

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI TEKNIK SHADING PADA
TAHAP COMPOSITING DALAM ANIMASI 2D “ONE DISH,
MANY STORIES”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

LEINARDY PRATAMA

22.82.1366

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI TEKNIK SHADING PADA
TAHAP COMPOSITING DALAM ANIMASI 2D “ONE DISH,
MANY STORIES”**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

LEINARDY PRATAMA

22.82.1366

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI TEKNIK SHADING PADA TAHAP
COMPOSITING DALAM ANIMASI 2D “ONE DISH, MANY STORIES”**


yang disusun dan diajukan oleh

Leinardy Pratama

22.82.1366

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2026

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI TEKNIK SHADING PADA TAHAP
COMPOSITING DALAM ANIMASI 2D “ONE DISH, MANY STORIES”**

yang disusun dan diajukan oleh

Leinardy Pratama

22.82.1366

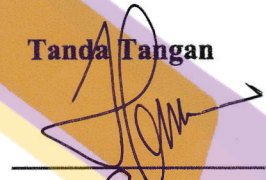
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243



Nadea Cipta Laksmita, M.Kom.
NIK. 190302551



Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Leinardy Pratama
NIM : 22.82.1366

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis dan Implementasi Teknik Shading pada Tahap Compositing dalam Animasi 2D "One Dish, Many Stories"

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 24 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Leinardy Pratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, kesehatan, kekuaran, kesempatan dan hidayatnya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai bagian dari pemenuhan syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana.

Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud apresiasi dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga, atas doa, dukungan moral, kesabaran, dan pengorbanan yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis selama menempuh pendidikan.
2. Bapak Buyut Khoirul Umri, M.Kom, selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, keteladanan, serta kepercayaan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bentuk kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT, serta skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul Analisis dan Implementasi Teknik Shading pada Tahap Compositing dalam Animasi 2D “*One Dish Many Stories*” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dhimas Adi Satria, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing, atas bimbingan, arahan, dan masukan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi.
2. Praktisi Industri Animasi dan Ahli Multimedia, yaitu Deni Sinaga, Rafi Kurnia Rachbini, Rokhmatullah B. Firmansyah, Danu Prawira Utama, Ifraweri Raja Mangkuto, yang telah memberikan penilaian dan masukan profesional dalam penyempurnaan penelitian ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman selama masa perkuliahan.
4. Rekan-rekan tim produksi animasi 2D “*One Dish, Many Stories*”, yang senantiasa bekerja sama, saling mendukung dan memberikan motivasi selama proses produksi animasi dan penyusunan penelitian ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun turut membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam bidang compositing pada animasi 2D.

Yogyakarta, 21 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Perancangan dan Implementasi	4

1.6.3	Metode Evaluasi.....	5
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		7
2.1	Studi Literatur	7
2.2	Dasar Teori.....	13
2.2.1	Multimedia.....	13
2.2.2	Animasi.....	15
2.2.3	<i>Digital Compositing</i>	19
2.2.4	<i>Software</i>	25
2.2.5	Teori Evaluasi	29
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1	Gambaran Umum Penelitian.....	32
3.2	Alur Penelitian	33
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	35
3.3.1	Studi Literatur	35
3.3.2	Observasi.....	37
3.4	Analisis kebutuhan.....	41
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	41
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	43
3.5	Analisis Aspek Produksi	45
3.5.1	Analisis Aspek Kreatif.....	45
3.5.2	Analisis Aspek Teknis	49
3.6	Pra Produksi	56
3.6.1	Ide dan konsep	56
3.6.2	Sinopsis	56

3.6.3	Concept Art.....	57
3.6.4	Naskah.....	62
3.6.5	<i>Storyboard</i>	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Produksi	64
4.1.1	<i>Compositing</i> dan Pengorganisasian Aset Animasi	64
4.1.2	<i>Color Grading</i> dan Penyesuaian Warna	65
4.1.3	Pemisahan Layer Warna dan <i>Shading</i> Karakter	67
4.1.4	<i>Lighting</i> dan <i>Shadow</i> dengan <i>Blending Mode</i> serta <i>Gradient</i>	68
4.1.5	Efek <i>Parallax</i> menggunakan <i>3D Camera Layer</i>	70
4.1.6	Efek <i>Speed line</i> menggunakan <i>Turbulent Noise</i>	73
4.1.7	Penerapan Efek Filter <i>Bloom</i>	74
4.2	Pasca Produksi	77
4.2.1	Tahap <i>Editing</i>	77
4.2.2	Tahap <i>Rendering</i>	78
4.3	Evaluasi.....	79
4.3.1	Evaluasi kebutuhan Fungsional	79
4.3.2	Uji Kelayakan Ahli	83
4.3.3	Hasil Evaluasi	88
BAB V PENUTUP		89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	90
REFERENSI		91
LAMPIRAN.....		93

DAFTAR TABEL

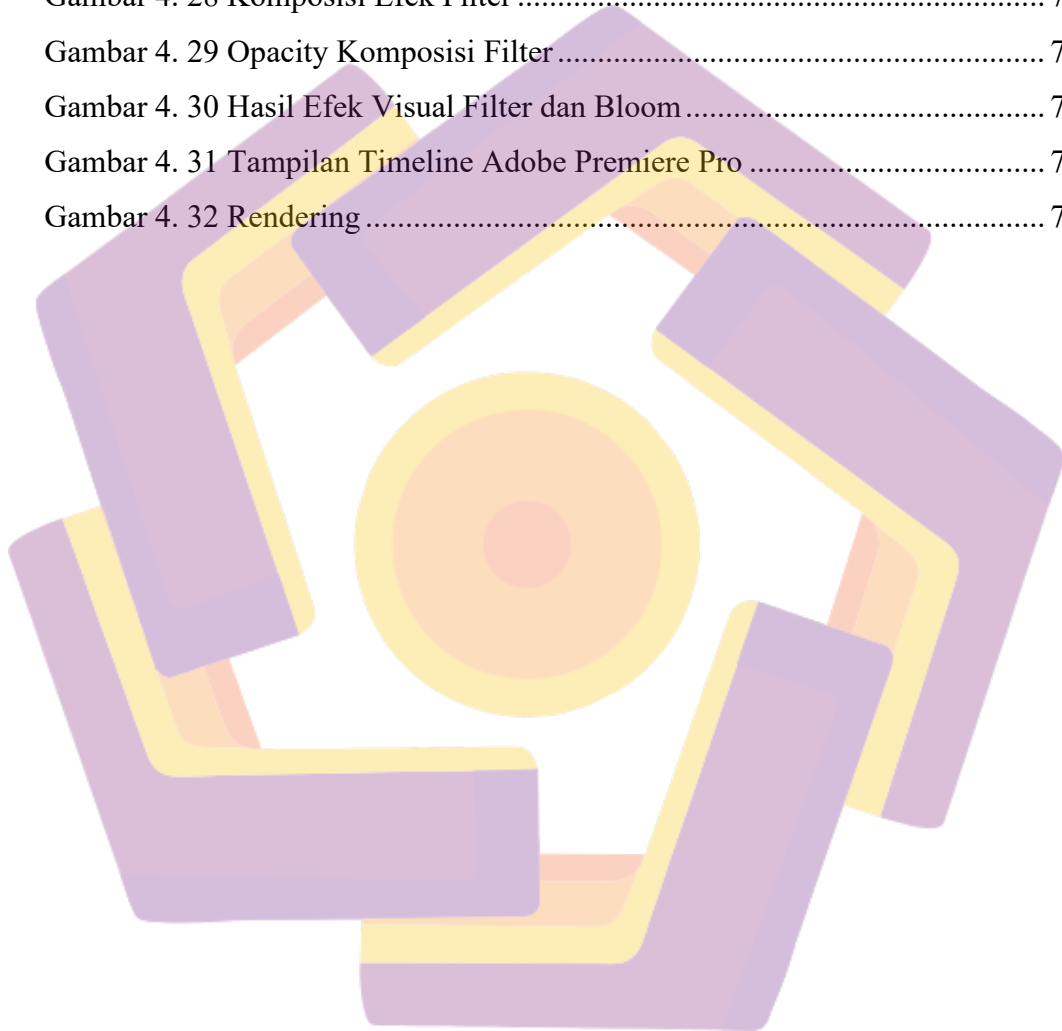
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 2. 2 Skala Penilaian Likert	30
Tabel 2. 3 Kategori Presentase Skor	31
Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)	43
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak (Software).....	43
Tabel 3. 3 Spesifikasi Perangkat Intelektual (Brainware)	44
Tabel 3. 4 Analisis Aspek Kreatif.....	45
Tabel 3. 5 Analisis Aspek Teknis	49
Tabel 4. 1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	80
Tabel 4. 2 Uji Kelayakan Ahli	84
Tabel 4. 3 Bobot Nilai Uji Kelayakan Ahli	86
Tabel 4. 4 Presentase Nilai Uji Kelayakan Ahli	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi Traditional	15
Gambar 2. 2 Animasi 2D Digital	16
Gambar 2. 3 Animasi 3D	16
Gambar 2. 4 Stop Motion.....	17
Gambar 2. 5 Cut-Out Animation	17
Gambar 2. 6 Matte dan Alpha Channel.....	20
Gambar 2. 7 Masking.....	20
Gambar 2. 8 Color Correction	21
Gambar 2. 9 Blending Mode.....	21
Gambar 2. 10 Layer-Based Compositing.....	23
Gambar 2. 11 Lighting	24
Gambar 2. 12 Shading.....	24
Gambar 2. 13 Adobe After Effects	25
Gambar 2. 14 OLM Color Key	27
Gambar 2. 15 OLM Color Keep	27
Gambar 2. 16 OLM Smoother v2	28
Gambar 2. 17 Adobe Premiere Pro	28
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	34
Gambar 3. 2 Buku The Animator’s Eye	35
Gambar 3. 3 Buku Compositing Visual Effects Essentials for the Aspiring Artist	36
Gambar 3. 4 Animasi Sunny Side.....	38
Gambar 3. 5 Animasi Nasi Goreng Omelette Sambel Terasi	39
Gambar 3. 6 Animasi Last Summer.....	40
Gambar 3. 7 Animasi My Hero Academia	41
Gambar 3. 8 Jack.....	57
Gambar 3. 9 Jane.....	58

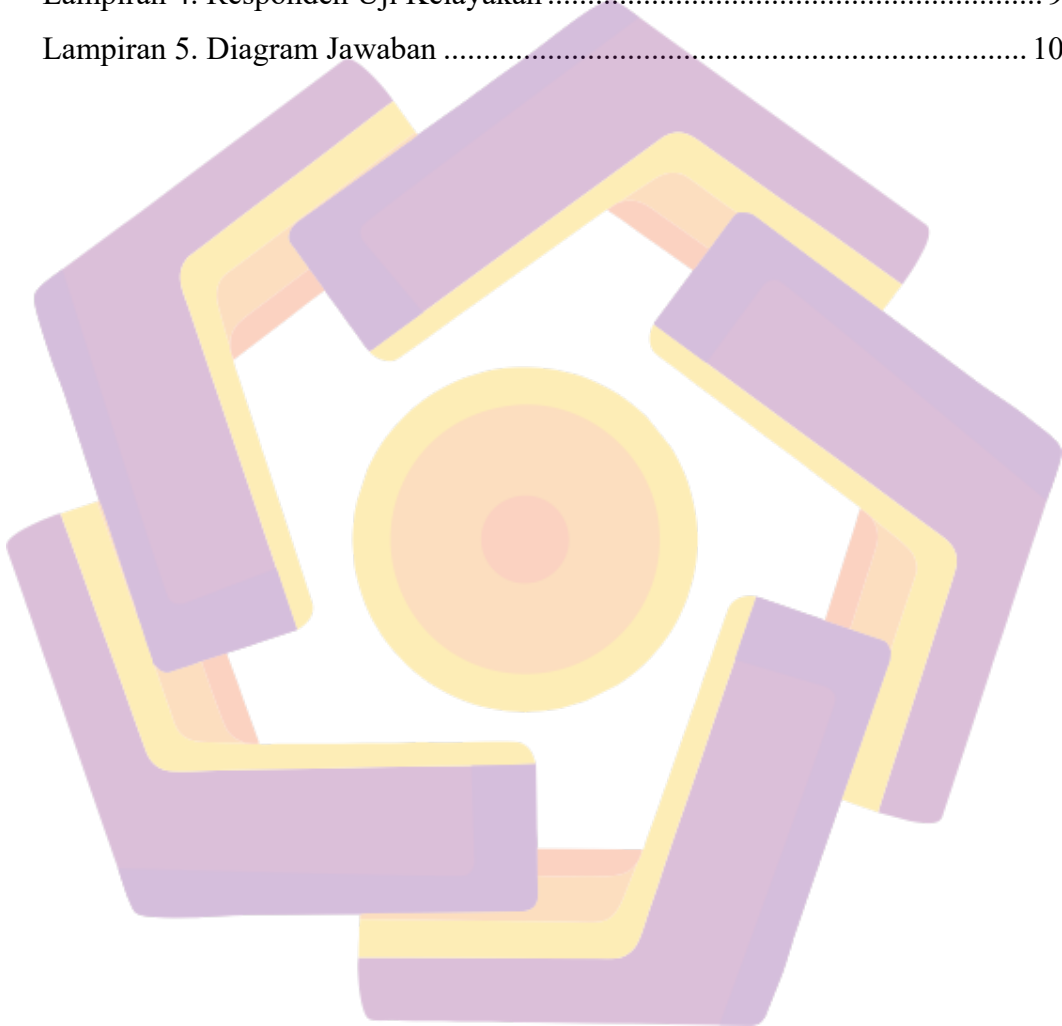
Gambar 3. 10 Anne	58
Gambar 3. 11 Rusa.....	59
Gambar 3. 12 Restoran	59
Gambar 3. 13 Dapur.....	60
Gambar 3. 14 Ruang Makan	60
Gambar 3. 15 Kebun Binatang.....	61
Gambar 3. 16 Naskah.....	62
Gambar 3. 17 Storyboard	63
Gambar 4. 1 Timeline Komposisi Utama	65
Gambar 4. 2 Timeline Komposisi Adegan.....	65
Gambar 4. 3 Efek Lumetri Color	66
Gambar 4. 4 Efek Hue/Saturation.....	66
Gambar 4. 5 Efek Brightness & Contrast	66
Gambar 4. 6 Hasil Color Grading	67
Gambar 4. 7 Layer Aset Animasi	67
Gambar 4. 8 Efek Plugin Color Keep	67
Gambar 4. 9 Efek Layer Style Inner Shadow	68
Gambar 4. 10 Efek Plugin OLM Smoother v2	68
Gambar 4. 11 Shape Layer Elipse.....	69
Gambar 4. 12 Blending Mode Shape Layer.....	69
Gambar 4. 13 Efek Fast Box Blur dan Hue/Saturation.....	70
Gambar 4. 14 Hasil Lighting dan Shadow.....	70
Gambar 4. 15 3D Camera Layer	71
Gambar 4. 16 Parrent & Link	71
Gambar 4. 17 Keyframe Position Null Object.....	72
Gambar 4. 18 Efek Camera Lens Blur.....	72
Gambar 4. 19 Hasil Efek Visual Parallax	72
Gambar 4. 20 Efek Turbulent Noise	73
Gambar 4. 21 Efek Polar Coordinates	74
Gambar 4. 22 Hasil Efek Visual Speedline.....	74

Gambar 4. 23 Efek Gaussian Blur	74
Gambar 4. 24 Efek Gaussian Blur dan Exposure.....	75
Gambar 4. 25 Efek Gaussian Blur Layer 3	75
Gambar 4. 26 Efek Gaussian Blur Layer 4	75
Gambar 4. 27 Efek Adjustment Layer 5	76
Gambar 4. 28 Komposisi Efek Filter	76
Gambar 4. 29 Opacity Komposisi Filter	76
Gambar 4. 30 Hasil Efek Visual Filter dan Bloom	77
Gambar 4. 31 Tampilan Timeline Adobe Premiere Pro	78
Gambar 4. 32 Rendering	79

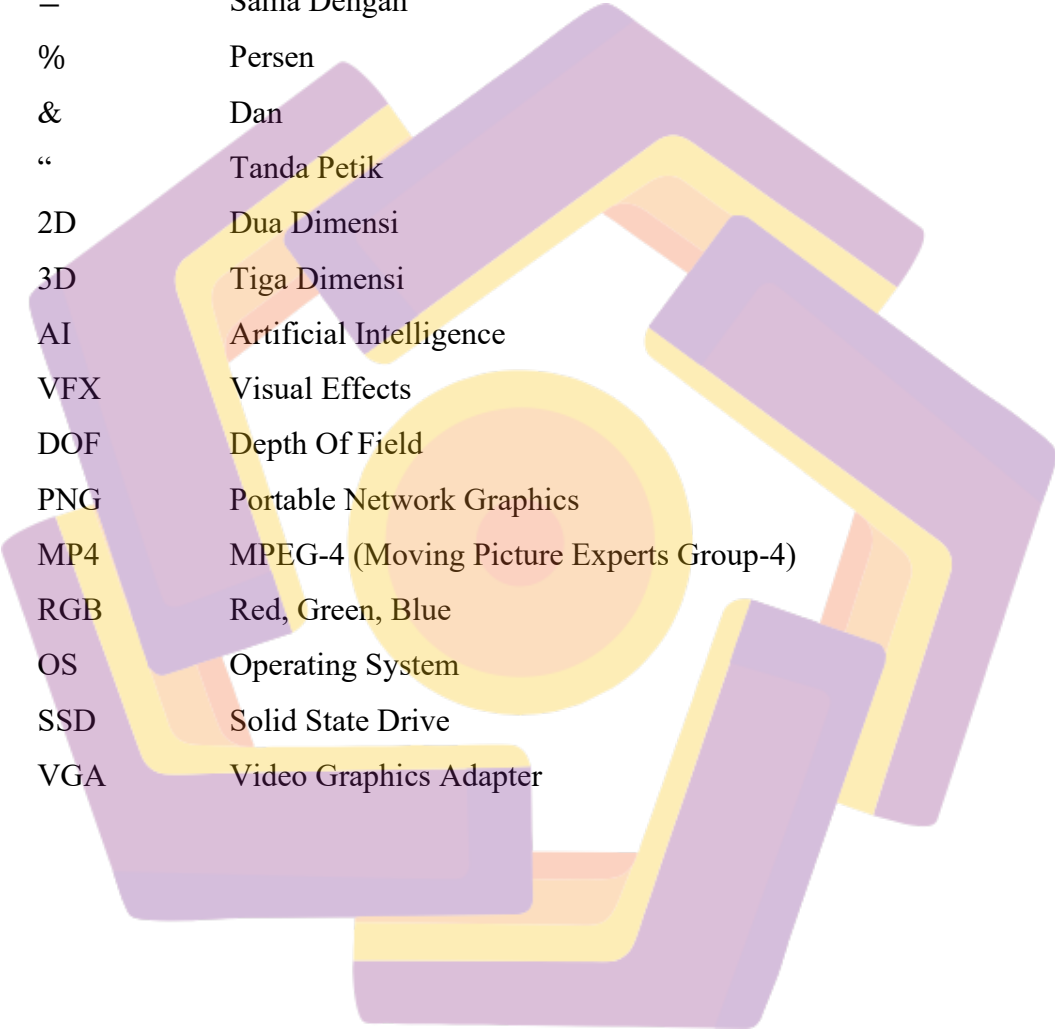


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SPD.....	93
Lampiran 2. Naskah Lengkap	94
Lampiran 3. Storyboard Lengkap	97
Lampiran 4. Responden Uji Kelayakan	99
Lampiran 5. Diagram Jawaban	100



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



+	Tambah
×	Kali
÷	Bagi
=	Sama Dengan
%	Persen
&	Dan
“	Tanda Petik
2D	Dua Dimensi
3D	Tiga Dimensi
AI	Artificial Intelligence
VFX	Visual Effects
DOF	Depth Of Field
PNG	Portable Network Graphics
MP4	MPEG-4 (Moving Picture Experts Group-4)
RGB	Red, Green, Blue
OS	Operating System
SSD	Solid State Drive
VGA	Video Graphics Adapter

DAFTAR ISTILAH

<i>Compositing</i>	Penggabungan elemen visual menjadi satu tampilan
<i>Shading</i>	Pemberian bayangan untuk kesan volume
<i>Digital Compositing</i>	Compositing berbasis digital dan perangkat lunak
<i>Digital Art</i>	Karya visual berbasis digital
<i>Fotomontase</i>	Penggabungan beberapa gambar
<i>Layer-based</i>	Compositing dengan sistem lapisan
<i>Plugin</i>	Perangkat lunak tambahan pada software utama
<i>Open Source</i>	Perangkat lunak dengan kode terbuka
<i>Lighting</i>	Pengaturan cahaya adegan
<i>Midtone</i>	Nada tengah pencahayaan
<i>Highlight</i>	Area terang objek
<i>Volume</i>	Kesan tiga dimensi pada objek
<i>Blending Mode</i>	Mode pencampuran warna antar <i>layer</i>
<i>Multiply</i>	Mode blending untuk menghasilkan bayangan
<i>Overlay</i>	Mode blending untuk meningkatkan kontras
<i>Soft Light</i>	Mode blending dengan efek pencahayaan lembut
<i>Hard Light</i>	Mode blending dengan kontras tinggi
<i>Alpha Channel</i>	Saluran transparansi pada gambar digital
<i>Mask</i>	Area seleksi untuk membatasi efek
<i>Feather</i>	Penghalusan tepi <i>masking</i>
<i>Opacity</i>	Tingkat transparansi <i>layer</i>
<i>Adjustment Layer</i>	Layer untuk menerapkan efek pada <i>layer</i> di bawahnya
<i>Layer</i>	Lapisan elemen visual dalam komposisi
<i>Layer Style</i>	Efek langsung yang diterapkan pada <i>layer</i>
<i>Inner Shadow</i>	Efek bayangan di dalam objek
<i>Drop Shadow</i>	Efek bayangan di belakang objek
<i>Glow</i>	Efek cahaya di sekitar objek
<i>Color Correction</i>	Penyesuaian warna agar visual seimbang
<i>Color Grading</i>	Pengaturan warna untuk membangun suasana

<i>Lumetri Color</i>	Fitur pengaturan warna pada Adobe
<i>Basic Correction</i>	Pengaturan dasar warna dan pencahayaan
<i>Hue</i>	Jenis warna
<i>Saturation</i>	Intensitas kekuatan warna
<i>Brightness</i>	Tingkat kecerahan gambar
<i>Exposure</i>	Intensitas terang gelap gambar
<i>Color Isolation</i>	Pemisahan warna untuk proses tertentu
<i>Color Key</i>	Teknik menghapus atau memisahkan warna tertentu
<i>Anti-Aliasing</i>	Teknik menghaluskan tepi objek
<i>Aliasing</i>	Efek garis bergerigi pada tepi objek
<i>Outline</i>	Garis tepi pembentuk objek
<i>Solid Layer</i>	Layer berbentuk bidang warna
<i>Fill Gradient</i>	Isian warna gradasi pada <i>shape layer</i>
<i>Blur</i>	Efek pengaburan gambar
<i>Gaussian Blur</i>	Efek pengaburan untuk melembutkan gambar
<i>Lens Blur</i>	Efek pengaburan menyerupai lensa kamera
<i>Depth of Field</i>	Efek fokus sebagian area gambar
<i>Bloom</i>	Efek cahaya lembut pada area terang
<i>Rack Focus</i>	Perpindahan fokus dalam satu adegan
<i>Parallax</i>	Perbedaan gerak <i>layer</i> untuk efek kedalaman
<i>3D Camera Layer</i>	Layer kamera untuk efek ruang tiga dimensi
<i>Null Object</i>	Layer bantu pengontrol animasi
<i>Parent & Link</i>	Fitur penghubung antar <i>layer</i>
<i>Keyframe</i>	Titik perubahan parameter animasi
<i>Timing</i>	Pengaturan durasi gerakan
<i>Spacing</i>	Jarak antar pose dalam animasi
<i>Scale</i>	Ukuran <i>layer</i>
<i>Pivot</i>	Titik pusat pergerakan objek
<i>Tweening</i>	Interpolasi otomatis antar keyframe
<i>Frame-by-Frame</i>	Teknik menggambar setiap frame secara manual
<i>Cut-Out</i>	Teknik animasi dengan bagian tubuh terpisah

<i>Animatic</i>	Storyboard dengan timing dalam bentuk video kasar
<i>Scene</i>	Satu rangkaian adegan dalam satu waktu dan lokasi
<i>Establishing Shot</i>	Shot pembuka untuk menunjukkan lokasi atau suasana
<i>Foreground</i>	Elemen visual latar di bagian depan
<i>Midground</i>	Elemen visual latar di bagian tengah
<i>Background</i>	Elemen visual latar di bagian belakang
<i>Storytelling</i>	Teknik penyampaian cerita melalui visual
<i>Hierarki</i>	Susunan prioritas layer dalam komposisi
<i>Workflow</i>	Alur kerja produksi
<i>Pipeline</i>	Tahapan produksi yang terstruktur
<i>Assets</i>	Elemen visual atau audio dalam produksi
<i>Composition</i>	Area kerja dalam After Effects
<i>Pre-Compose</i>	Penggabungan beberapa <i>layer</i> menjadi satu komposisi
<i>Timeline</i>	Panel pengaturan waktu dan animasi
<i>PNG Sequence</i>	Rangkaian gambar transparan sebagai output animasi
<i>Noise</i>	Tekstur acak pada gambar digital
<i>Turbulent Noise</i>	Efek pembentuk tekstur acak
<i>Fractal Noise</i>	Efek tekstur berbasis acak
<i>Polar Coordinates</i>	Efek pengubahan koordinat gambar
<i>Speed Lines</i>	Garis latar untuk menunjukkan gerakan cepat
<i>Editing</i>	Tahap penyusunan visual dan audio
<i>Rendering</i>	Proses menghasilkan file output akhir
<i>Transition</i>	Perpindahan antar adegan

INTISARI

Di era digital, animasi 2D berkembang pesat sehingga penciptaan kedalaman visual dan atmosfer secara efisien menjadi tantangan. Dalam produksi film animasi 2D “*One Dish, Many Stories*”, proses *shading* yang dilakukan secara manual dan *frame-by-frame* dapat memakan waktu cukup lama serta membatasi dampak emosional dan kualitas sinematik. Penelitian ini berfokus pada analisis dan implementasi teknik *shading* pada tahap *compositing* untuk meningkatkan efisiensi produksi dan konsistensi visual.

Solusi yang diterapkan menggunakan alur kerja *compositing* di Adobe After Effects dengan teknik isolasi warna melalui *plugin* OLM Color Keep, sehingga setiap warna karakter dipisahkan ke *layer* independen. *Shading* kemudian dilakukan dengan pendekatan ganda, yaitu prosedural menggunakan efek *layer* untuk menjaga konsistensi dan manual menggunakan *shape layer bergradien* untuk menghasilkan *soft shading* yang lebih organik. Kombinasi ini memberikan kontrol artistik tinggi sekaligus mempertahankan efisiensi kerja.

Hasilnya adalah alur *shading* yang konsisten. Dampak jangka panjangnya terletak pada peluang eksplorasi artistik yang lebih luas pada tahap pasca produksi, memungkinkan perubahan pencahayaan dan atmosfer secara terkontrol tanpa kembali ke tahap awal produksi. Teknik ini diharapkan menjadi referensi praktis bagi animator dan compositor dalam mengoptimalkan *shading* animasi 2D secara efektif dan efisien.

Kata kunci: Animasi 2D, *Shading*, *Compositing*, Adobe After Effect, Efek Visual.

ABSTRACT

In the digital era, 2D animation has rapidly evolved, making the efficient creation of visual depth and atmosphere a significant challenge. During the production of the 2D animated film “One Dish, Many Stories”, the primary issue encountered was the shading process, which required extensive time when executed manually on a frame-by-frame basis, thereby limiting emotional impact and cinematic visual quality. This research focuses on the analysis and implementation of shading techniques at the compositing stage to improve production efficiency and visual fidelity.

The proposed solution applies a compositing workflow in Adobe After Effects using a color isolation technique through the OLM Color Keep plugin, allowing each flat color of the character to be separated into independent layers. Shading is then applied using a dual approach, procedural base shading with layer effects to ensure consistency and manual artistic shading using gradient shape layers to create more organic soft shading. This combination provides high artistic control while maintaining workflow efficiency.

The result is a consistent shading workflow. Its long-term impact lies in enabling broader artistic exploration during post-production, allowing changes in lighting and atmosphere to be made in a controlled manner without returning to earlier production stages. This technique is expected to serve as a practical reference for animators and compositors in optimizing 2D animation shading effectively and efficiently.

Keyword: *2D Animation, Shading, Compositing, Adobe After Effect, Visual Effects.*