

**PEMBAHASAN *COMPOSITING EFFECT* DAN *EDITING*  
PADA ANIMASI 3D “ANCIENT RELIC”**

**SKRIPSI**

*Skripsi Non Reguler Jalur Magang Artist*

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



Diajukan Oleh

**Muliadi**

**19.60.0050**

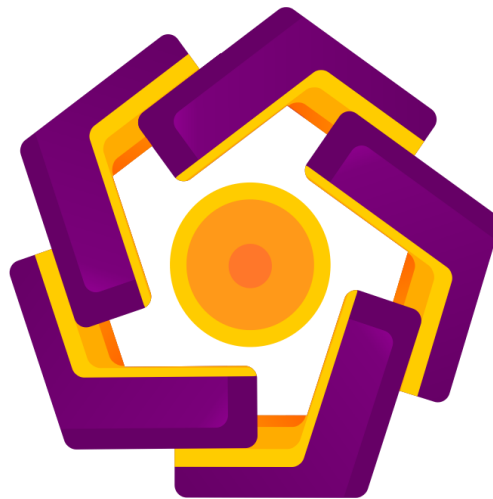
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PEMBAHASAN COMPOSITING EFFECT DAN EDITING  
PADA ANIMASI 3D “ANCIENT RELIC”**

**SKRIPSI**

*Skripsi Non Reguler Jalur Magang Artist*

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



Diajukan Oleh

**Muliadi**

**19.60.0050**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN *COMPOSITING EFFECT* DAN *EDITING*  
PADA ANIMASI 3D “ANCIENT RELIC”**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muliadi**  
**19.60.0050**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**



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

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN *COMPOSITING EFFECT* DAN *EDITING*  
PADA ANIMASI 3D “ANCIENT RELIC”**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muliadi**  
**19.60.0050**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302390**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Agustus 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Muliadi**  
**NIM : 19.60.0050**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBAHASAN COMPOSITING EFFECT DAN EDITING PADA ANIMASI 3D “ANCIENT RELIC”**

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, 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, 22 Agustus 2023

Yang Menyatakan,

  
  
Muliadi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
INTISARI .....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Animasi .....	4
2.2 Analisa Kebutuhan .....	4
2.3 Tahapan Produksi Animasi .....	4
2.3.1 Pra Produksi .....	5
2.3.2 Produksi .....	6
2.3.3 Pasca Produksi .....	7
2.4 Evaluasi .....	8
2.4.1 Skala Likert.....	8
BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN .....	10
3.1 Gambaran Umum .....	10
3.2 Alur Penelitian.....	10
3.3 Analisis Kebutuhan .....	11
3.3.1 Kebutuhan Non Fungsional .....	11

3.3.2	Kebutuhan Fungsional .....	13
3.4	Pengumpulan Data .....	14
3.4.1	Observasi.....	14
3.5	Aspek Perencanaan Produksi .....	15
3.5.1	Aspek Kreatif .....	15
3.5.2	Aspek Teknis .....	17
3.6	Pra Produksi .....	19
3.6.1	Ide .....	19
3.6.2	Naskah Cerita.....	20
3.6.3	Storyboard.....	21
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>24</b>
4.1	Produksi.....	24
4.1.1	Modelling .....	24
4.1.2	Rigging.....	25
4.1.3	Texturing.....	26
4.1.4	Animating .....	27
4.1.5	Playbast.....	27
4.2	Pasca Produksi.....	28
4.2.1	Compositing .....	28
4.2.2	Editing.....	29
4.2.4	Rendering .....	39
4.3	Evaluasi .....	39
4.3.1	Alpha Testing.....	39
4.3.3	Beta Testing .....	43
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>47</b>
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>49</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>50</b>

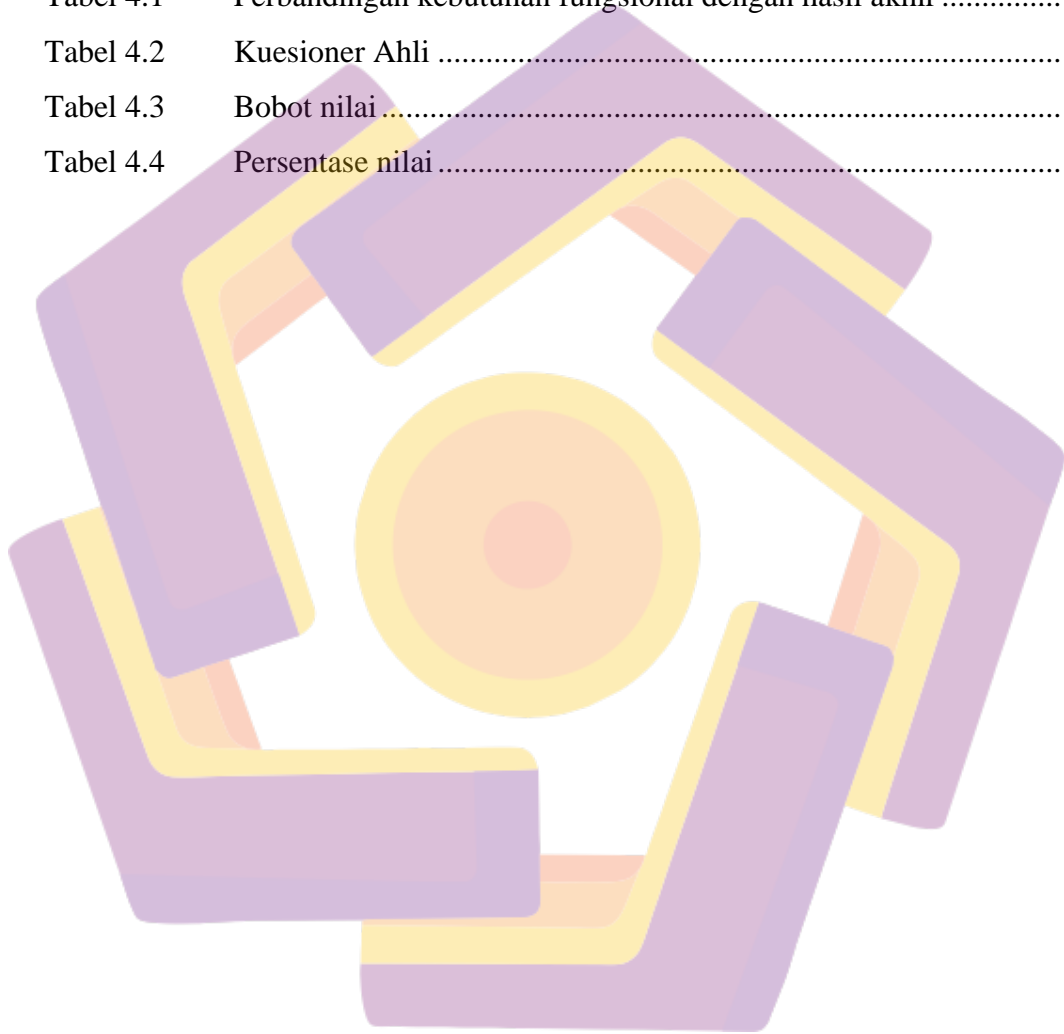
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Alur Penelitian.....	11
Gambar 3.2	Referensi Sumeru Gurun Pasir.....	14
Gambar 3.3	Referensi Film Indiana Jones .....	15
Gambar 3.4	Storyboard “Ancient Relic”.....	23
Gambar 4.1	Model Petualang.....	24
Gambar 4.2	Model Latar Tempat.....	25
Gambar 4.3	Hasil Rigging.....	26
Gambar 4.4	Hasil Texturing.....	26
Gambar 4.5	Proses Animasi.....	27
Gambar 4.6	Pengaturan Playbast .....	28
Gambar 4.7	Proses Compositing.....	29
Gambar 4.8	Logo dan pengaturan paint tool.....	29
Gambar 4.9	Pengaturan efek Sandstrom .....	30
Gambar 4.10	Pengaturan evolution dan offset turbulance .....	30
Gambar 4.11	Penyesuaian untuk tiap cut.....	31
Gambar 4.12	Lokasi menu CC Ball Action .....	31
Gambar 4.13	Pengaturan efek partikel.....	32
Gambar 4.14	Keyframe dan penyesuaian durasi efek.....	32
Gambar 4.15	Bentuk smoke effect.....	33
Gambar 4.16	Pengaturan efek smoke.....	34
Gambar 4.17	Keyframe animasi efek smoke .....	34
Gambar 4.18	Ellipse tool.....	35
Gambar 4.19	Pengaturan mask dan keyframe layer.....	36
Gambar 4.20	Logo roto brush tool dan cara rotoscope .....	36
Gambar 4.21	Pengaturan efek magic power .....	37
Gambar 4.22	Keyframe animasi efek relik .....	38
Gambar 4.23	Grafik efek curve.....	38
Gambar 4.24	Pengaturan Rendering .....	39



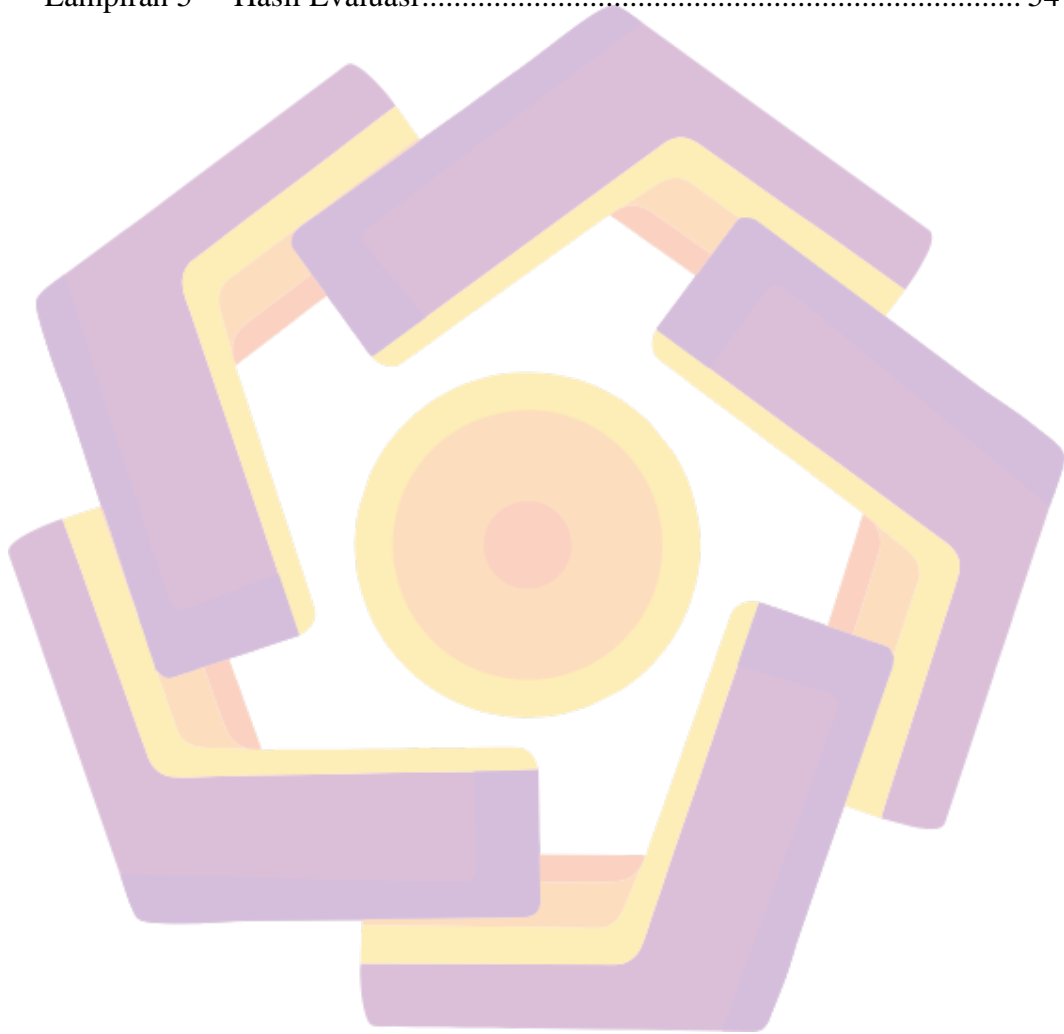
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Evaluasi Skala Likert.....	8
Tabel 2.2	Interval Tingkat Integritas .....	9
Tabel 3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	12
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Keras .....	13
Tabel 4.1	Perbandingan kebutuhan fungsional dengan hasil akhir .....	40
Tabel 4.2	Kuesioner Ahli .....	43
Tabel 4.3	Bobot nilai .....	44
Tabel 4.4	Persentase nilai .....	44



## DAFTAR LAMPIRAN

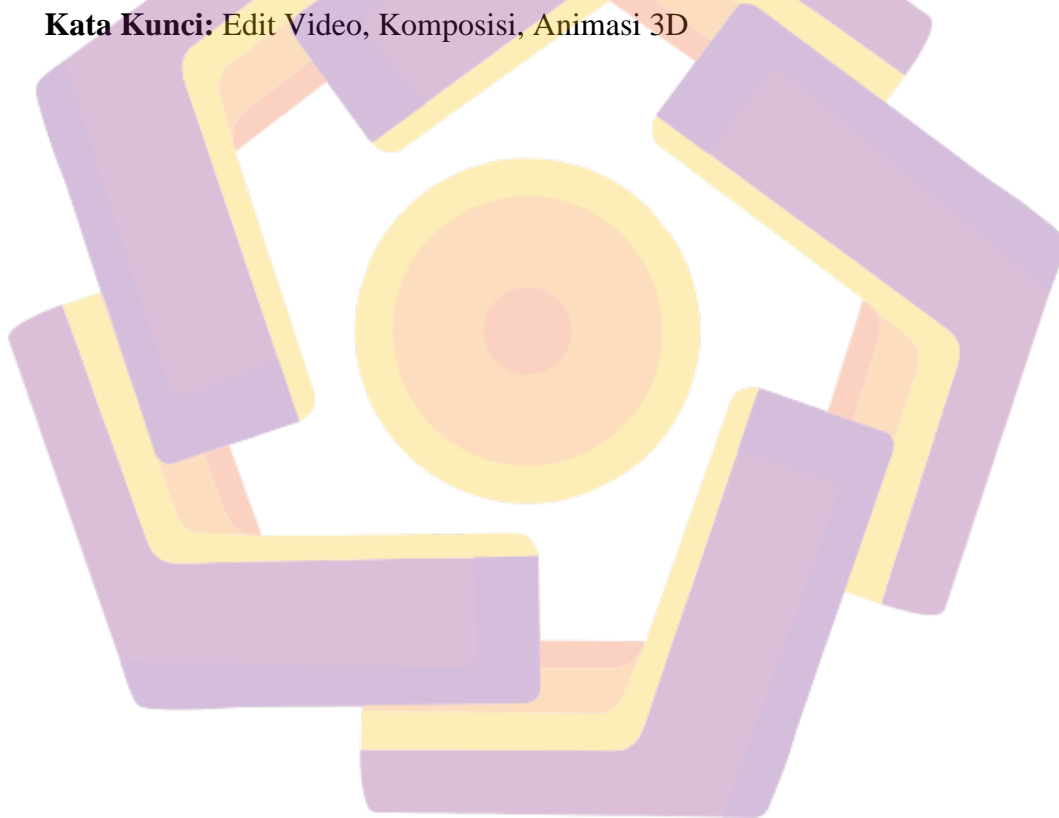
Lampiran 1	Dokumentasi Pelatihan Magang BDI dan MSV .....	50
Lampiran 2	Penilaian Magang Merdeka.....	51
Lampiran 3	Form Kuesioner .....	52
Lampiran 4	Responden .....	53
Lampiran 5	Hasil Evaluasi.....	54



## INTISARI

Film animasi 3D “Ancient Relic” merupakan hasil dari tugas magang oleh MSV Studio lanjutan dari kegiatan diklat bersama BDI Denpasar. Animasi ini menceritakan kisah seorang petualang yang menjelajahi sebuah reruntuhan kuno untuk mengambil sebuah relik. Pada animasi ini akan terdapat adegan aksi dikarenakan adanya monster yang penjaga yang akan mengejar petualang yang mengambil relik dan mengakibatkan reruntuhan mengalami guncangan dan menjatuhkan pilar. Oleh karena itu agar adegan aksi akan terasa lebih keren akan membutuhkan efek visual sebagai pendukung yang akan memerlukan kegiatan Compositing dan Editing. Compositing dan Editing merupakan sebuah siklus untuk produksi sebuah animasi agar menjadi sebuah animasi yang utuh. Compositing dan Editing pada animasi 3D “Ancient Relic” akan dilakukan menggunakan software Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro.

**Kata Kunci:** Edit Video, Komposisi, Animasi 3D



## ABSTRACT

*The 3D animation film "Ancient Relic" is the result of an internship by MSV Studio following training activities with BDI Denpasar. This animation tells the story of an adventurer who explores an ancient ruin to retrieve a relic. In this animation there will be an action scene due to a guardian monster who will chase the adventurer who took the relic and caused the ruins to shake and drop the pillar. Therefore, to make action scenes cooler, you will need visual effects as a support, which will require Compositing and Editing activities. Compositing and Editing is a cycle for the production of an animation so that it becomes a complete animation. Compositing and editing of the 3D animation "Ancient Relic" will be carried out using Adobe After Effects and Adobe Premiere Pro.*

**Keyword:** *Video Editing, Compositing, 3D Animation*

