer-based effect compositing technique using Adobe After Effects software. In this stage, the rendering results from Blender that have been separated into several render passes (such as diffuse, shadow, ambient occlusion, and z-depth) are composited to produce a more vivid visual appearance. Some of the visual effects applied include color grading to differentiate the nuances of the past and present through warm and cool color schemes, depth of field to create a sense of space, and light and particle effects to support the emotional atmosphere in the story. Analysis of the production process was carried out using the SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) approach. The results of the analysis show that the main strength of the production lies in the maximum utilization of the technical features of the animation and composite software, as well as the application of the right methods in working on characters and visual atmosphere. The weaknesses faced include limited production time and hardware. However, the opportunity that is open is the development of this work as part of an emotional story-based animation portfolio, with the main threat being technical complexity that requires careful pipeline planning. Overall, the final result of this project is a short animation of about three minutes that has gone through the rendering and compositing stages with a touch of visual effects that support the story's message. The integration of animate and compositing techniques has proven to be able to provide an effective visual experience, while improving the narrative quality and aesthetics of the work as a whole.

Keywords: *3D Animation, Pipeline, Animate, Pose-To-Pose, IK/FK, Shape Key, Compositing, Layer-Based Effect, After Effects, SWOT*

PENDAHULUAN

Animasi adalah salah satu bentuk seni digital yang terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi dan perangkat lunak grafis. Dari teknik animasi tradisional hingga pemanfaatan computer generated imagery (CGI), berbagai metode dan proses produksi telah mengalami perubahan yang signifikan. Saat ini, animasi tidak hanya berfokus pada industri hiburan seperti film dan video game, tetapi juga digunakan dalam berbagai bidang lainnya, termasuk pendidikan, periklanan, simulasi, dan visualisasi arsitektur.

Salah satu inovasi penting dalam industri animasi adalah pemanfaatan teknologi berbasis komputer, terutama animasi 3D. Dengan dukungan teknologi ini, objek dan karakter dapat dibuat lebih realistis dengan pergerakan yang lebih natural dan ekspresif. Proses animate dalam animasi 3D memegang peran krusial dalam menentukan kualitas visual dan emosional dari suatu animasi, karena tahap ini memberikan kehidupan pada karakter melalui penerapan prinsip-prinsip animasi yang tepat. Menurut penelitian Waeo, Lumenta, dan Sugiarto (2016), tahap animasi menjadi salah satu elemen utama dalam produksi film animasi 3D, karena hasil akhir dari proses ini menentukan bagaimana Rangkaian gerakan

Penerapan animatic dan compositing dalam animasi rindu tanah asal ini diperlukan karena Animate berfungsi untuk memberikan pergerakan yang halus dan ekspresif pada karakter serta objek agar tampak lebih hidup dan dinamis dengan mengikuti arahan prinsip-prinsip animasi yang baik dan benar. Di sisi lain, compositing berfungsi dalam tahap akhir produksi dengan menggabungkan berbagai elemen visual sehingga menghasilkan tampilan yang lebih realistis dan estetis. Proses ini mencakup penyatuan karakter, latar belakang, pencahayaan, efek visual, serta penyesuaian warna agar terlihat lebih selaras. Dengan kombinasi animate dan compositing yang tepat, animasi yang dihasilkan dapat lebih menarik, imersif, dan berkualitas tinggi.

Tahap animatic dan compositing memiliki peranan yang sangat penting untuk menciptakan karya yang menarik dan berkualitas dalam pembuatan animasi ini. Penulis memilih menggunakan software Blender, dikarenakan Blender sebagai salah satu perangkat lunak terkemuka dalam pembuatan animasi tiga dimensi (3D), memiliki keunggulan dari pada software lainnya. Sebagai aplikasi opensource, Blender dapat digunakan secara gratis

tanpa biaya lisensi, memungkinkan akses ke fitur profesional yang mendukung pembuatan animasi pendek, Fitur-fitur ini dapat mempermudah animator dalam menciptakan pergerakan karakter yang halus dan realistis melalui sistem rigging yang fleksibel.

Setelah tahap animatic, proses compositing menjadi langkah penting dalam menggabungkan berbagai elemen visual agar tampak lebih harmonis. Dalam konteks ini, Adobe After Effects dipilih sebagai software utama karena fitur unggulan seperti compositing berbasis layer, keying, motion tracking, serta integrasi yang baik dengan aplikasi lain seperti Adobe Illustrator dan Premiere Pro. Melalui pemanfaatan kedua perangkat lunak ini, diharapkan hasil animasi tidak hanya memiliki kualitas visual yang lebih baik, tetapi juga mampu menyampaikan cerita dengan lebih efektif dan menarik.

Tugas akhir ini mengangkat sebuah proyek animasi 3 dimensi berjudul "Rindu Tanah Asal", yang menceritakan perjalanan seorang perantau bernama Fazril dalam usahanya untuk kembali ke kampung halaman. Di tengah perjalanan, ia menghadapi berbagai rintangan, termasuk kemacetan serta kehilangan tas akibat pencurian. Namun, pada akhirnya ia berhasil pulang dan disambut dengan penuh kehangatan oleh keluarganya. Cerita ini menyampaikan pesan moral tentang pentingnya ketekunan dan makna keluarga bagi mereka yang merantau.

Dalam proses pembuatan animasi pendek "Rindu Tanah Asal," penulis menggunakan sistematisa pengembangan produk berupa pipeline yang mana memiliki kelebihan dalam proses pengembangannya menjadi lebih terstruktur. Selanjutnya penulis menggunakan Teknik pengambilan data untuk animatic penulis menggunakan teknik Inverse Kinematics (IK) dan Forward Kinematics (FK). Metode Inverse Kinematics (IK) memungkinkan animator untuk mengendalikan posisi akhir dari bagian tubuh karakter, sehingga gerakan yang dihasilkan terlihat lebih alami dan responsif terhadap lingkungan sekitarnya. Di sisi lain, metode Forward Kinematics (FK) memberikan kontrol langsung terhadap setiap bagian tubuh secara berurutan, memungkinkan perancangan gerakan dengan presisi tinggi.

Selanjutnya untuk proses Compositing penulis menggunakan metode Layer Based Compositing, penerapan layerbased compositing menjadi langkah penting dalam menggabungkan berbagai elemen visual, seperti karakter, latar belakang, dan efek khusus, ke dalam satu komposisi yang harmonis. Dengan menggunakan layer, setiap elemen dapat diatur dan dimodifikasi secara terpisah, memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam pengeditan dan penerapan efek visual. Kombinasi antara kedua teknik animasi dan metode compositing ini memungkinkan penciptaan gerakan karakter yang dinamis dan realistis,

serta tampilan visual yang menarik, sehingga dapat menyampaikan tema "Rindu Tanah Asal" dengan lebih efektif dan mengena di hati penonton.

METODE PENELITIAN

Rangkaian proses pengembangan Animate dan Compositing dalam animasi pendek Rindu Tanah Asal ini menggunakan metode Pipeline, metode pengembangan ini dipilih karena memiliki keunggulan yang memicu efisiensi dan efektivitas progress secara terstruktur dalam penerapan animate dan compositing pada animasi pendek "Rindu Tanah Asal". Jenis Pengembangan Produk dengan menggunakan metode Pipeline ini memiliki tiga tahapan yaitu tahap pertama praproduksi lalu tahap produksi dan terakhir Teknik pengambilan data pada penelitian ini yaitu Studi Pustaka untuk Animasi dan Compositing, Teori Animasi dan Compositing, Dokumentasi Proyek Terdahulu untuk Animasi dan Compositing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data produk

Animasi pendek berjudul *Rindu Tanah Asal* merupakan karya visual 3D berdurasi ±3 menit yang menggambarkan kisah emosional seorang anak rantau yang merindukan suasana kampung halaman. Proyek ini dikembangkan melalui dua tahap utama dalam proses produksi animasi, yaitu: tahap animate (penggerakan) yang dikerjakan menggunakan software Blender, dan tahap compositing yang dilakukan dengan Adobe After Effects. Berikut merupakan data dari hasil akhir animate pada tugas akhir yang penulis kerjakan.

Proses Animate Pada Animasi Pendek Rindu Tanah Asal



Gambar 1. Animate Scene 1 Shoot 1

Gambar disamping adalah potongan potongan shoot yang memperlihatkan suasana perkotaan, kemudian di potongan shoot berikutnya ditampilkan lingkungan perkantoran terlihat karakter tokoh fazril yang sedang mengetik . dan sedang mengerjakan pekerjaannya.



Adegan selanjutnya memperlihatkan karakter fazril yang meraih sesuatu yang merupakan

Gambar 2. Animate Scene 1 Shoot 2



sebuah bingkai foto dan fazril memandangi sebuah bingkai foto tersebut.

Gambar 3. Animate Scene 1 Shoot 3



Dalam potongan scene ini, saya menerapkan teknik pengambilan gambar dengan metode pose to pose dan pengaturan timing yang tepat, guna menggambarkan aktivitas pegawai kantor yang sedang sibuk mengetik, serta memberikan ritme gerak yang sesuai saat karakter meraih benda tersebut

Gambar 4. Animate Scene 1 Shoot 4



Gambar 5. Animate Scene 1 Shoot 5

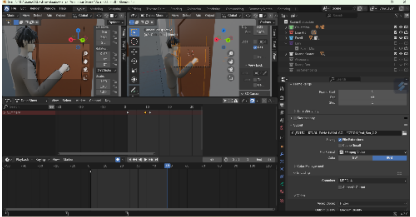


Gambar 6. Animate Scene 1 Shoot 6

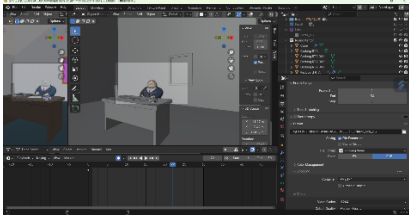


Pada scene ini terdapat shoot animate scene 2 shoot 1 yang memperlihatkan fazril sedang berjalan dan mengetuk pintu animate scene 2 shoot 2 di dalam ruangan terdapat seorang pria duduk dibalik meja bos fazril animate scene 2 shoot 3 lalu pada shoot 4 terdapat pengarah camera movement pada shoot berikutnya animate scene 2 shoot 5 sampai animate scene 2shoot 8 terdapat pergerakan fazril dan bos sedang berbicara pada animate scene 2 shoot 9 fazril sedang keluar ruangan dan kembali duduk lalu shoot terakhir fazril melakukan gerakan meraih tas dan berdiri

Gambar 7. Animate Scene 2 Shoot 1



Gambar 8. Animate Scene 2 Shoot 2

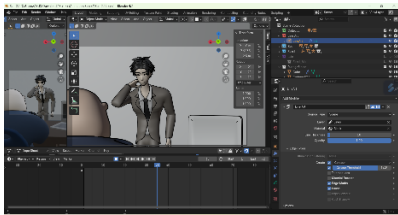


Gambar 9. Animate Scene 2 Shoot 3



Gambar 10. Animate Scene 2 Shoot

4



Gambar 11. Animate Scene 2 Shoot

5



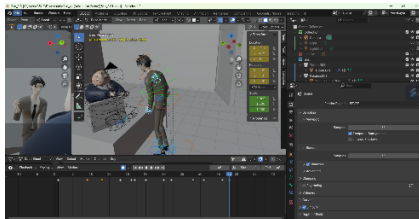
Gambar 12. Animate Scene 2 Shoot

6



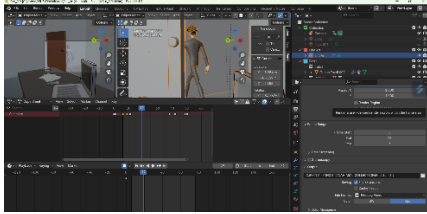
Gambar 13. Animate Scene 2 Shoot

7



Gambar 14. Anima Scene 2 Shoot 8

pada scene ini saya menrapkan metode shape key untuk mempertahankan dan agar efisien dalam mempertahankan kualitas expresift karakter saya juga menggunakan metode pose to pose sesuai dengan timing yang pas dengan menggunakan ik atau fk untuk memperhalus Gerakannya



Gambar 15. Animate scene 2 Shoot 9



Gambar 16. Animate Scene 2 Shoot

10



Gambar 17. Animate Scene 2 Shoot

11



Gambar 18. Animate Scene 2 Shoot

12

Analisis dan Interpretasi

Animasi pendek rintu tanah asal pada proses penerapan animate dan compositingnya menggunakan software blender 4.2 dan after effect 2021, software ini dapat memberikan kemudahan dengan penyusunan keyframe serta kurva Gerak graph editor dan dope sheet

1. Di tahap animate proses pertama yaitu dengan menentukan keypose sesuai dengan storyboard yang sudah ada serta rigging karakter untuk membangun ekspresi dan gerakan tubuh pengaturan shape keys pada penggunaan ekspresi pada karakter dapat membuat penampilan yang realistis dan natural



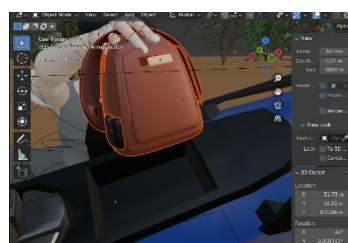
Gambar 19. Contoh Gerakan Pose to Pose

Untuk animate bagian tubuh dilakukan dengan cara pose to pose lalu blocking untuk mempermudah penyusunan komposisi alur ritme cerita dengan menambahkan detail Gerakan secondary action seperti pergerakan gestur tangan atau jari untuk memperkuat penyampaian emosi pada karakter.

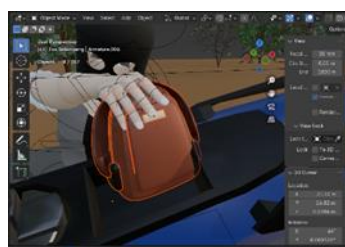
Berikutnya Gerakan animasi diperhalus sehingga tidak memberikan Kesan kaku dengan menggunakan *in between* diantara *blocking* dan *keypose* yang telah dibuat sebelumnya seperti yang diperlihatkan pada gambar pose to pose Gerakan 1 dan gerakan 2 diantara 2 gerakan tersebut di sisipkan gerakan seperti yang ditunjukkan pada gambar *in between* sehingga pergerakan karakter tidak terlihat kaku dan lebih smooth



Gambar 20. Pose To Pose Gerakan 1



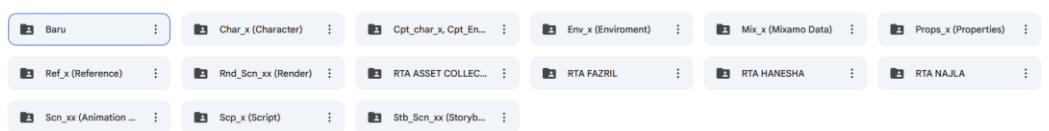
in between



Gambar 21. Pose To Pose Gerakan 2

2. Compositing

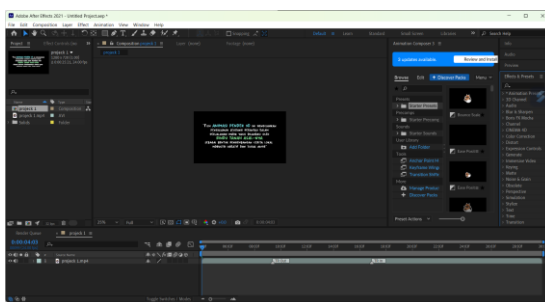
Proses compositing menggunakan adobe after effect 2021 yang mana software ini dapat memperkuat atmosfer cerita compositing merupakan tahapan pasca produksi dalam proses editing pertama file file disusun seperti



Gambar 22. Kumpulan File

Pada saat mengcompositing animasi pendek rindu tanah asal Efek Partikel dan Transisi digunakan sebagai elemen visual penunjang. Partikel-partikel debu, serta transisi dissolve dimanfaatkan sebagai elemen simbolis untuk menggambarkan suasana batin maupun perubahan waktu dalam cerita.

Tahap compositing berperan penting dalam menyempurnakan hasil render awal, memperbaiki elemen-elemen yang kurang natural seperti pencahayaan dan pewarnaan, serta memastikan setiap frame memiliki konsistensi visual yang mendukung narasi.



Gambar 23. Compositing Opening.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka dapat disimpulkan mengenai penerpaan teknik animate dan compositing pada pembuatan animasi pendek rindu tanah asal efektifitas dalam pembuatan produksi pada proses produksi animasi pendek rindu tanah asal dikarenakan menggunakan metode pipeline dan melalui penyusunan dan pemisahan elemen elemen visual yang tersusun dan dapat menghasilkan hasil yang efektif dan efisiensi waktu Penerapan teknik compositing mutakhir termasuk pengaturan warna, kedalaman pandang, dan efek atmosferik telah berhasil meningkatkan dimensi visual secara substansial. Pemanfaatan teknik-teknik tersebut memperkaya nuansa visual dalam animasi "Rindu Tanah Asal", mendukung alur cerita emosional tentang nostalgia kampung halaman, serta menambah daya pikat estetika secara keseluruhan. Studi ini mengidentifikasi beberapa hambatan teknis dalam proses animate dan compositing, khususnya pada integrasi unsur tradisional dengan digital.

Kendala utama mencakup konsistensi pencahayaan, pengelolaan sumber daya komputasi, dan koordinasi gerakan karakter dengan lingkungan sekitarnya. Pendekatan

solusi melalui pemanfaatan lapisan kontrol dan titik referensi terbukti efektif mengatasi kendala tersebut dengan hasil yang optimal. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sumbangsih terhadap perkembangan animasi nasional sebagai rujukan dan referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilyanti, D. (2020). Penggunaan Teknik Compositing dalam Membuat Film Pendek Animasi. Universitas Komputer Indonesia.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, M. A. R. K., & Rafi, R. F. (2020). "Teknik Animasi dan Compositing dalam Produksi Video Musik Animasi 3D." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 2(1), 15–22.
- Hidayat, R. (2019). Teknik Animasi 3D dengan Blender. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Kurniawan, A. (2020). Mengenal Dunia 3D Animation dan Visual Effects. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mulyana, E. (2020). "Peran Teknik Compositing dalam Visualisasi Animasi 3D." *Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 89–95.
- Nugroho, S. (2018). Panduan Praktis After Effects untuk Animasi dan Video. Yogyakarta: Lokomedia.
- Pratama, G. Y. (2021). Implementasi Teknik Compositing pada Produksi Film Animasi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, I. K. A. (2022). Strategi Visual dalam Penyampaian Cerita Lewat Animasi 3D. Denpasar: ISI Denpasar Press.
- Suyanto, M. (2005). Multimedia Interaktif: Dasar-Dasar dan Implementasi. Yogyakarta: Andi.