

PENERAPAN EFEK KAMERA LENS BLUR PADA FILM ANIMASI UNTUK MENEKANKAN PERSEPSI KEDALAMAN DI SUATU ADEGAN

Muhammad Nauval Aulia Aziz Siregar

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: Nauvalaziz234@gmail.com

Samuel Gandang Gunanto

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: gandang@isi.ac.id

Rita Kemalasari

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: ritakemalasari@isi.ac.id

ABSTRAK

Dalam kehidupan nyata, kamera atau mata manusia tidak selalu menangkap objek secara tajam saat bergerak cepat atau ketika fokus pada titik tertentu. Simulasi tangkapan kamera pada pergerakan yang cepat atau munculnya persepsi kedalaman dipengaruhi dengan munculnya efek *blur* pada gambar yang tertangkap kamera. Perbedaan jarak yang tidak jelas antara pergerakan animasi dan latar membuat audiens kebingungan untuk memperhatikan kemana dan apa yang ingin dilihat dari film tersebut. Kondisi yang menyatu dan kompleks ini membuat kesan adegan tersebut terasa “bertabrakan”. Dari sisi manajemen, produksi animasi yang terburu-buru dan tidak memperhatikan detail justru akan membuat animasi tersebut menjadi kurang mempunyai kedalaman dan juga *value* dalam film tersebut. Penelitian ini akan melakukan eksplorasi menggunakan perangkat kreasi efek visual Adobe After Effect yang menggabungkan dan mengedit gambar menjadi lebih dramatis dengan menonjolkan persepsi kedalaman di sebuah adegan. Salah satu efek yang akan diterapkan adalah *Camera lens blur*. Efek kabur atau tidak fokus pada gambar dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian pada subjek tertentu dalam gambar. Compositor bisa mengontrol fokus penonton ke elemen utama dalam adegan. Hal ini membantu *storytelling* secara visual dapat terjadi secara efektif tanpa harus menggunakan dialog atau teks.

Kata kunci: efek *lens blur*, animasi, persepsi kedalaman

Pendahuluan (*Introduction*)

Dalam kehidupan nyata, kamera atau mata manusia tidak selalu menangkap objek secara tajam saat bergerak cepat atau ketika fokus pada titik tertentu. Dengan menambahkan *blur*, *Camera lens blur* mensimulasikan gerakan cepat (misalnya mobil melaju). Untuk itu diperlukan animasi yang menerapkan *Camera lens blur* dan menunjukkan kedalaman fokus seperti pada lensa kamera asli. Ini membuat animasi/film terasa lebih "hidup" dan alami

Penerapan Efek Kamera Lens Blur Pada Film Animasi Untuk Menekankan Persepsi Kedalaman Di Suatu Adegan

Didalam penelitian kali ini akan menggunakan After Effect yang merupakan perangkat kreasi efek visual yang menggabungkan dan mengedit gambar menjadi lebih dramatis dan penuh visual yang memukau. Salah satu efek dari After Effect yang akan saya terapkan adalah *Camera lens blur*, *Camera lens blur* adalah efek kabur atau tidak fokus pada gambar dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian pada subjek tertentu dalam gambar. *Compositor* bisa mengontrol fokus penonton ke elemen utama dalam adegan. Hal ini membantu *storytelling* secara visual tanpa harus menggunakan dialog atau teks.

Perbedaan jarak yang tidak jelas antara *animate* dan background membuat audiens kebingungan untuk memperhatikan kemana dan apa yang ingin dilihat dari film tersebut, karakter *animate* dan background yang menyatu membuat adegan tersebut terasa “bertabrakan”. Produksi animasi yang terburu-buru dan tidak memperhatikan detail justru membuat animasi tersebut menjadi kurang mempunyai kedalaman dan juga value dalam film tersebut.

Untuk itu, dibutuhkan penerapan visual tambahan yang dapat memperjelas kedalaman suatu adegan. Tidak sedikit karya animasi 2D yang masih kurang memanfaatkan potensi camera blur untuk menciptakan suasana dramatis. Banyak produksi animasi yang hanya fokus pada aspek *animate* dan background saja, tetapi kurang dalam eksplorasi kamera blur yang mendukung emosi dan atmosfer. Dengan penerapan camera blur seharusnya dapat lebih mudah membedakan jarak dan kedalaman antara karakter dan juga background pada suatu adegan.

Dengan riset ini, diharapkan dapat menemukan penerapan teknik kamera blur yang efektif pada *animate* dan background untuk memiliki kedalaman di adegannya. Studi ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi compositor yang ingin mengeksplorasi tentang penerapan teknik kamera blur untuk film animasi.

Teori dan Metodologi (*Theory and Methods*)

Pada Pada penelitian yang saya angkat ini menggunakan metode *practice-base research*. Pendekatan ini saya pilih karena penelitian berhubungan dengan eksplorasi proses kreatif serta eksperimen teknis dalam penciptaan visual animasi 2D sebagai bentuk riset terapan. Proyek tugas akhir film animasi pendek *Arunika Pulang* menjadi media utama penelitian yang berfungsi sebagai sarana pengujian dan penerapan teknik *Camera Lens Blur*, sebuah metode manipulasi fokus kamera untuk memperdalam suatu adegan, penelitian ini bersifat eksperimental artistik, karena dilakukan melalui serangkaian uji coba visual dan teknik untuk menemukan bentuk penerapan metode yang dapat diharapkan membuat proses visual tambahan yang mudah diterapkan dan penting perannya.

Subjek dalam penelitian ini adalah karakter dan background dalam proyek animasi 2D *Arunika Pulang*. Penelitian ini berfokus pada penerapan teknik *Camera Lens Blur* pada background dan karakter, dengan menguji kepekatan daripada fokus kamera agar menciptakan suatu kedalaman di adegan dan jarak dari karakter dan background. Referensi seperti *Frieren: Beyond Journey's End* menunjukkan keberhasilan penggunaan

teknik ini dalam skala industri animasi di Jepang. Penggunaan *Camera lens blur* untuk membuat kedalaman suatu adegan menjadi terlihat dan titik fokus audiens menjadi jelas, membuat suatu adegan terasa lebih bermakna dan memiliki atmosfer atau *moodnya* sendiri (Adrian, 2024).

Menggunakan After Effect yang merupakan perangkat kreasi efek visual yang menggabungkan dan mengedit gambar menjadi lebih dramatis dan penuh visual yang memukau. Salah satu efek dari After Effect yang akan saya terapkan adalah *Camera lens blur*, *Camera lens blur* adalah efek kabur atau tidak fokus pada gambar dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian pada subjek tertentu dalam gambar. *Compositor* bisa mengontrol fokus penonton ke elemen utama dalam adegan. Hal ini membantu *storytelling* secara visual tanpa harus menggunakan dialog atau teks.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu observasi, dokumentasi, dan refleksi kreatif. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung hasil visual dari penerapan teknik *Camera Lens Blur*, Dokumentasi dilakukan sepanjang proses eksperimen dalam bentuk hasil dari render, Film animasi, dan tangkapan layar sebagai data untuk visual. Setelahnya refleksi kreatif digunakan sebagai bentuk evaluasi bersifat subjektif terhadap proses pembuatan, dengan mengambil unsur artistik, efektivitas atau efisiensi penggunaan teknik, dan kesesuaian dari hasil dengan tujuan visual untuk film animasi yang dibuat.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan metode deskripsi kualitatif, dengan memfokuskan terhadap hasil visual dan teknis yang didapatkan. Analisis dilakukan melalui proses perbandingan jarak antara karakter dengan environment atau background dengan menggunakan teknik kamera blur, untuk menilai keunggulan dan kelemahan dari efek yang diterapkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan tiga indikator utama, yaitu efektivitas teknik yang digunakan, efisiensi waktu dalam penerapan visual dan produksi, serta kualitas efek visual yang dihasilkan. Sejauh mana penerapan teknik *Camera Lens Blur* mampu meningkatkan jarak dan kedalaman pada suatu adegan serta memberikan contoh penerapan *Camera Lens Blur* yang tepat dan sederhana.

Hasil dan Pembahasan (*Finding and Discussion*)

Hasil penelitian berdasarkan penggunaan teknik *Camera Lens Blur* pada proyek film animasi pendek 2D "Arunika Pulang" menunjukkan hasil yang signifikan dari segi teknis dan artistik. Studi eksperimental ini menunjukkan bahwa penggunaan *Camera Lens Blur* dalam *After Effect* adalah metode visual tambahan yang efektif untuk menciptakan ilusi kedalaman (*Depth*), dan meningkatkan jarak antara karakter dan *background*. *Depth Of Field* (DOF) adalah istilah khusus untuk menunjukkan ruang tertentu di dalam citra yang nampak relatif tajam karena adanya perbedaan ketajaman (fokus) dimana itu sangat penting untuk *world building* suatu film dan juga *depth* dari animasi tersebut (Pratama, n.d.).

Penerapan Efek Kamera Lens Blur Pada Film Animasi Untuk Menekankan Persepsi Kedalaman Di Suatu Adegan

Dokumentasi :



Gambar 1. Contoh shot 1 (flat)



Gambar 2. Contoh shot 1 (Render)

Efek yang digunakan :

- Pre-Compose Layer *animate*
- Duplicate Layer *animate*
- Add Dropshadow di layer duplicate (Opacity: 50%, Distance: 10, Softness: 5)
- Add Gradient Ramp di Adjustment Layer (jarak cahaya dan bayang disesuaikan environment.)
- Add Lumetri Color difolder Pre-Compose (Temperature: 15.)

Secara teknis, tingkat penggunaan kepekatan *blur* dianggap sebagai faktor yang paling penting untuk mengarahkan perhatian penonton ke subjek utama tanpa membuat *background* terlalu kabur atau kehilangan informasi yang ingin disampaikan lewat visual. *motion blur* diperlakukan sebagai informasi yang berguna untuk merekonstruksi bentuk 3D dan mengembalikan citra yang tajam, bukan hanya sebagai gangguan *optic* (Favaro, 2006: 2, 12–14, 42–45). Ini sesuai dengan standar sinematik yang diobservasi atau dicermati pada referensi industri seperti film animasi 2D *Frieren: Beyond Journey's End*.

Referensi & Observasi :



Bukan apa-apa,



Gambar 3 - 4 Film Animasi “Frieren Beyond Journey End” Eps 6
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=NJhvPAAXess&t=366s>)

Selain itu, karena waktu produksi yang terbilang singkat, teknik ini telah terbukti efektif dalam mempersingkat proses penerapan komposisi, menjadikan efek yang diciptakan

secara artistik berhasil memperkuat cerita dengan meningkatkan kualitas sinematik adegan yang memandu emosi penonton.

Refleksi kreatif :



Gambar 5. Contoh shot 2 (flat)



Gambar 6. Contoh shot 2 (Adding effect)



Gambar 7. Contoh shot 2 (Render)

Efek yang digunakan :

- Pre-Compose Layer *animate*
- Add Adjustment Layer
- Add Gradient Ramp di Adjustment Layer (jarak cahaya dan bayang disesuaikan environment.)
- Add Lumetri Color difolder Pre-Compose (Temperature: 15.)
- Pre-Compose lagi layer background
- Add Fast Box Blur difolder Pre-Compose (Radius: 15.0, Iterations: 3.)

Singkatnya, penerapan *Camera Lens Blur* yang tepat dapat meningkatkan kualitas visual dan jarak adegan. Ini adalah contoh yang sederhana tetapi penting untuk proses *compositing* dalam industri animasi 2D.

Simpulan (*Conclusion*)

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menerapkan teknik *Camera Lens Blur* pada film animasi 2D untuk menekankan persepsi kedalaman di suatu adegan, diantaranya dibagi menjadi beberapa poin berikut:

Penerapan Efek Kamera Lens Blur Pada Film Animasi Untuk Menekankan Persepsi Kedalaman Di Suatu Adegan

- Peningkatan Persepsi Kedalaman: Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Camera Lens Blur* di Adobe After Effect adalah metode visual tambahan yang efektif untuk menciptakan ilusi kedalaman (*Depth*) dan meningkatkan jarak antara karakter utama (*animate*) dan latar belakang (*background*).
- Mengatasi Masalah Visual: Penerapan teknik ini secara langsung memecahkan masalah perbedaan jarak yang tidak jelas yang sebelumnya membuat audiens bingung dan membuat adegan terasa "bertabrakan".
- Penguatan *Storytelling*: Efek *Camera Lens Blur* terbukti penting dalam mengontrol dan mengarahkan fokus penonton ke subjek utama. Hal ini membantu *storytelling* secara visual menjadi efektif tanpa harus menggunakan dialog atau teks.
- Efisiensi Produksi: Teknik ini terbukti efektif dalam mempersingkat proses penerapan komposisi (*compositing*), menjadikannya solusi visual yang penting dan sederhana untuk produksi yang memiliki waktu singkat.
- Faktor Teknis Kunci: Tingkat kepekatan (*Radius*) *blur* sebagai faktor paling penting, dapat mengarahkan perhatian tanpa membuat latar belakang terlalu kabur atau kehilangan informasi visual.

Referensi (*References*)

Film Animasi "Frieren Beyond Journey End" Eps 6 (Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=NJhvPAAXess&t=366s>)

Adrian, F. (2024). *Penerapan Algoritma Gaussian Blur dalam Sistem Penerjemah Bahasa Isyarat*. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/96765>

Pratama, G. G. A. (n.d.). Implementasi Teknik Depth of Field Dan Artificial Lighting Dalam Pembuatan Video Dokumenter Perlindungan Anak Di Kawasan *Eepis Final Project*.
http://repo.pens.ac.id/id/eprint/983%0Ahttp://repo.pens.ac.id/983/1/PAPER_GA_LANG.pdf

Favaro, P. (2006). *3D Shape Estimation and Image Restoration _ Exploiting Defocus and Motion-Blur*.
<https://books.ms/main/CC2E969E80632824442A655A366C9F44>.