

**PEMBAHASAN COMPOSITING DAN SINEMATOGRAFI PADA
PEMBUATAN ANIMASI PENDEK “WALKING IN DREAM”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BAFAGIH AGUNG PRADITA

20.82.0944

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBAHASAN COMPOSITING DAN SINEMATOGRAFI PADA
PEMBUATAN ANIMASI PENDEK “WALKING IN DREAM”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BAFAGIH AGUNG PRADITA

20.82.0944

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN COMPOSTING DAN SINEMATOGRAFI PADA
PEMBUATAN ANIMASI PENDEK “WALKING IN DREAM”**

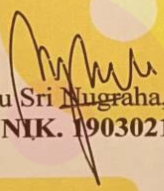
yang disusun dan diajukan oleh

BAFAGIH AGUNG PRADITA

20.82.0944

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 juni 2024

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBAHASAN COMPOSITING DAN SINEMATOGRAFI PADA
PEMBUATAN ANIMASI PENDEK “WALKING IN DREAM”

yang disusun dan diajukan oleh

BAFAGIH AGUNG PRADITA

20.82.0944

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Harvoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bafagih Agung Pradita
NIM : 20.82.0944

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING DAN SINEMATOGRAFI PADA PEMBUATAN ANIMASI PENDEK "WALKING IN DREAM"

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, 1 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Bafagih Agung Pradita

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala syukur atas kehadiran Allah SWT Yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya serta kita panjatkan solawat serta salam kepada Nabi Agung Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan baik, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Alm bapak Suyanto dan ibu Rodiyah yang saya cintai. Terimakasih telah memberikan semangat, motivasi, serta dukungan yang pernah berhenti
2. Kakak saya Welas Fitri dan Nino yang saya sayangi. Terimakasih telah memberikan dorongan motivasi.
3. Amalia Syarahfina yang selalu ada untuk memberikan semangat dan perhatian lebih
4. Teman-teman Roll-X dan Kelas 20-TI02 yang telah memberi dukungan semangat dan doa untuk kelancaran skripsi saya.
5. Dosen Pembimbing Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang telah memberikan bimbingan serta meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan motivasi dengan sabar demi kesuksesan saya.

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji Syukur kehadiran Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang-orang terdekat, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Keluarga saya Suyanto (Alm) dan Rodiyah serta kakak-kakak saya Welas Fitri yang telah memberikan dukungan moral maupun materi yang telah diberikan.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing saya serta dosen wali saya, terima kasih banyak atas waktu, materi, saran, masukan, dan waktu yang diberikan selama pembelajaran dan penyusunan skripsi.
3. Teman-teman grup Rollx, dan teman-teman yang lain atas bantuan juga masukan.

Serta seluruh pihak yang turut membantu dan berkontribusi terhadap penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu

Yogyakarta, 1 Juni 2024

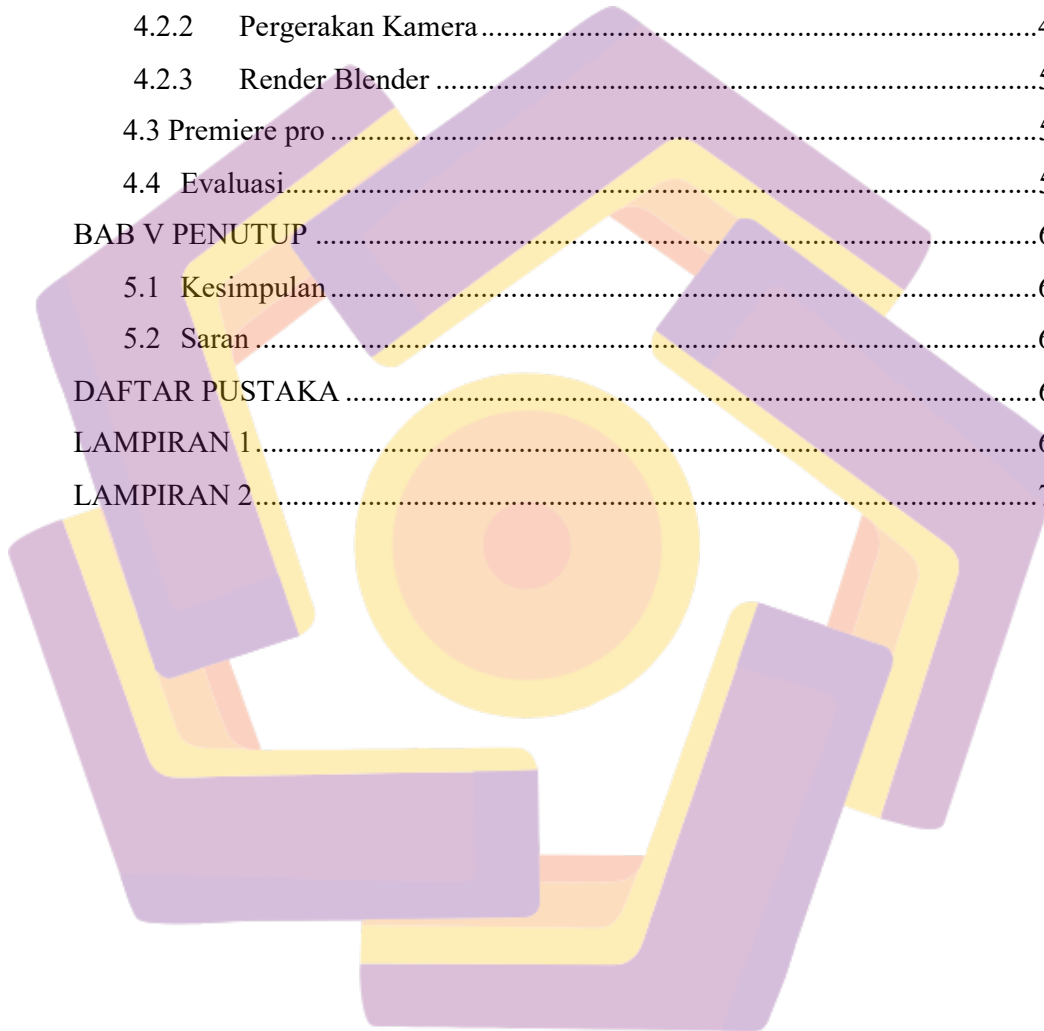
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	3
1.6.2 Metode Analisis Kebutuhan.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Multimedia.....	11
2.2.1 Jenis-Jenis Multimedia.....	12
2.2.2 Penggunaan Multimedia	12
2.3 Animasi 3D	13
2.4 Sinematografi.....	13
2.4.1 Unsur Utama Sinematografi.....	14

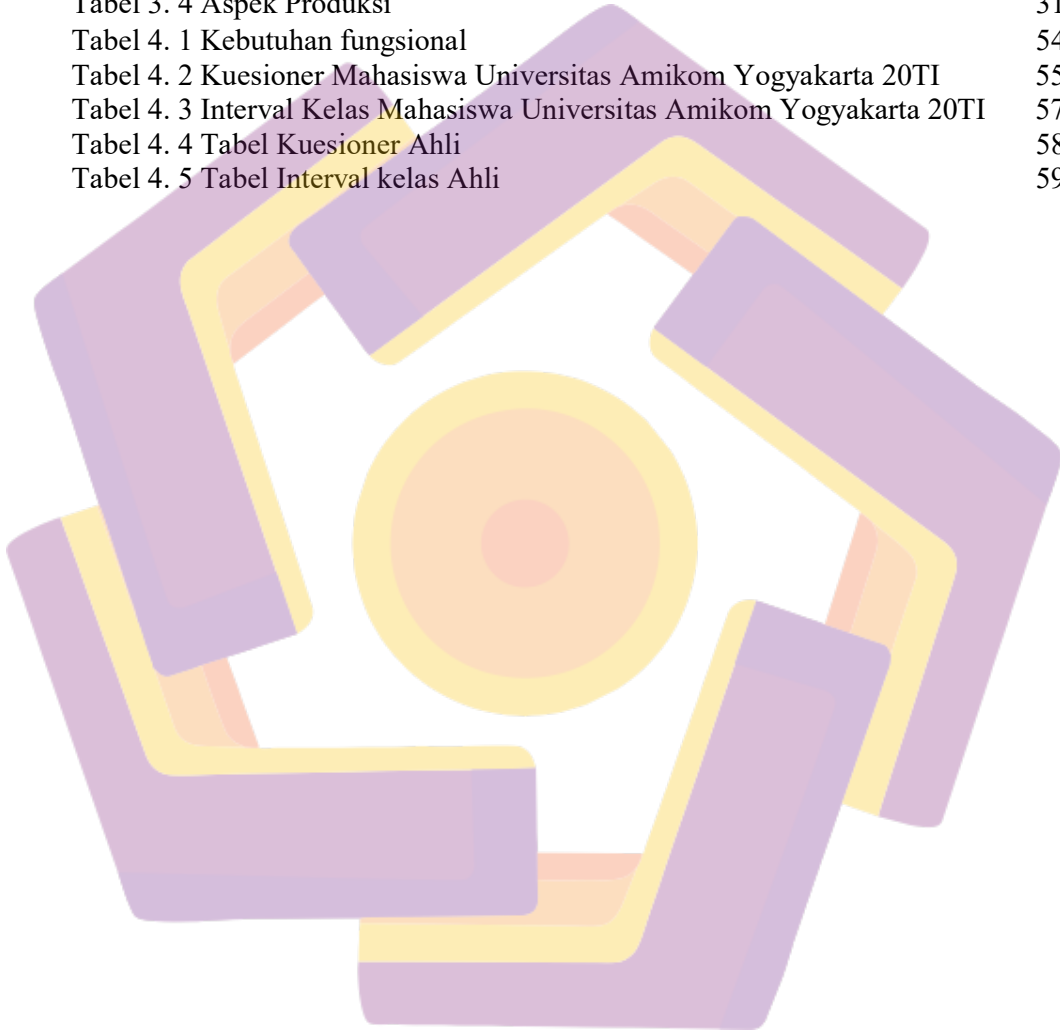
2.4.2	Unsur penunjang dalam sinematografi	15
2.4.3	Pencahayaan.....	15
2.4.4	Pergerakan kamera.....	18
2.4.5	Camera Angle	18
2.5	<i>Compositing</i>	20
2.6	Blender.....	20
2.7	Premiere pro.....	20
2.8	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
2.8.1	Tipe-tipe kebutuhan system	21
2.9	Tahap Perancangan	22
2.9.1	Pra Produksi	22
2.9.2	Produksi	23
2.9.2.1	Editing	23
2.9.3	Pasca produksi	23
2.10	Teknik Evaluasi	23
2.10.1	Skala Likert.....	23
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Gambaran Umum.....	26
3.2	Alur Penelitian	27
3.3	Pengumpulan Data.....	29
3.3.1	Metode Observasi	29
3.3.2	Metode Dokumentasi	30
3.4	Analisi Kebutuhan	30
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	30
3.4.2	Kebutuhan Nonfungsional	30
3.5	Aspek Produksi	31
3.6	Pra Produksi.....	34
3.6.1	Sinopsis	34
3.6.2	<i>Concept Art</i>	35
3.6.3	Naskah.....	35
3.6.4	Storyboard.....	37

3.7 Produksi	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Pembahasan <i>Compositing</i>	43
4.2 Blender	44
4.2.1 Pencahayaan	44
4.2.2 Pergerakan Kamera	47
4.2.3 Render Blender	50
4.3 Premiere pro	50
4.4 Evaluasi	53
BAB V PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN 1	66
LAMPIRAN 2	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 3. 1 kebutuhan software	31
Tabel 3. 2 Table Kebutuhan Hard ware	31
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan Pengguna Sistem	31
Tabel 3. 4 Aspek Produksi	31
Tabel 4. 1 Kebutuhan fungsional	54
Tabel 4. 2 Kuesioner Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta 20TI	55
Tabel 4. 3 Interval Kelas Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta 20TI	57
Tabel 4. 4 Tabel Kuesioner Ahli	58
Tabel 4. 5 Tabel Interval kelas Ahli	59

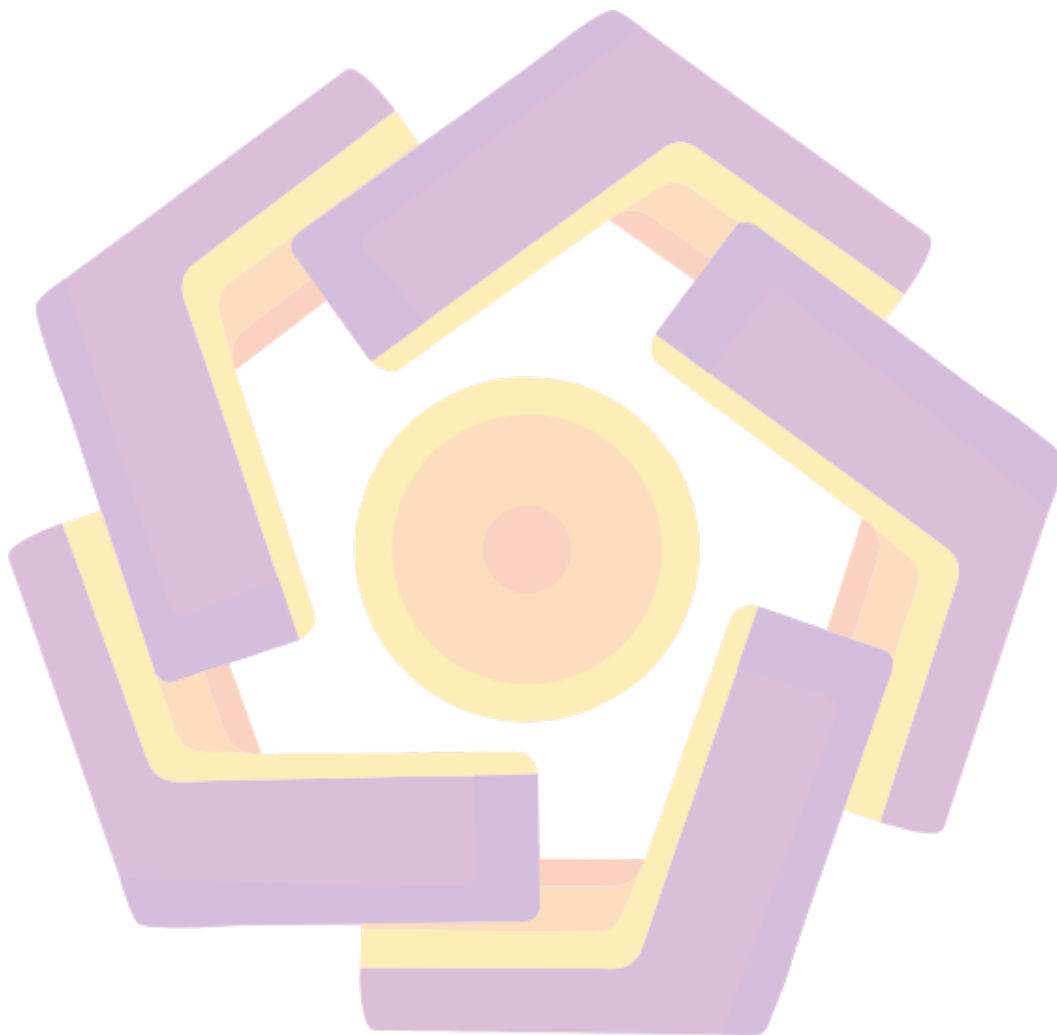


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian	28
Gambar 3. 2 Gambar metode observasi	29
Gambar 3. 3 Gambar 2 metode observasi	29
Gambar 3. 4 Concept Art	35
Gambar 3. 5 Storyboard 1	37
Gambar 3. 6 Storyboard 2	38
Gambar 3. 7 Storyboard 3	39
Gambar 3. 8 Storyboard 4	40
Gambar 3. 9 Storyboard 5	41
Gambar 4. 1 Pipeline	43
Gambar 4. 2 Pencahayaan	44
Gambar 4. 3 pencahayaan pagi hari	45
Gambar 4. 4 Setting Penchayaan pagi hari	45
Gambar 4. 5 Pencahayaan siang hari	46
Gambar 4. 6 Setting Pencahayaan siang hari	47
Gambar 4. 7 Pergerakan Dolly/Track	48
Gambar 4. 8 Pergerakan Tilt	48
Gambar 4. 9 Pergerakan zoom	49
Gambar 4. 10 Linear	49
Gambar 4. 11 Image sequence	50
Gambar 4. 12 Time Line	51
Gambar 4. 13 Music dan efek	51
Gambar 4. 14 Membuat Teks	52
Gambar 4. 15 Basic Correction	53
Gambar 4. 16 Curve	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil kuesioner Mahasiswa Universitas Amikom.....	66
Lampiran 2 Hasil Kuesioner Ahli	70



INTISARI

Pada era sekarang ini, teknologi komputer telah berkembang pesat, Seiring dengan perkembangan teknologi dan kreativitas dalam industri film dan animasi terutama animasi 3D. Dalam industri film animasi 3D terdapat proses *compositing* dan sinematografi. *Compositing* dan sinematografi menjadi salah satu tahapan yang sangat penting dalam proses pembuatan animasi 3d karena *compositing* tidak hanya berfungsi untuk menggabungkan objek 3d. Sinematografi juga di butuhkan sebagai dasaran yang mendukung dalam menentukan suasana dan mengarahkan fokus penonton.

Tujuan dari penulisan ini yaitu untuk membahas lebih dalam pembuatan *compositing* dan sinematografi pada film animasi animasi pendek “Walk in Dream” dengan menggunakan *software* Blender, Adobe premier pro. Serta memahami peran penting *Compositing* dan sinematografi pada sebuah film pendek 3D.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan beberapa metode yang di dalamnya juga akan menggunakan teori-teori dan referensi dari penelitian sebelumnya. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap, hasil penelitian ini apat menjadi referensi atau ambaran terhadap proses pembuatan film animasi 3d.

Kata kunci: 3D, Animasi, *Compositing*, Sinematografi, film

ABSTRACT

In the current era, computer technology has developed rapidly, along with the development of technology and creativity in the film and animation industry, especially 3D animation. In the 3D animated industry, there are compositing and cinematography processes. Compositing and cinematography have become one of the most crucial stages in the 3D animation production process because compositing is not only use to combine 3D object. Cinematography is also needed as a foundational element that supports the creation of atmosphere and directs the audience's focus.

The puporse of this writing is to into the creation of compositing and cinematography in the short animated film "Walking in Dream" using blender and adobe premier pro software. Additionally, it aims to understand the important roles of compositing and cinematography in a 3D short film.

In this research, the author will use several methods, which will also involve theories and references from previous or an overview of the 3D animated film production process.

Keyword: 3D, Animation, compositing, cinematography