

**PEMBAHASAN COMPOSITING ANIMASI 2D UNTUK ANIMASI  
PEMBUKA KATEGORI IKLAN PADA INAGURASI BOIM 2022**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**RAFAEL ADHIATMA DANU WICAKSONO**

**19.82.0581**

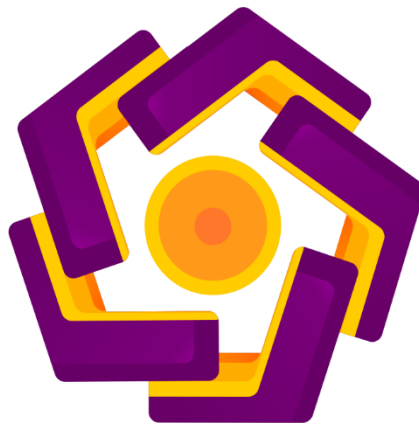
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBAHASAN COMPOSITING ANIMASI 2D UNTUK ANIMASI  
PEMBUKA KATEGORI IKLAN PADA INAGURASI BOIM 2022**

**SKRIPSI**

S1 Teknologi Informasi



**disusun oleh**  
**RAFAEL ADHIATMA DANU WICAKSONO**  
**19.82.0581**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN COMPOSITING ANIMASI 2D UNTUK  
ANIMASI PEMBUKA KATEGORI IKLAN PADA INAGURASI  
BOIM 2022**

yang disusun dan diajukan oleh

**Rafael Adhiatma Danu Wicaksono**

**19.82.0581**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Oktober 2022

Dosen Pembimbing,

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 19030229**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN COMPOSITING ANIMASI 2D UNTUK ANIMASI  
PEMBUKA KATEGORI IKLAN PADA INAGURASI BOIM 2022**

yang disusun dan diajukan oleh

**Rafael Adhiatma Danu Wicaksono**

**19.82.0581**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Maret 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 19030229**

**Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302375**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**



190302164 04-May-23

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Oktober 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rafael Adhiatma Danu Wicaksono  
NIM : 19.82.0581

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN COMPOSITING ANIMASI 2D UNTUK  
ANIMASI PEMBUKA KATEGORI IKLAN PADA INAGURASI  
BOIM 2022**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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, 29 September 2022

Yang Menyatakan,

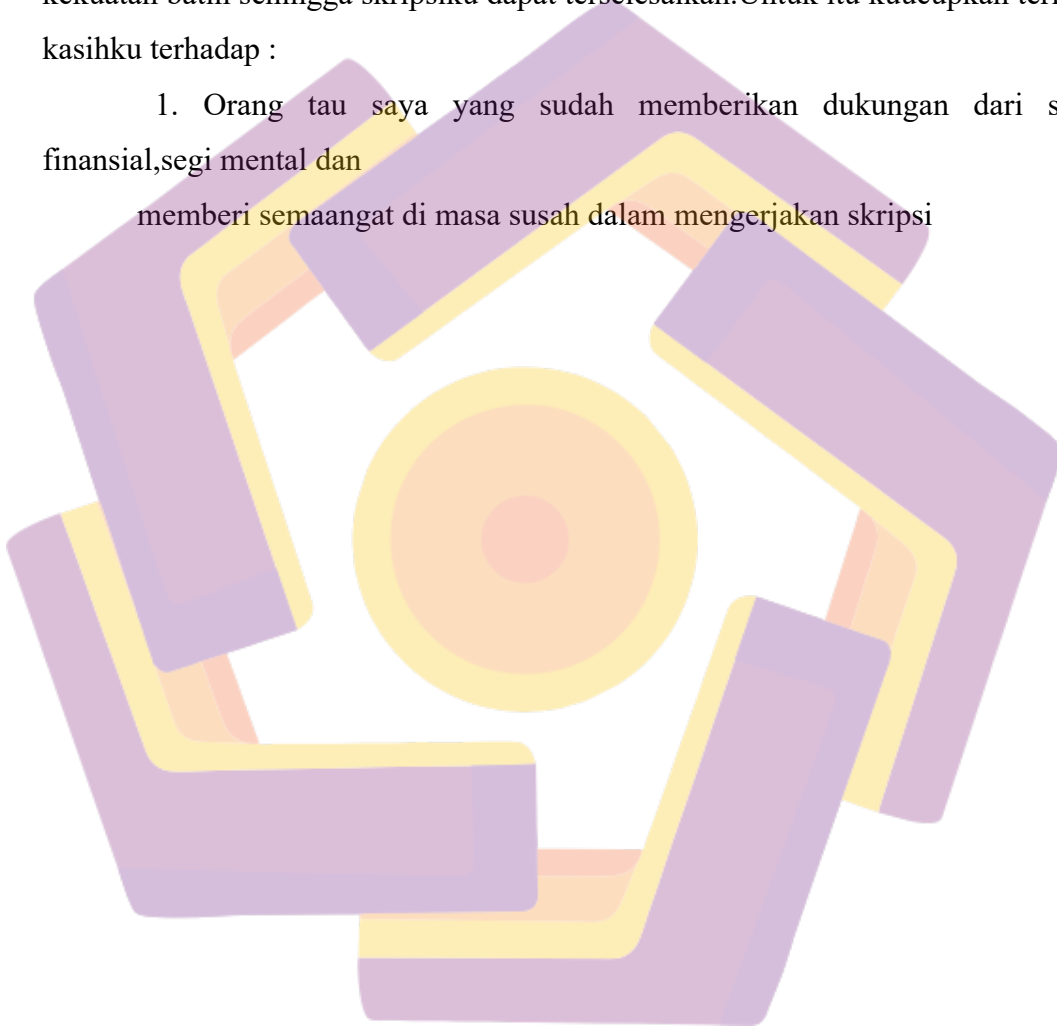


Rafael Adhiatma Danu Wicaksono

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Tuhan YME yang selalu menemani mengerjakan skripsi disaat mudah dan susah. Terima kasih rasa puji syukur, karunia yang Engkau berikan. Terima kasih Engkau telah memberikanku kekuatan batin sehingga skripsiku dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan terima kasihku terhadap :

1. Orang tua saya yang sudah memberikan dukungan dari segi finansial, segi mental dan memberi semangat di masa susah dalam mengerjakan skripsi



## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis persembahkan untuk Tuhan YME yang telah memberikan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa selalu berdoa kepada Tuhan YME.

Dengan disusun nya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah program Teknologi Informasi S1 untuk memperoleh sarjana komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih terhadap :

1. Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang banyak memberikan pengarahan dan membantu dalam mengerjakan skripsi.
2. Panitia BOIm 2022 dicisi animasi yang telah membantu saya dalam belajar animasi 2D.
3. Orang tua yang sudah memberikan dukungan penulis dikala mengerjakan skripsi.

Yogyakarta, 8 Agustus 2023

Rafael Adhiatma Danu Wicaksono

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI HALAMAN .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
INTISARI .....	x
ABSTRACT .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	3
1.5.2 Manfaat Praktis .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Animasi .....	8
2.2.2 Visualisasi .....	8
2.2.3 Gradasi Warna/Color Gradient .....	8
2.2.4 Sound Effect .....	8
2.2.5 Background Pada Animasi .....	8
2.2.6 Kusioner .....	9
2.3 Analisa .....	9



2.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	9
2.3.1.1 Jenis Kebutuhan Sistem .....	9
2.3.1.2 Kebutuhan Fungsional .....	9
2.3.1.3 Kebutuhan Non-Fungsional .....	9
2.4 Tahap Proses Pembuatan Animasi 2D .....	10
2.4.1 Pra Produksi .....	10
2.4.1.1 Ide .....	10
2.4.1.2 Cerita .....	11
2.4.1.3 Storyboard .....	11
2.4.1.4 Desain .....	11
2.4.2 Produksi .....	11
2.4.2.1 Keyframe .....	11
2.4.2.2 Inbetween .....	11
2.4.2.3 Pencil Test .....	11
2.4.2.4 Cleanup .....	11
2.4.2.5 Scan .....	11
2.4.2.6 Color .....	12
2.4.2.7 Finishing .....	12
2.4.2.8 Render .....	12
2.4.3 Pasca Produksi .....	12
2.4.3.1 Compositing .....	12
2.4.3.2 Editing .....	12
2.4.3.3 Rendering .....	12
2.5 Evaluasi .....	13
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>14</b>

3.1 Alur Penelitian .....	14
3.2 Gambaran Umum BOIM 2022 AMIKOM .....	15
3.2.1 Kategori Penghargaan .....	16
3.2.1.1 Concept Art ,Photography,dan Game .....	16
3.2.1.2 Television Commercial dan Music Video .....	17
3.3 Analisa Kebutuhan .....	17
3.3.1 Analisa Kebutuhan Fungsional .....	17
3.3.2 Analisa Kebutuhan non-Fungsional .....	18
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	18
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras .....	18
3.3.3 Analisa Kebutuhan Aspek Produksi .....	19
3.3.3.1 Aspek Kreatif .....	19
3.3.3.2 Aspek Teknis .....	20
3.4 Pra Produksi .....	23
3.4.1 Ide .....	23
3.4.2 Naskah .....	24
3.4.3 Desain .....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	26
4.1 Produksi .....	26
4.1.1 Pembuatan Compositing .....	26
4.1.1.1 Effect Control .....	26
4.1.1.2 Camera Lens Blur .....	27
4.1.1.3 Gradient Ramp .....	28
4.1.1.4 Editing .....	30
4.1.1.5 Import dan Sequence .....	30
4.1.1.6 Cut .....	32
4.1.1.7 Synchronization dengan suara .....	32
4.1.1.8 Transition .....	34
4.1.1.9 Rendering .....	35
4.2 Evaluasi .....	36
4.2.1 Alpha Testing .....	36
4.2.2 Beta Testing .....	44
4.3 Implementasi .....	46
BAB V PENUTUP .....	48
5.1 Kesimpulan .....	48
5.2 Saran .....	48
REFERENSI .....	49
LAMPIRAN .....	50

## INTISARI

Menurut Muhammad Jafar Sidiq(2021),compositing adalah penggabungan dari beberapa unsur visual menjadi satu subjek,atau penggabungan suatu gerakan utuh.Compositing juga menggabungkan SFX.Suara dengan shot animasi sehingga animasi memiliki suara yang berirama dengan SFX.Dari compositing itu maka gabungan shot itu menjadi animasi yang solid.Menurut Rafi kurnia Rachbini(2020),dalam tahap compositing biasanya adalah proses dimana setiap potongan video atau audio dijadikan satu dalam satu video sebelum dilakukan pengeditan.

Di acara BOIM 2022 ada animasi 2D untuk animasi pembuka kategori iklan pada inagurasi BOIM 2022 yang bercerita mahasiswa yang masuk ke dunia mimpi yang melawan kepribadian diri sendiri yang negatif berupa dunia 2D,dunia 3D,dan dunia VFX.Yang dianimasikan 2D saat character bertarung dengan musuh 2D.Untuk tema BOIM 2022 yaitu “Get Out From Home” yang berarti keluar dari zona nyaman sesuai dengan cerita animasi 2D nya yang karakter utama melawan dirinya sendiri yang berupa gambaran kemalasan.

Pada animasi 2D untuk animasi pembuka kategori iklan pada inagurasi BOIM 2022 dibutuhkan compositing untuk menggabungkan shot animasi 2D dan memberi SFX.Compositing memakai software adobe After Effect.Dibutuhkan shot dan SFX untuk membuat compositing.Teknik compositing dibutuhkan untuk menyatukan animasi dan menggabungkan elemen seperti SFX ke animasi 2D.

**Kata kunci:** Compositing,animasi 2D,after effect,lightning.SFX

## ABSTRACT

*According to Muhammad Jafar Sidiq (2021), compositing is incorporation of several visual elements into a subject, or a combination of whole movements. Compositing also combines SFX. Sound with animated shots so that animation has a sound that is rhythmic with SFX. From compositing, the combined shots become solid animation. According to Rafi Kurnia Rachbini (2020), the compositing stage is usually a process where each piece of video or audio is put together in one video before being done.*

*At the BOIM 2022 event, there is a 2D animation for the opening animation for the ads category at the inauguration of BOIM 2022, which tells the story of a student who enters a dream world who fights against his own enemies in the form of a 2D world, a 3D world, and a VFX world. For BOIM 2022 friends, it is "Get Out From Home" which means getting out of the comfort zone according to the 2D animated story where the main character fights himself in the form himself in the form of a picture of laziness.*

*In the 2D animation for the opening animation of the ads category at the BOIM 2022 inauguration, compositing is needed to combine 2D animation shots and SFX. Compositing uses Adobe After Effect software. Shots and SFX are needed to make compositing. Compositing techniques are needed to develop animations and combine elements such as SFX into 2D animation.*

**Keyword:** *Compositing, 2D animation, after effect, Lighting, SFX*