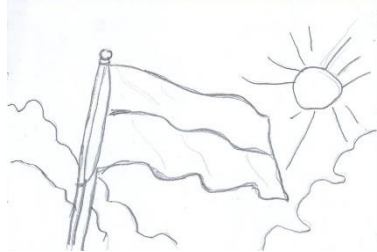


LAMPIRAN A

Storyboard

<i>Scene 1 Opening / Indonesia Merdeka</i>		
<i>Take 1</i>		• Deskripsi : Scene dibuka dengan suasana pagi yang damai di Surabaya. Cahaya matahari perlahan menyinari rumah-rumah penduduk dan jalanan kota. • Durasi: 30s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : - • Tekstur : <i>PBR Texture</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
<i>Take 2</i>		• Deskripsi : Soekarno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di hadapan rakyat. • Durasi: 38s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Full Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
<i>Take 3</i>		• Deskripsi : Bendera Merah Putih terus berkibar, melambangkan semangat perjuangan yang tak pernah padam. • Durasi: 20s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : - • Tekstur : <i>PBR Texture</i> • Teknik Kamera: <i>Full Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>

Take 4		• Deskripsi : Kabar bahwa bendera Belanda masih berkibar di atas Hotel Yamato memicu kemarahan rakyat Surabaya. • Durasi: 15s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : - • Tekstur : • Teknik Kamera: • Teknik <i>Lighting</i>:
Take 5		• Deskripsi : Pemuda memutuskan memanjat atap hotel untuk merobek bagian biru bendera tersebut hingga tersisa merah putih sebagai simbol kemerdekaan Indonesia. • Durasi: 20s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : - • Tekstur : • Teknik Kamera: • Teknik <i>Lighting</i>:
Scene 2 Kedatangan Pasukan Sekutu		
Take 1		• Deskripsi : Kapal-kapal perang Inggris perlahan memasuki Pelabuhan Tanjung Perak dengan suara sirene yang menggema di seluruh kawasan pelabuhan. • Durasi: 20s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : - • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 2		• Deskripsi : Asap hitam keluar dari cerobong kapal, sementara ratusan tentara Inggris mulai turun dengan perlengkapan perang lengkap. Tank, truk

		militer, dan kendaraan bersenjata mulai memasuki wilayah Surabaya. • Durasi: 20s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 3		• Deskripsi : Tentara Jepang yang sebelumnya menguasai kota mulai menyerahkan persenjataan dan beberapa wilayah kepada pasukan Sekutu sesuai perintah setelah Jepang kalah perang. • Durasi: 40s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 4		• Deskripsi : Inggris mengaku datang hanya untuk menjaga keamanan, rakyat Surabaya mulai menyadari bahwa situasi yang terjadi tidak sesederhana itu. • Durasi: 12s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 5		• Deskripsi : Dari kejauhan, rakyat Surabaya memperhatikan kedatangan mereka dengan

		tatapan penuh curiga dan kecemasan. • Durasi: 34s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Shot</i> • Teknik Lighting: <i>Two-Point Lighting</i>
Scene 3 Insiden Mallaby Tewas		
Take 1		• Deskripsi : Malam di Jembatan Merah dipenuhi suasana mencekam. Asap masih mengepul dari bangunan yang rusak, sementara para pejuang Indonesia berjaga di balik barikade untuk mempertahankan wilayah dari pasukan Inggris. • Durasi: 25s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik Lighting: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 2		• Deskripsi : Di tengah situasi yang semakin kacau, Brigadir Jenderal A.W.S. Mallaby memasuki kawasan konflik bersama konvoi pasukan Inggris dengan tujuan menghentikan pertempuran yang semakin meluas. • Durasi: 13s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Shot</i> • Teknik Lighting: <i>Two-Point Lighting</i>

Take 3		• Deskripsi : Brigadir Jenderal Mallaby memutuskan turun langsung ke kawasan Jembatan Merah untuk mencoba menghentikan pertempuran dan menenangkan situasi yang semakin memanas • Durasi: 10s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 4		• Deskripsi : Dalam hitungan detik, situasi berubah menjadi kacau. Rentetan tembakan terdengar dari berbagai arah. • Durasi: 6s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 5		• Deskripsi : Di tengah baku tembak yang semakin tidak terkendali, Brigadir Jenderal Mallaby terkena tembakan. • Durasi: 25s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 6		• Deskripsi : Brigadir Jenderal Mallaby tewas dalam insiden di dekat Jembatan Merah. • Durasi: 32s

		• Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Scene 4 Ultimatum Inggris		
<i>Take 1</i>		• Deskripsi : Pagi hari setelah kematian Brigadir Jenderal Mallaby, pesawat-pesawat Inggris menjatuhkan ribuan selebaran ultimatum di seluruh Surabaya. • Durasi: 15s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i>, <i>Base color</i> dan <i>Image Texture</i> • Teknik Kamera: <i>Full Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
<i>Take 2</i>		• Deskripsi : Rakyat Surabaya berlarian mengambil kertas-kertas yang beterbangan di udara untuk membaca isi pengumuman tersebut. • Durasi: 15s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i>, <i>Base color</i> dan <i>Image Texture</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>

Take 3		• Deskripsi : Isi ultimatum memerintahkan rakyat Indonesia menyerahkan senjata dan menghentikan perlawanan, disertai ancaman akan menghancurkan Surabaya jika tidak dipatuhi sebelum batas waktu yang ditentukan. • Durasi: 15s • Teknik Model : <i>Polygonal Modeling</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture, Base color</i> dan <i>Image Texture</i> • Teknik Kamera: <i>Full Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 4		• Deskripsi : Suasana kota mulai dipenuhi rasa takut, namun di sisi lain kemarahan rakyat Surabaya justru semakin membesar. • Durasi: 12s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture, Base color</i> dan <i>Image Texture</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 5		• Deskripsi : Ancaman tersebut justru memicu kemarahan dan semangat perlawanan rakyat Surabaya. • Durasi: 12s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture, Base color</i> dan <i>Image Texture</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>

Scene 5 Pidato Bung Tomo		
<i>Take 1</i>		• Deskripsi : Di berbagai sudut kota, para pejuang mulai bersiap menghadapi kemungkinan perang yang akan terjadi keesokan harinya. Sebagian rakyat berkumpul di pos-pos pertahanan sederhana, sementara yang lain berjaga di jalanan kota dengan perlengkapan seadanya. • Durasi: 10s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Three-Point Lighting</i>
<i>Take 2</i>		• Deskripsi : Sebuah studio radio perjuangan sederhana menjadi pusat harapan rakyat Surabaya. Dengan pencahayaan redup dan suasana yang sunyi, Bung Tomo berdiri di depan mikrofon radio untuk menyampaikan pidato perjuangan kepada seluruh rakyat Indonesia. • Durasi: 20s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Three-Point Lighting</i>

Take 3		• Deskripsi : Rakyat Surabaya mendengarkan suara Bung Tomo yang penuh semangat serta emosi yang menggema ke seluruh penjuru Surabaya. • Durasi: 15s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Three-Point Lighting</i>
Take 4		• Deskripsi : Kebangkitan keberanian rakyat untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia. • Durasi: 5s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Three-Point Lighting</i>
Take 5		• Deskripsi : Teriakan 'Merdeka atau Mati' menggema di berbagai sudut kota Surabaya. • Durasi: 12s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Three-Point Lighting</i>

Scene 6 Pertempuran Surabaya		
<i>Take 1</i>		• Deskripsi : Setelah ultimatum Inggris diabaikan oleh rakyat Indonesia, pasukan Inggris mulai melancarkan serangan besar-besaran dari udara. • Durasi: 13s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
<i>Take 2</i>		• Deskripsi : Setelah ultimatum Inggris diabaikan oleh rakyat Indonesia, pasukan Inggris mulai melancarkan serangan besar-besaran dari laut. • Durasi: 13s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
<i>Take 3</i>		• Deskripsi : Setelah ultimatum Inggris diabaikan oleh rakyat Indonesia, pasukan Inggris mulai melancarkan serangan besar-besaran dari darat. • Durasi: 13s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>

Take 4		• Deskripsi : Tank-tank militer bergerak memasuki pusat kota, pesawat tempur membombardir bangunan, dan kapal perang menembakkan meriam ke arah Surabaya. • Durasi: 7s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 5		• Deskripsi : Ledakan terdengar di berbagai penjuru kota. Bangunan-bangunan hancur terbakar, jalanan dipenuhi asap dan kobaran api. • Durasi: 14s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 6		• Deskripsi : Asap hitam memenuhi langit Surabaya, sementara jalanan berubah menjadi medan perang yang dipenuhi api dan kehancuran. • Durasi: 12s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>

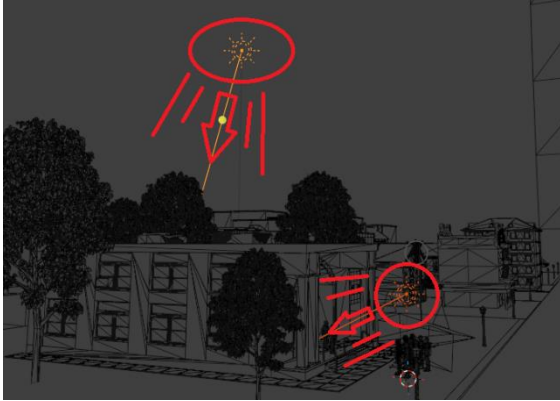
Take 7		• Deskripsi : TKR yang melindungi warga sipil dan mempertahankan Surabaya. • Durasi: 8s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik Lighting: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 8		• Deskripsi : Warga sipil berlarian menyelamatkan diri mereka keluar dari wilayah pertempuran. • Durasi: 8s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik Lighting: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 9		• Deskripsi : Rakyat Surabaya tetap bertahan menggunakan bambu runcing, senjata rampasan, dan semangat perjuangan yang tidak pernah padam. • Durasi: 8s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik Lighting: <i>Two-Point Lighting</i>
Scene 7 Ending / Akhir Pertempuran		
Take 1		• Deskripsi : Kota Surabaya dipenuhi puing-puing dan reruntuhan akibat perang yang telah berlangsung selama berminggu-minggu. • Durasi: 15s

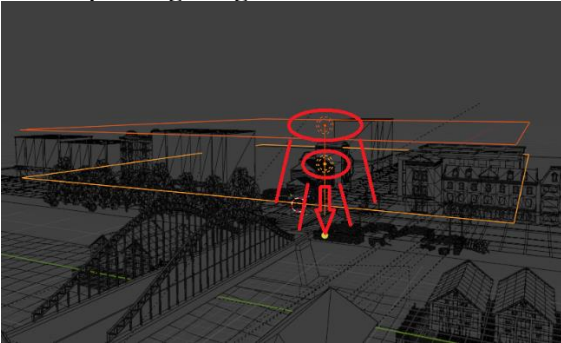
		• Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : - • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Full Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 2		• Deskripsi : Jalanan dipenuhi puing-puing bangunan, kendaraan hancur, dan bekas kebakaran yang belum padam. • Durasi: 15s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : - • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 3		• Deskripsi : Para pejuang Indonesia masih bertahan dengan semangat yang tidak pernah padam. • Durasi: 20s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Long Shot</i> • Teknik <i>Lighting</i>: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 4		• Deskripsi : Bung Tomo menyampaikan pidato perjuangan yang membakar semangat rakyat agar tidak pernah tunduk kepada penjajah. • Durasi: 15s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i>

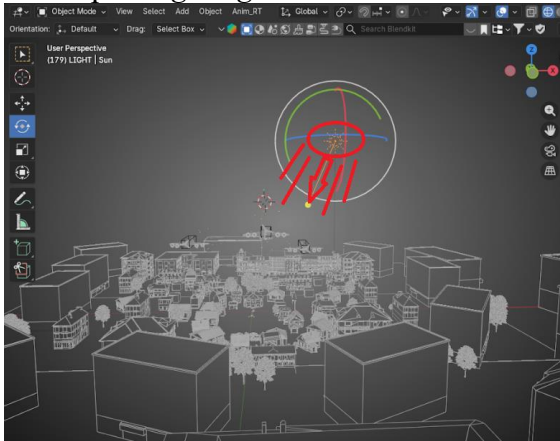
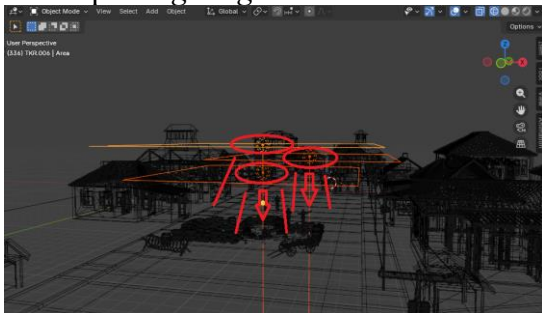
		• Teknik Kamera: <i>Close Up</i> • Teknik Lighting: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 5		• Deskripsi : Bendera Merah Putih tetap berkibar di tengah kota yang hancur, menjadi simbol semangat perjuangan rakyat Indonesia yang tak pernah padam. • Durasi: 22s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Medium Long Shot</i> • Teknik Lighting: <i>Two-Point Lighting</i>
Take 6		• Deskripsi : Seluruh karakter memberi hormat kepada Bendera Merah Putih yang berkibar di tengah kota sebagai simbol semangat perjuangan bangsa. • Durasi: 16s • Teknik Model : <i>Polygonal</i> dan <i>NURBS</i> • Teknik Animasi : <i>Pose to pose</i> • Tekstur : <i>PBR Texture</i> dan <i>Base color</i> • Teknik Kamera: <i>Long Shot</i> • Teknik Lighting: <i>Two-Point Lighting</i>

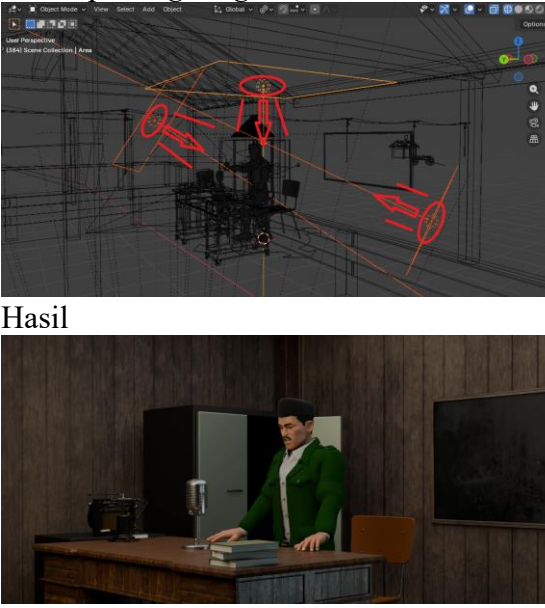
LAMPIRAN B

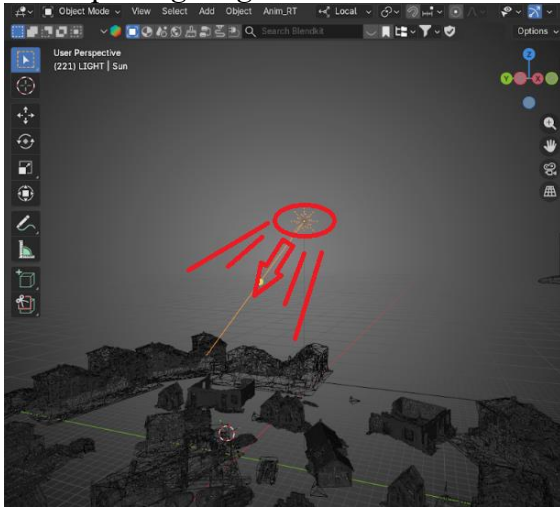
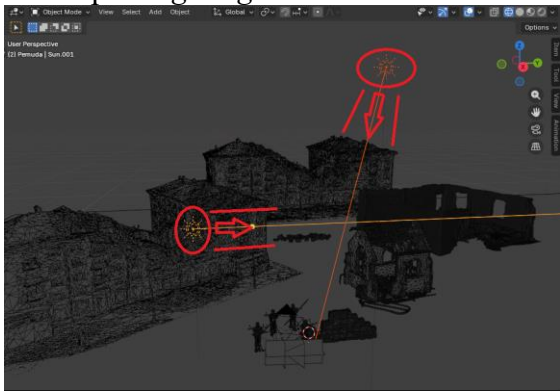
Penerapan *Lighting*

<i>Scene</i>	Gambar	Penjelasan
Scene 1	Penerapan <i>Lighting</i>  Hasil  	Pada scene ini menggunakan 2 <i>lighting</i> yaitu <i>key light</i> menggunakan <i>type light sun</i> dengan <i>strength</i> 2000 dan memberikan sedikit <i>color grading</i> bewarna kuning untuk membuat sebuah efek cahaya matahari pada waktu pagi hari. Kemudian yang kedua adalah <i>fill light</i> dengan <i>type sun</i> dengan <i>strength</i> 1000 bertujuan untuk mendapatkan bayangan bangunan dan karakter
Scene 2	Penerapan <i>Lighting</i>  Hasil 	Pada scene ini menggunakan 2 <i>lighting</i> yaitu <i>key light</i> dengan <i>strength</i> 5000 menggunakan <i>type light sun</i> untuk membuat efek cahaya matahari di siang hari. Kemudian yang kedua adalah <i>fill</i>

Scene	Gambar	Penjelasan
		<i>light</i> menggunakan <i>type sun</i> dengan <i>strength</i> 1000 bertujuan untuk mendapatkan bayangan kapal dan karakter
Scene 3	Penerapan <i>Lighting</i>  Hasil 	Pada scene ini menggunakan 2 <i>lighting</i> yaitu <i>key light</i> dengan <i>strength</i> 10.000 menggunakan <i>type area</i> untuk membuat efek cahaya malam hari. Kemudian yang kedua adalah <i>fill light</i> menggunakan <i>type area</i> dengan <i>strength</i> 1000 dan memberikan sedikit <i>color grading</i> bewarna kuning bertujuan untuk menambah efek lampu jalanan di suasana malam hari

Scene	Gambar	Penjelasan
Scene 4	Penerapan <i>Lighting</i>  Hasil  	Pada scene ini hanya menggunakan 1 <i>lighting</i> yaitu <i>key light</i> dengan <i>strength</i> 1.000 menggunakan <i>type sun</i> dan memberikan sedikit <i>color grading</i> bewarna kuning untuk membuat sebuah efek cahaya matahari pada waktu pagi hari
Scene 5	Penerapan <i>Lighting</i>  Hasil	Pada scene ini menggunakan 3 <i>lighting</i> yaitu <i>key light</i> dengan <i>strength</i> 17.000 menggunakan <i>type area</i> untuk membuat efek cahaya malam hari. Kemudian yang kedua adalah <i>fill light</i> menggunakan <i>type area</i> dengan <i>strength</i> 4.000 dan memberikan sedikit <i>color grading</i> bewarna kuning

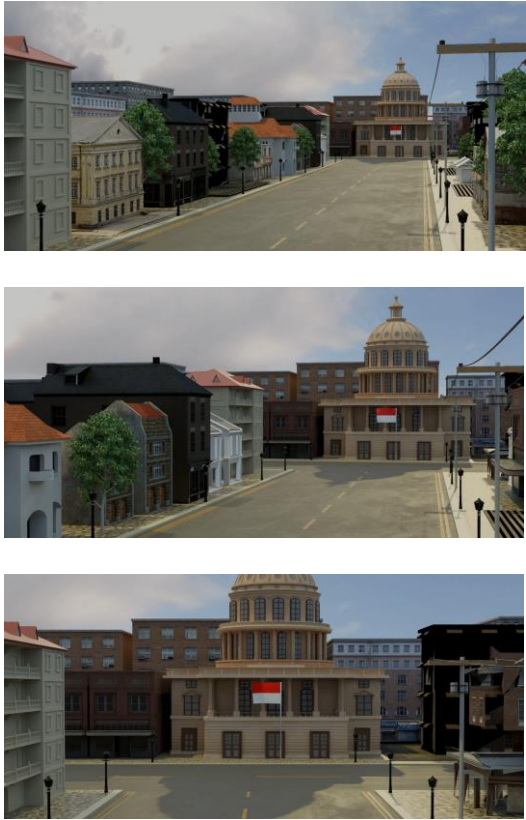
Scene	Gambar	Penjelasan
		bertujuan untuk menambah efek lampu jalanan di suasana malam hari. Terakhir yang ketiga menggunakan <i>lighting type area</i> sebagai cahaya <i>backlight</i> dengan <i>strength</i> 8.000 untuk sedikit memperjelas karakter dan bangunan yang di belakang
Scene 5 Take 2	Penerapan <i>Lighting</i>  Hasil	Pada scene ini menggunakan 3 <i>lighting</i> yaitu <i>key light</i> dengan <i>strength</i> 28.000 menggunakan <i>type area</i> untuk membuat efek cahaya lampu dari atas. Kemudian yang kedua adalah <i>fill light</i> menggunakan <i>type area</i> dengan <i>strength</i> 15.000 dan memberikan sedikit <i>color grading</i> bewarna kuning bertujuan untuk menerangi bagian depan dari Karakter. Terakhir yang ketiga menggunakan <i>lighting type area</i> sebagai cahaya <i>backlight</i> dengan <i>strength</i> 8.000 untuk memperjelas karakter dari samping

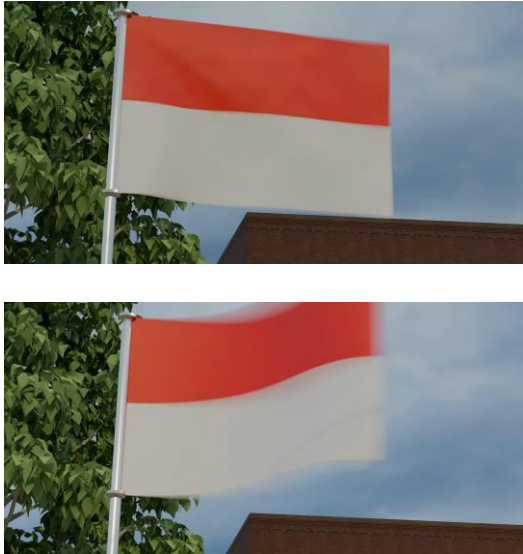
Scene	Gambar	Penjelasan
Scene 6	Penerapan <i>Lighting</i>  Hasil 	Pada scene ini hanya menggunakan 1 <i>lighting</i> yaitu <i>key light</i> dengan <i>strength</i> 1.000 menggunakan <i>type sun</i> dan memberikan sedikit <i>color grading</i> bewarna kuning untuk membuat sebuah efek cahaya matahari pada waktu pagi hari.
Scene 7	Penerapan <i>Lighting</i> 	Pada scene ini menggunakan 2 <i>lighting</i> yaitu <i>key light</i> dengan <i>strength</i> 2000 menggunakan <i>type light sun</i> untuk membuat efek cahaya matahari di siang hari. Kemudian yang kedua adalah <i>fill light</i> menggunakan <i>type sun</i> dengan <i>strength</i> 1000

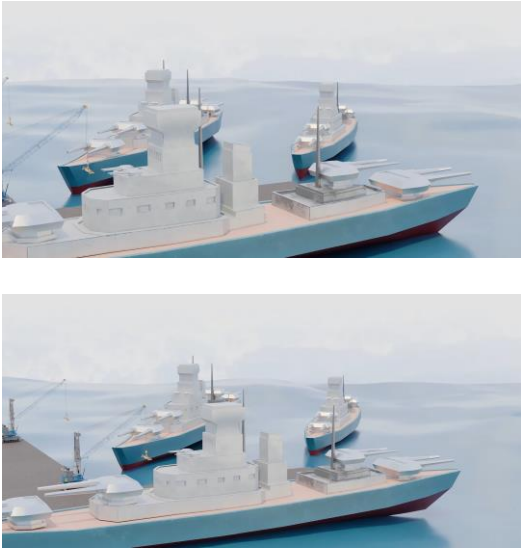
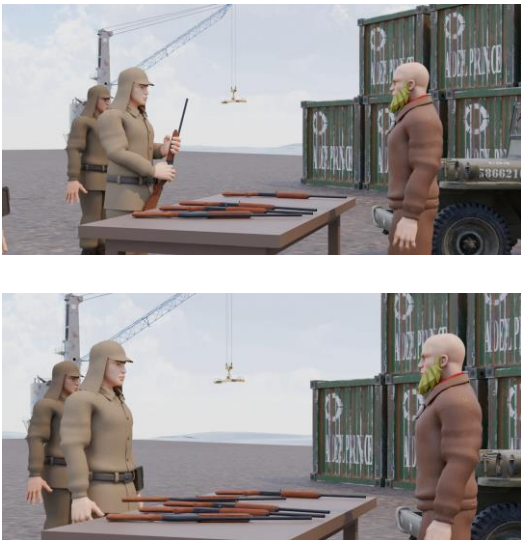
<i>Scene</i>	Gambar	Penjelasan
	Hasil 	bertujuan untuk memberikan cahaya dari samping karakter

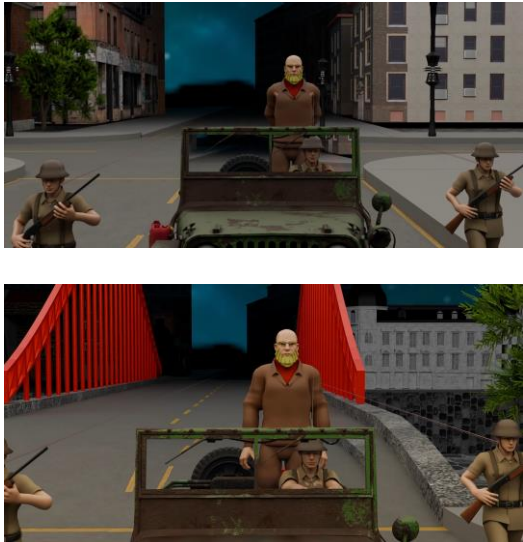
LAMPIRAN C

Penerapan *Sinematografi*

<i>Scene</i>	Gambar	Penjelasan
<i>Scene 1 Take 1</i>		Pada <i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>long shot</i> untuk memperlihatkan suasana kota Surabaya. Komposisi kamera adalah <i>eye level angle</i> Kemudian pergerakan kamera <i>zoom in</i>
<i>Scene 1 Take 2</i>		Pada <i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>long shot</i> untuk memperlihatkan Soekarno membacakan proklamasi. Komposisi kamera adalah <i>eye level angle</i> Kemudian pergerakan kamera <i>zoom in</i>

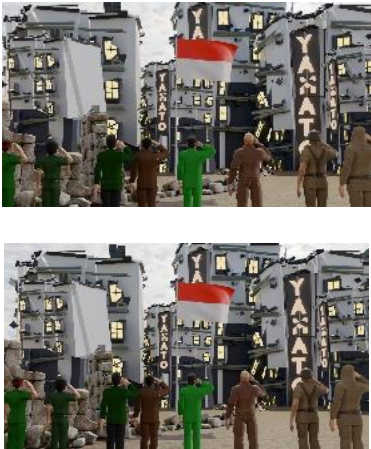
Scene	Gambar	Penjelasan
Scene 1 Take 3		Pada <i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>full shot</i> untuk memperlihatkan bendera merah putih berkibar. Komposisi kamera adalah <i>low level angle</i>. Kemudian pergerakan kamera <i>zoom out</i>
Scene 1 Take 4		Pada <i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>long shot</i> untuk memperlihatkan pemuda Indonesia yang menaiki tangga. Komposisi kamera adalah <i>low level angle</i>. Kemudian pergerakan kamera pada <i>scene</i> ini menggunakan <i>object constraint</i> yaitu adalah <i>track to</i> yang diarahkan ke karakter, dengan pergerakan kamera akan mengikuti pergerakan karakter tersebut
Scene 1 Take 5		Pada <i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>medium long shot</i> untuk memperlihatkan pemuda yang berhasil merobek bendera Belanda. Komposisi kamera adalah <i>low level angle</i>

Scene	Gambar	Penjelasan
		Kemudian pergerakan kamera <i>zoom out</i>
Scene 2 Take 1		Pada <i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>medium long shot</i> memperlihatkan kedatangan kapal Inggris. Komposisi kamera adalah <i>high level angle</i>. Kemudian pergerakan kamera <i>zoom out</i>
Scene 2 Take 3		Pada <i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>medium long shot</i> memperlihatkan dialog karakter. Komposisi kamera adalah <i>eye level angle</i>. Kemudian pergerakan kamera <i>zoom in</i>

Scene	Gambar	Penjelasan
Scene 3 Take 1		Pada scene ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>long shot</i> untuk memperlihatkan karakter sedang berperang. Komposisi kamera adalah <i>eye level angle</i> . Pergerakan kamera pada scene ini menggunakan teknik <i>zoom out</i>
Scene 3 Take 2		Pada scene ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>medium shot</i> untuk memperlihatkan karakter di mobil. Komposisi kamera adalah <i>eye level angle</i> . Kemudian pergerakan kamera pada scene ini menggunakan <i>object constraint</i> yaitu adalah <i>track to</i> yang diarahkan ke mobil, dengan pergerakan kamera akan mengikuti pergerakan mobil tersebut
Scene 5 Take 1		Pada scene ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>long shot</i> untuk memperlihatkan karakter sedang mempersiapkan senjata. Komposisi kamera adalah <i>eye level angle</i> . Pergerakan kamera pada

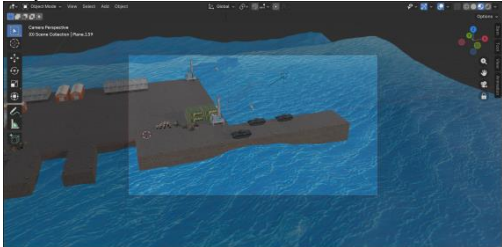
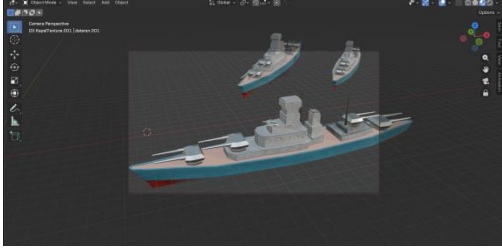
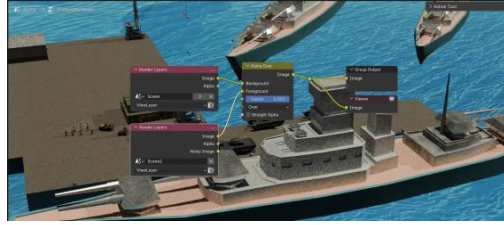
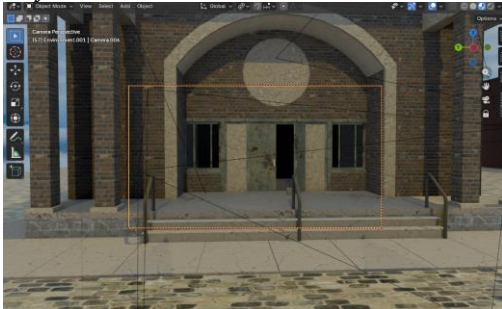
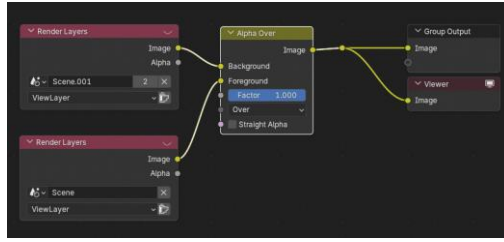
Scene	Gambar	Penjelasan
		<i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>zoom out</i>
Scene 5 Take 2	 	Pada <i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>close up</i> untuk fokus memperlihatkan dialog karakter. Komposisi kamera adalah <i>eye level angle</i> . Pergerakan kamera pada <i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>zoom out</i>
Scene 5 Take 3	  	Pada <i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>medium shot</i> untuk memperlihatkan karakter sedang mendengarkan pidato Bung Tomo. Komposisi kamera adalah <i>eye level angle</i> . Pergerakan kamera pada <i>scene</i> ini rotasi dari kanan ke kiri

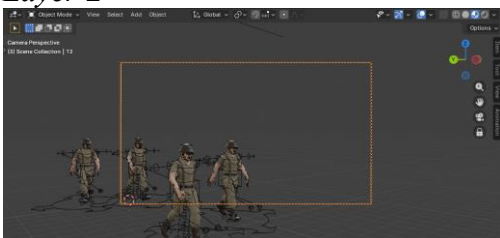
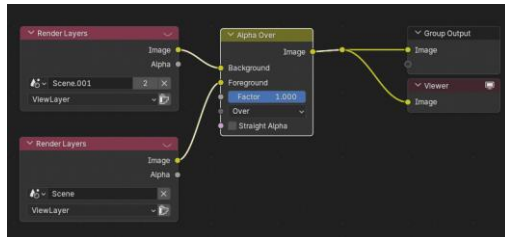
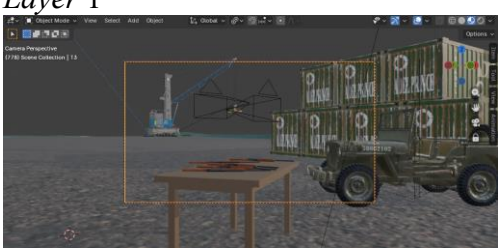
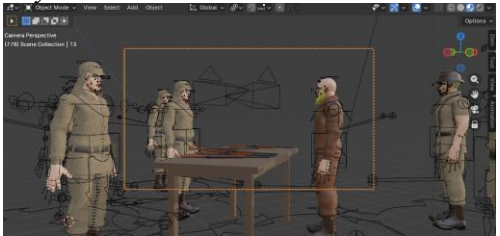
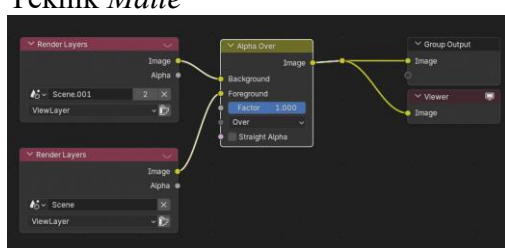
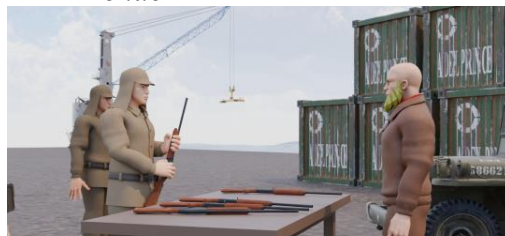
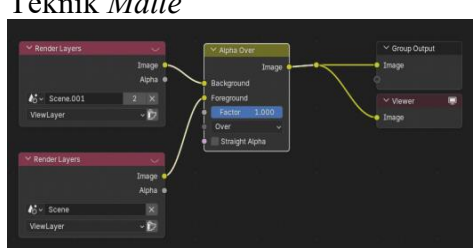
Scene	Gambar	Penjelasan
Scene 5 Take 4		Pada scene ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>long shot</i> untuk memperlihatkan karakter sedang mendengarkan pidato Bung Tomo. Komposisi kamera adalah <i>eye level angle</i>. Pergerakan kamera pada <i>scene</i> ini bergerak dari kiri ke kanan
Scene 5 Take 5		Pada scene ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>medium long shot</i> untuk memperlihatkan karakter sedang mendengarkan pidato Bung Tomo. Komposisi kamera adalah <i>low level angle</i>. Pergerakan kamera pada <i>scene</i> ini menggunakan teknik <i>zoom out</i>

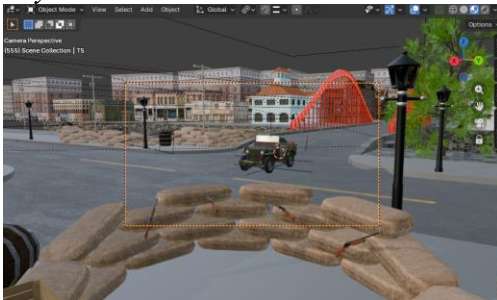
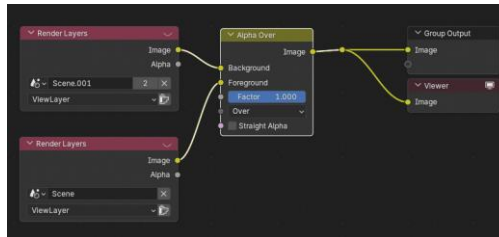
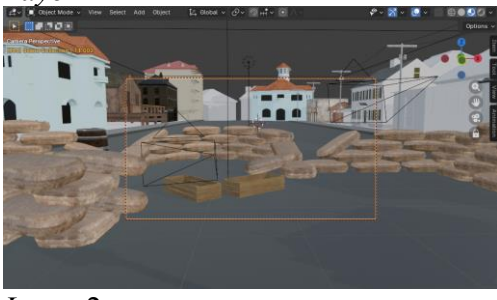
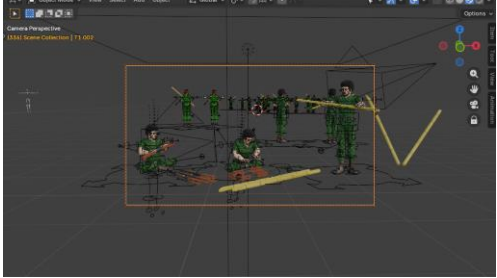
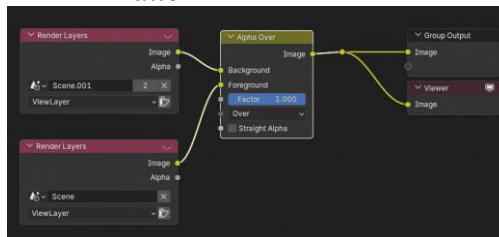
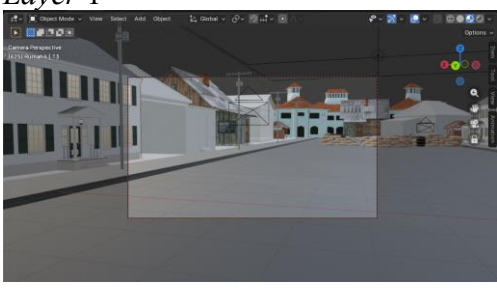
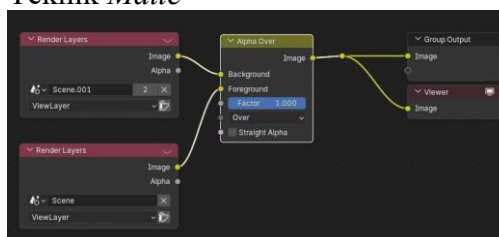
Scene	Gambar	Penjelasan
Scene 6 Take 1		Pada scene ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>long shot</i> untuk memperlihatkan bangunan hancur. Komposisi kamera adalah <i>high level angle</i>. Pergerakan kamera pada scene ini menggunakan teknik <i>zoom in</i>
Scene 7 Take 4		Pada scene ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>close up</i> untuk fokus memperlihatkan dialog karakter. Komposisi kamera adalah <i>eye level angle</i>. Pergerakan kamera pada scene ini menggunakan teknik <i>zoom out</i>
Scene 7 Take 5		Pada scene ini menggunakan teknik <i>type of shot</i> dengan penerapan <i>medium long shot</i> untuk memperlihatkan karakter hormat pada bendera merah putih. Komposisi kamera adalah <i>eye level angle</i>. Pergerakan kamera pada scene ini bergerak <i>zoom out</i>

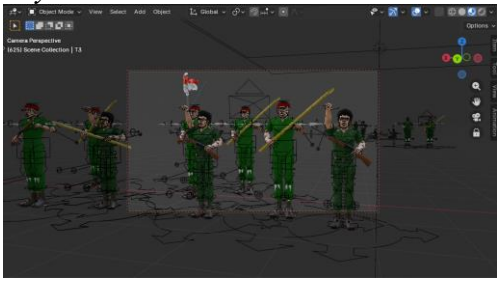
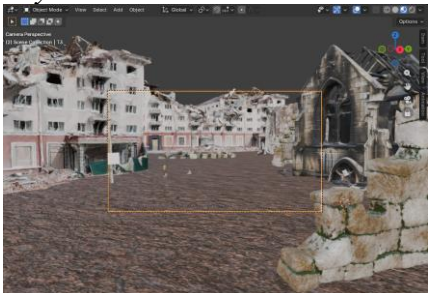
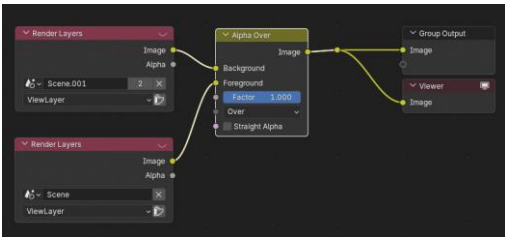
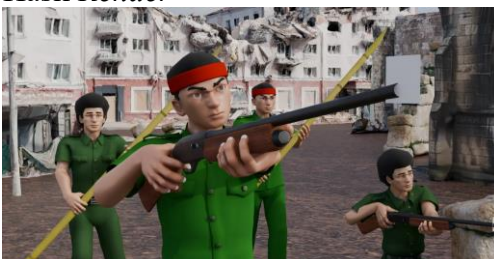
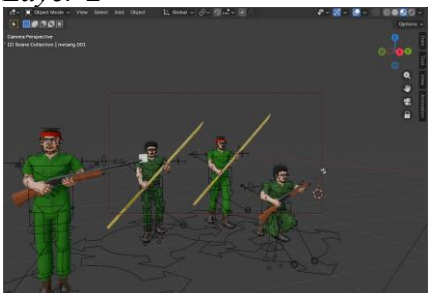
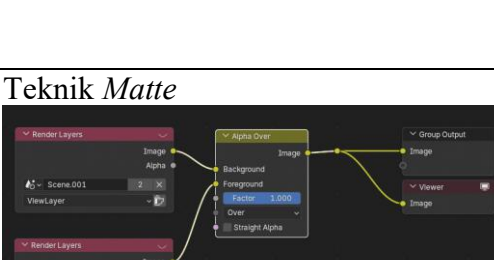
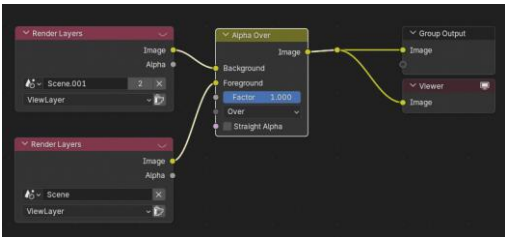
LAMPIRAN D

Penerapan *Compositing*

Layer	Node dan Hasil
<i>Layer 1</i>  <i>Layer 2</i> 	<i>Teknik Matte</i>  <i>Hasil Render</i> 
<i>Layer 1</i>  <i>Layer 2</i> 	<i>Teknik Matte</i>  <i>Hasil Render</i> 

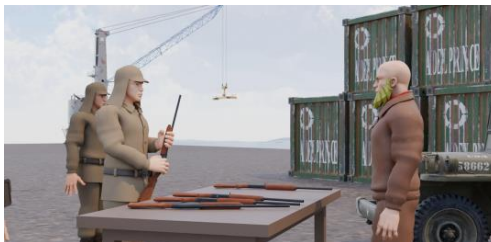
Layer	Node dan Hasil
<i>Layer 1</i>  <i>Layer 2</i> 	<i>Teknik Matte</i>  <i>Hasil Render</i> 
<i>Layer 1</i>  <i>Layer 2</i> 	<i>Teknik Matte</i>  <i>Hasil Render</i> 
<i>Layer 1</i>  <i>Layer 2</i> 	<i>Teknik Matte</i>  <i>Hasil Render</i> 

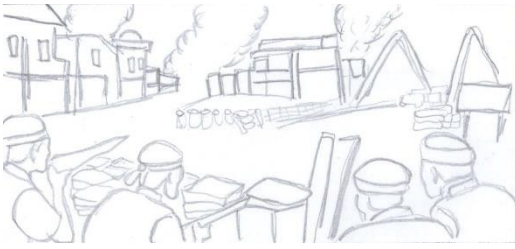
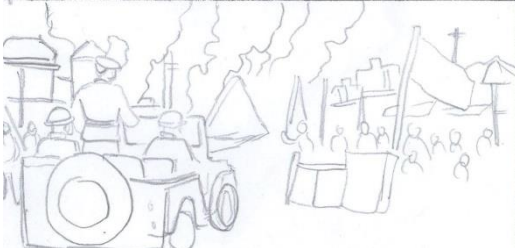
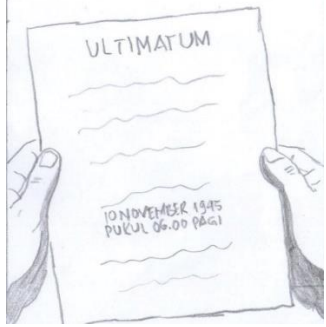
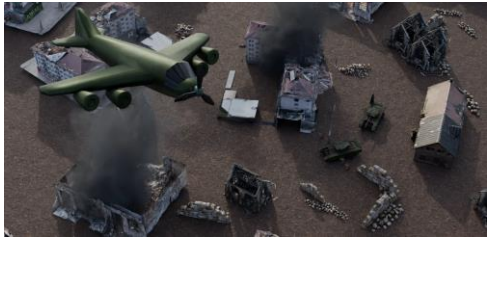
Layer	Node dan Hasil
<i>Layer 1</i>  <i>Layer 2</i> 	<i>Teknik Matte</i>  <i>Hasil Render</i> 
<i>Layer 1</i>  <i>Layer 2</i> 	<i>Teknik Matte</i>  <i>Hasil Render</i> 
<i>Layer 1</i> 	<i>Teknik Matte</i> 

Layer	Node dan Hasil
<i>Layer 2</i> 	<i>Hasil Render</i> 
<i>Layer 1</i> 	<i>Teknik Matte</i>  <i>Hasil Render</i> 
<i>Layer 2</i> 	<i>Teknik Matte</i>  <i>Hasil Render</i> 
<i>Layer 1</i> 	<i>Teknik Matte</i>  <i>Hasil Render</i> 
<i>Layer 2</i> 	<i>Hasil Render</i> 

LAMPIRAN E

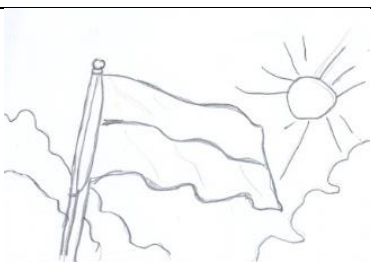
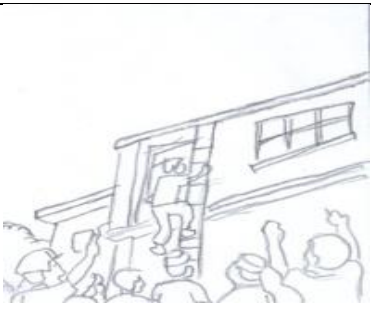
Hasil *Render Cycles*

Storyboard	Hasil Render
	
	
	
	

Storyboard	Hasil Render
	
	
	
	
	

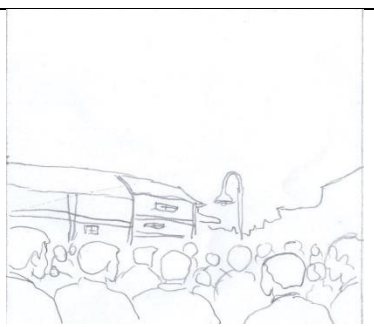
LAMPIRAN F

Hasil Film Animasi

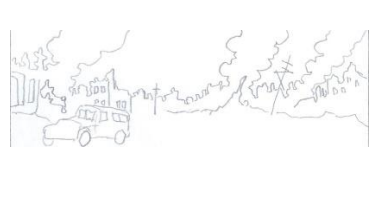
<i>Scene dan penjelasan</i>	<i>Storyboard</i>	<i>Scene render</i>
Scene 1 : Suasana pagi yang damai di Surabaya. Cahaya matahari menyinari rumah-rumah penduduk dan jalanan kota. Soekarno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di hadapan rakyat. Namun kabar bahwa bendera Belanda masih berkibar di atas Hotel Yamato membuat para pemuda memutuskan memanjat atap hotel untuk merobek bagian biru bendera tersebut hingga tersisa merah putih sebagai simbol kemerdekaan Indonesia		
		
		
		
		

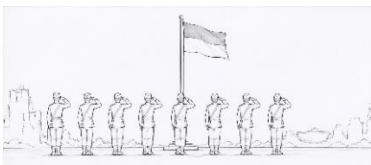
<i>Scene dan penjelasan</i>	<i>Storyboard</i>	<i>Scene render</i>
Scene 2 : Kapal-kapal perang Inggris memasuki Pelabuhan Tanjung Perak dengan suara sirene yang menggema di seluruh kawasan pelabuhan. Ratusan tentara Inggris mulai turun dengan perlengkapan perang lengkap. Tentara Jepang menyerahkan persenjataan kepada pasukan Sekutu. Inggris mengaku datang hanya untuk menjaga keamanan, namun rakyat Surabaya menyadari situasi yang terjadi tidak sederhana itu		
		
		
		
		
Scene 3 : Malam di Jembatan Merah, para pejuang Indonesia berjaga di balik barikade untuk mempertahankan wilayah dari pasukan Inggris. Di tengah situasi		
		

Scene dan penjelasan	Storyboard	Scene render
yang semakin kacau, Brigadir Jenderal A.W.S. Mallaby memasuki kawasan konflik. Brigadir Jenderal Mallaby terkena tembakan dan tewas dalam insiden di dekat Jembatan Merah		
Scene 4 : Pagi hari setelah kematian Brigadir Jenderal Mallaby, pesawat-pesawat Inggris menjatuhkan ribuan selebaran ultimatum di seluruh Surabaya. Rakyat Surabaya mengambil kertas-kertas yang beterbangan di udara untuk membaca isi pengumuman tersebut yang		

<i>Scene dan penjelasan</i>	<i>Storyboard</i>	<i>Scene render</i>
pada akhirnya memicu kemarahan dan semangat perlawanan rakyat Surabaya	 	 
Scene 5 : Para pejuang bersiap menghadapi kemungkinan perang yang akan terjadi keesokan harinya. Bung Tomo berdiri di depan mikrofon radio untuk menyampaikan pidato perjuangan kepada seluruh rakyat Indonesia. Rakyat surabaya mendengarkan suara Bung Tomo yang penuh semangat.	   	   

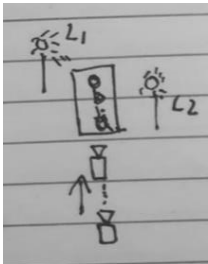
Scene dan penjelasan	Storyboard	Scene render
Scene 6 : Setelah ultimatum Inggris diabaikan oleh rakyat Indonesia, pasukan Inggris mulai melancarkan serangan besar-besaran dari udara, laut, dan darat. Tank-tank militer bergerak memasuki pusat kota. Rakyat Surabaya tetap bertahan menggunakan bambu runcing, senjata rampasan, dan semangat perjuangan yang tidak pernah padam		

Scene dan penjelasan	Storyboard	Scene render
		
		
		
		
Scene 7 : Kota Surabaya dipenuhi puing-puing dan reruntuhan bangunan yang hancur. Para pejuang Indonesia masih bertahan dengan semangat yang tidak pernah padam. Bung Tomo menyampaikan pidato perjuangan yang		
		
		

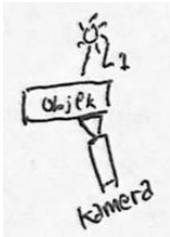
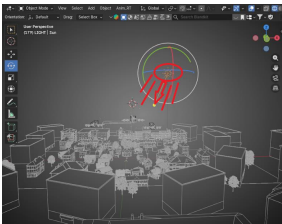
<i>Scene dan penjelasan</i>	<i>Storyboard</i>	<i>Scene render</i>
membakar semangat rakyat. Kemudian di akhir seluruh karakter memberi hormat kepada Bendera Merah Putih yang berkibar di tengah kota sebagai simbol semangat perjuangan bangsa.		
		
		

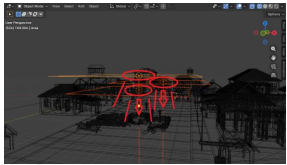
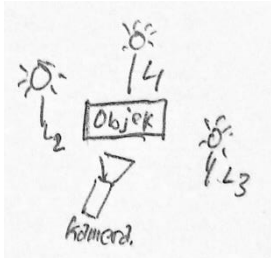
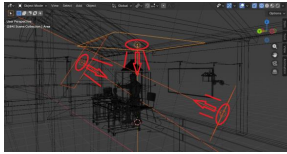
LAMPIRAN G

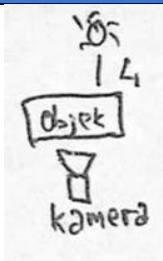
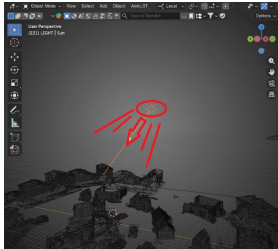
Pengujian Teknik *Lighting*

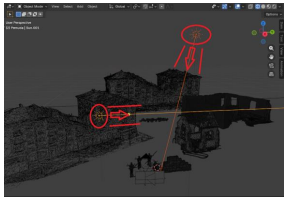
Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Scene 1				
Take 1			4	-
Take 2			4	-
Take 3			4	-
Take 4			5	-
Take 5			4	-
Scene 2				
Take 1			4	-
Take 2			4	-

Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Take 3			4	-
Take 4			5	-
Take 5			4	-
Scene 3 Take 1			3	Cukup baik. Namun Power cahaya bisa sedikit lebih gelap lagi
Take 2			4	-
Take 3			3	Color Cahaya terlalu dominan kuning
Take 4			4	-

Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Take 5			3	Power cahaya bisa lebih gelap
Take 6			4	-
Scene 4 Take 1			5	-
Take 2			4	-
Take 3			5	-
Take 4			4	-
Take 5			4	-

Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Scene 5 Take 1			4	-
Take 3			4	-
Take 4			4	-
Take 5			4	-
Take 2	 		4	-
Scene 6 Take 1			5	-

Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Take 2	 		4	-
Take 3			4	-
Take 4			4	-
Take 5			5	-
Take 6			5	-
Take 7			5	-
Take 8			4	-

Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Take 9			3	Cukup baik. Namun <i>color lighting</i> jangan terlalu berbeda dengan take yang masih dalam satu <i>scene</i>
Scene 7 Take 1			4	-
Take 2			4	-
Take 3			4	-
Take 4			4	-
Take 5			4	-

Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Take 6			4	-

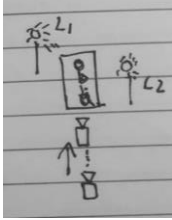
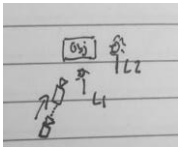
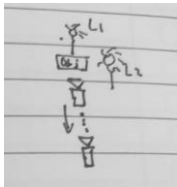
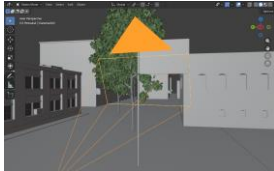
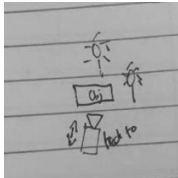
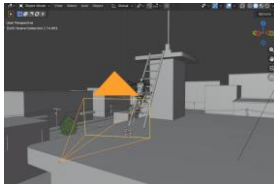
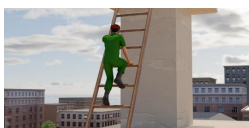
Validator

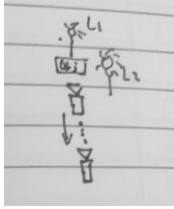
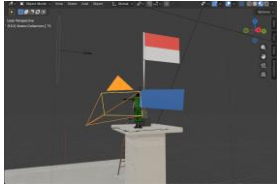
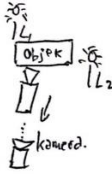
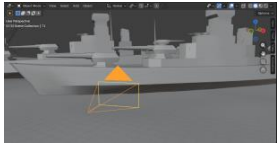
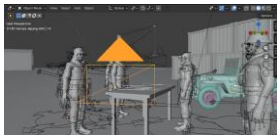
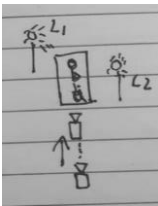
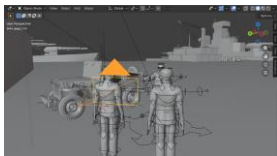


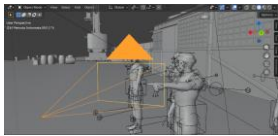
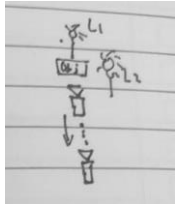
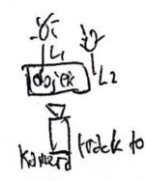
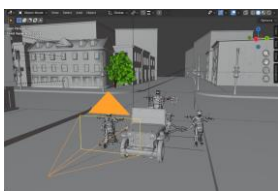
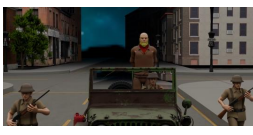
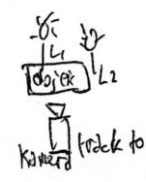
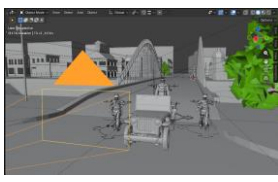
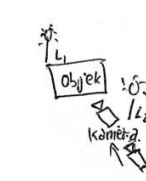
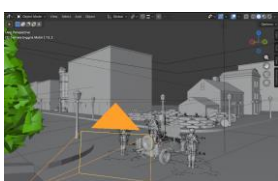
Adri Juli Rapiyuda, S.Ds.

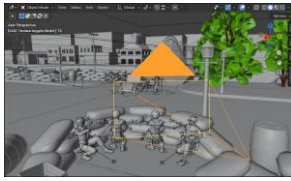
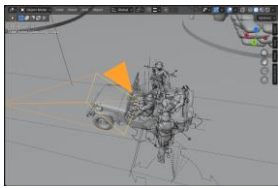
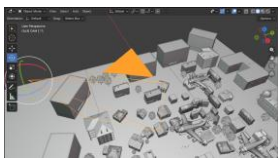
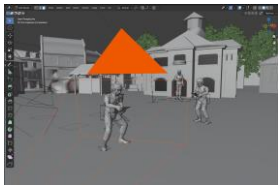
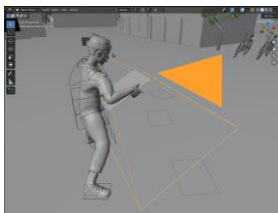
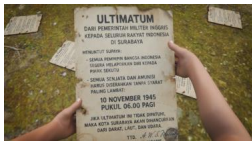
LAMPIRAN H

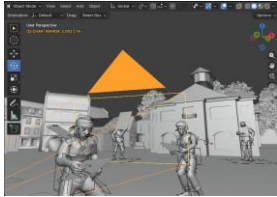
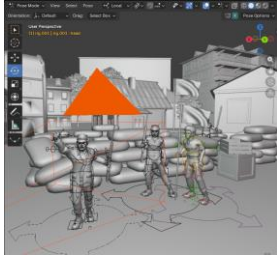
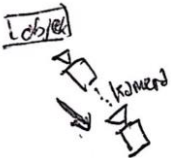
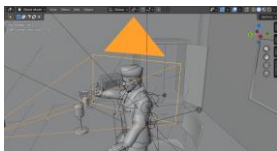
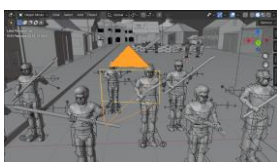
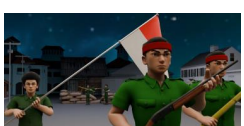
Pengujian Teknik Sinematografi

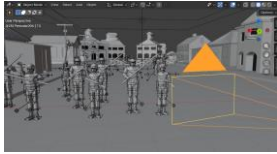
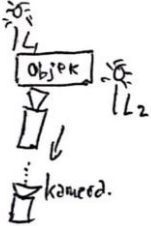
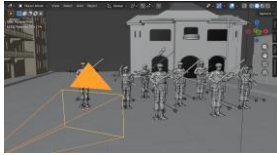
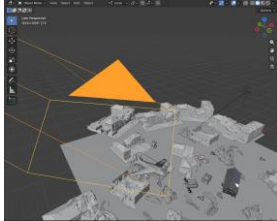
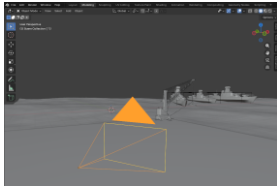
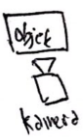
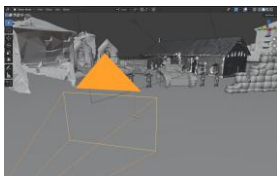
<i>Scene</i>	Gambar	Hasil	Skala	Ket
<i>Scene 1</i> <i>Take 1</i> 			3	Sudah cukup baik. Namun speed kamera bisa lebih pelan untuk efek dramatis
<i>Scene 1</i> <i>Take 2</i> 			4	-
<i>Scene 1</i> <i>Take 3</i> 			4	-
<i>Scene 1</i> <i>Take 4</i> 			5	-

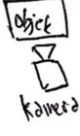
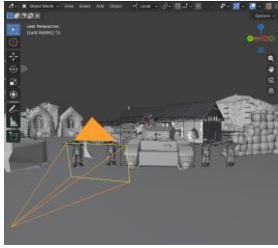
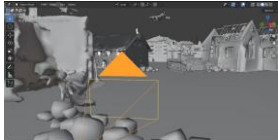
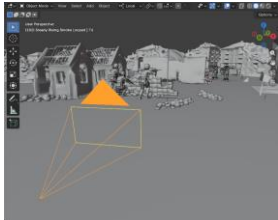
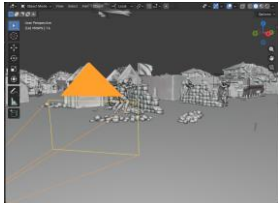
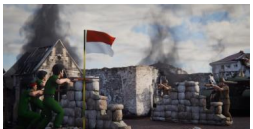
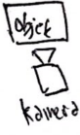
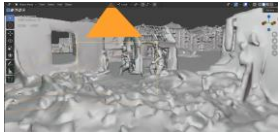
Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Scene 1 Take 5 			5	-
Scene 2 Take 1 			4	-
Scene 2 Take 2 			5	-
Scene 2 Take 3 			5	-
Scene 2 Take 4 			4	-

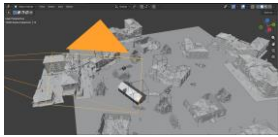
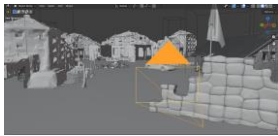
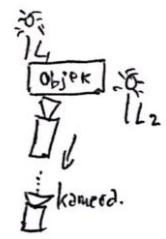
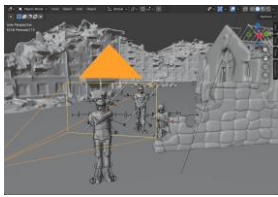
Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Scene 2 Take 5 			5	-
Scene 3 Take 1 			4	-
Scene 3 Take 2 			5	-
Scene 3 Take 3 			3	Cukup baik. Namun diperhatikan lagi untuk komposisi si kamera <i>medium shot</i>
Scene 3 Take 4 			4	-

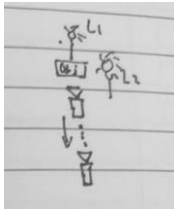
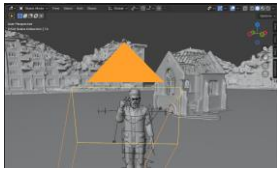
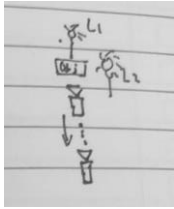
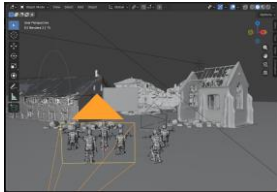
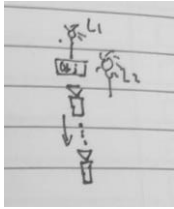
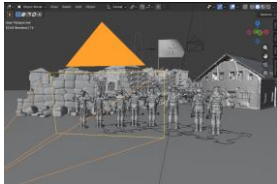
Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Scene 3 Take 5 			4	-
Scene 3 Take 6 			5	-
Scene 4 Take 1 			4	-
Scene 4 Take 2 			4	-
Scene 4 Take 3 			5	-

Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Scene 4 Take 4 			4	-
Scene 4 Take 5 			4	-
Scene 5 Take 1 			4	-
Scene 5 Take 2 			4	-
Scene 5 Take 3 			4	-

Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Scene 5 Take 4 			4	-
Scene 5 Take 5 			4	-
Scene 6 Take 1 			5	-
Scene 6 Take 2 			4	-
Scene 6 Take 3 			4	-

Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Scene 6 Take 4 			4	-
Scene 6 Take 5 			4	-
Scene 6 Take 6 			4	-
Scene 6 Take 7 			4	-
Scene 6 Take 8 			4	-

Scene	Gambar	Hasil	Skala	Ket
Scene 6 Take 9 			4	-
Scene 7 Take 1 			4	-
Scene 7 Take 2 			4	-
Scene 7 Take 3 			4	-

<i>Scene</i>	<i>Gambar</i>	<i>Hasil</i>	<i>Skala</i>	<i>Ket</i>
<i>Scene 7</i> <i>Take 4</i> 			4	-
<i>Scene 7</i> <i>Take 5</i> 			4	-
<i>Scene 7</i> <i>Take 6</i> 			4	-

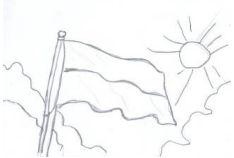
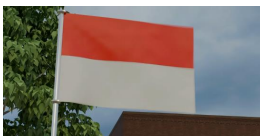
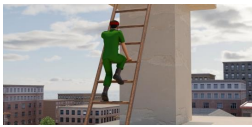
Validator

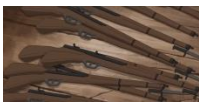
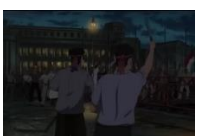


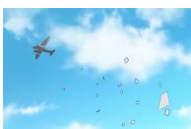
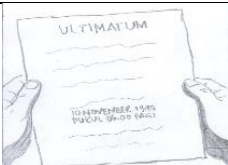
Adri Juli Rapiyuda, S.Ds.

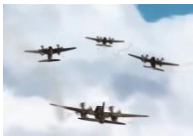
LAMPIRAN I

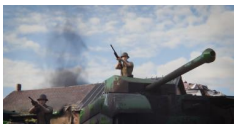
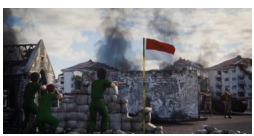
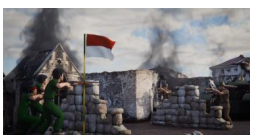
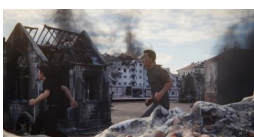
Pengujian Teknik *Rendering*

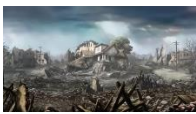
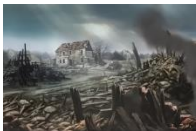
<i>Brainstorming</i>	<i>Storyboard</i>	Hasil Render	Skala	Ket
<i>Scene 1 Take 1</i> 			5	-
<i>Scene 1 Take 2</i> 			4	-
<i>Scene 1 Take 3</i> 			4	-
<i>Scene 1 Take 4</i> 			4	-
<i>Scene 1 Take 5</i> 			4	-
<i>Scene 2 Take 1</i> 			4	-
<i>Scene 2 Take 2</i> 			4	-

Brainstorming	Storyboard	Hasil Render	Skala	Ket
Scene 2 Take 3 			4	-
Scene 2 Take 4 			4	-
Scene 2 Take 5 			4	-
Scene 3 Take 1 			4	-
Scene 3 Take 2 			4	-
Scene 3 Take 3 			2	Hasil render color grading di perhatikan lagi
Scene 3 Take 4 			4	-

Brainstorming	Storyboard	Hasil Render	Skala	Ket
Scene 3 Take 5 			2	Hasil render color grading di perhatikan lagi
Scene 3 Take 6 			4	-
Scene 4 Take 1 			5	-
Scene 4 Take 2 			4	-
Scene 4 Take 3 			5	-
Scene 4 Take 4 			4	-
Scene 4 Take 5 			4	-

Brainstorming	Storyboard	Hasil Render	Skala	Ket
Scene 5 Take 1 			4	-
Scene 5 Take 2 			5	-
Scene 5 Take 3 			4	-
Scene 5 Take 4 			4	-
Scene 5 Take 5 			3	Cukup baik. Tapi kurang tepat jika mengacu storyboard
Scene 6 Take 1 			4	-
Scene 6 Take 2 			4	-

Brainstorming	Storyboard	Hasil Render	Skala	Ket
Scene 6 Take 3 			4	-
Scene 6 Take 4 			2	Hasil render kurang tepat jika mengacu storyboard
Scene 6 Take 5 			3	Cukup baik. Tapi kurang tepat jika mengacu brainstorming
Scene 6 Take 6 			4	-
Scene 6 Take 7 			4	-
Scene 6 Take 8 			4	-
Scene 6 Take 9 			4	-

Brainstorming	Storyboard	Hasil Render	Skala	Ket
<i>Scene 7 Take 1</i> 			4	-
<i>Scene 7 Take 2</i> 			4	-
<i>Scene 7 Take 3</i> 			3	Cukup baik. Tapi kurang tepat jika mengacu brainstorming
<i>Scene 7 Take 4</i> 			4	-
<i>Scene 7 Take 5</i> 			4	-
<i>Scene 7 Take 6</i> 			4	-

Validator



Adri Juli Rapiyuda, S.Ds.

LAMPIRAN J
SURAT VALIDASI PAKAR



SURAT VALIDASI PENGUJIAN MEDIA FILM

FILM ANIMASI 3D PERTEMPURAN SURABAYA, 10 NOVEMBER 1945

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adri Juli Rapiyuda, S.Ds.

Pekerjaan : 3D Generalist & Product Owner ProjectHub Devata Studio

Dengan ini menyatakan bahwa telah dilakukan proses pengujian media film terhadap proyek Film Animasi 3D Pertempuran Surabaya, 10 November 1945. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi kualitas teknis film berdasarkan beberapa aspek berikut:

1. Pengujian Lighting

Pengujian dilakukan untuk menilai kualitas pencahayaan pada setiap scene. Hasil menunjukkan seluruh penerapan teknik lighting telah mampu menciptakan suasana sesuai kebutuhan cerita dan mampu meningkatkan kualitas visual animasi.

2. Pengujian Sinematografi

Pengujian dilakukan untuk menilai penerapan teknik sinematografi yang meliputi sudut kamera, komposisi, dan pergerakan kamera. Hasil menunjukkan bahwa setiap teknik sinematografi telah diterapkan sesuai storyboard sehingga mampu mendukung penyampaian alur cerita.

3. Pengujian Rendering

Pengujian dilakukan untuk menilai kualitas hasil rendering pada setiap scene. Hasil menunjukkan bahwa proses rendering telah menghasilkan visual yang tajam dan konsisten tanpa mengalami penurunan kualitas visual.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, film animasi 3D Pertempuran Surabaya, 10 November 1945 dinyatakan layak digunakan sebagai film animasi cerita sejarah. Seluruh aspek utama telah mencapai standar kualitas yang diperlukan, sedangkan beberapa saran dan masukan yang diberikan validator telah dijadikan sebagai bahan penyempurnaan pada tahap revisi akhir.

Validator

Adri Juli Rapiyuda, S.Ds.

LAMPIRAN K REKAP HASIL PENGUJIAN

No	Tanggal	Pembahasan	Saran
1	8 Juli 2026	Pengujian Pertama Teknik <i>Lighting</i> , Sinematografi, dan <i>Rendering</i>	Secara keseluruhan penggunaan <i>lighting</i> sudah sesuai. Namun perlu diperhatikan lagi pada intensitas pencahayaan antara adegan yang masih dalam satu <i>scene</i> agar penerapan pencahayaan tidak terlalu berbeda. Untuk sinematografi dan <i>rendering</i> penggunaan tekniknya sudah tepat. Namun pada sinematografi perlu diperhatikan lagi lebih detail untuk pergerakan kamera menggunakan teknik <i>zoom in</i> dan <i>zoom out</i> agar kesan dramatis tetap terasa
2	15 Juli 2026	Pengujian Kedua Teknik <i>Lighting</i> , Sinematografi, dan <i>Rendering</i>	Penerapan teknik <i>lighting</i> , sinematografi, dan <i>rendering</i> secara keseluruhan sudah tepat. Namun terdapat catatan untuk kedepannya mendapat hasil yang lebih baik lagi

Validator



Adri Juli Rapiyuda, S.Ds.

LAMPIRAN L CV VALIDATOR

PROFILE

Saya adalah seorang 3D Animator dengan kemampuan lengkap sebagai 3D Generalist, berpengalaman dalam seluruh pipeline animasi, mulai dari modeling, rigging, animasi karakter, lighting, hingga rendering dan compositing. Latar belakang saya di Desain Komunikasi Visual juga memperkuat keahlian dalam desain grafis untuk kebutuhan branding dan media visual. Saya terbiasa bekerja secara kolaboratif maupun mandiri dengan pendekatan yang detail, efisien, dan berorientasi pada kualitas hasil.

CONTACT

+6282320431884

kajoyoo3d@gmail.com

Padang, Sumatera Barat, Indonesia

<https://linktr.ee/kajo.yoo>

WORK SKILLS

3D Animator

3D modeling

3D LRC

UI/UX Designer

Graphic Designer

SOFTWARE SKILLS

Blender

Maya

Figma

Adobe Substance

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Adobe After Effect

Adobe Premiere

Google Sheet

HOBBIES

Read a Book



ADRI JULI RAPIYUDA
3D Generalist & Graphic Designer

EXPERIENCES

2018 - 2025 **Mahasiswa Desain Komunikasi Visual**
Mengembangkan keterampilan dalam 3D animasi dan graphic Design melalui proyek-proyek akademik.

2018 - Sekarang **Freelance 3D Artist**
Menyediakan jasa 3D animator/modeling secara freelance.

2021 - 2023 **3D Generalist Devata Studio**
Mengembangkan dan mengerjakan IP Original-Devata studio, di posisi Concept Art, 3D Modeler dan 3D Animator.

2023 - Sekarang **Product Owner Project Hub - Devata Studio**
Mendirikan, memimpin, dan mengembangkan pengelolaan jasa 3D modeling dan 3D animasi di Devata Studio.

TRAINING & CERTIFICATION

2019 **Diklat 3- in-1 BDI Denpasar**
Gerak 3D Animasi-Animasi-(UNP) Padang

2020 **Diklat 3- in-1 BDI Denpasar**
Gerak 3D Animasi-Animasi-(ISI) Padangpanjang

2020 **Incubator Bisnis BDI Denpasar**
IP Bootcamp- Bali

EDUCATION

2015 - 2018 **SMKN 4 Pariaman**
Desain Komunikasi Visual

2018 - 2025 **Institut Seni Indonesia Padang Panjang**
S1-Desain Komunikasi Visual