

**PEMBAHASAN ANIMASI DAN COMPOSITING SCENE MACAN PADA  
FILM ANIMASI 3D "MUSAFIR"**

**SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**RIZKI KANA MULIA**

**21.82.1231**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**PEMBAHASAN ANIMASI DAN COMPOSITING SCENE MACAN PADA  
FILM ANIMASI 3D "MUSAFIR"**

**SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST**

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



Disusun oleh  
**RIZKI KANA MULIA**  
**21.82.1231**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ANIMASI DAN COMPOSITING SCENE MACAN PADA  
FILM ANIMASI 3D "MUSAFIR"**

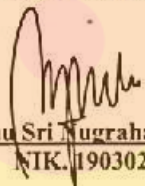
yang disusun dan diajukan oleh

**RIZKI KANA MULIA**

**21.82.1231**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 November 2024

**Dosen Pembimbing**

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

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN ANIMASI DAN COMPOSITING SCENE MACAN PADA  
FILM ANIMASI 3D "MUSAFIR"**

yang disusun dan diajukan oleh

**RIZKI KANA MULIA**

**21.82.1231**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Desember 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302243

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302281

Bhanu Sri Nugraha, S.kom., M.Kom.

NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Desember 2024

**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  
NIM

: Rizki Kana Mulia  
: 21.82.1231

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN ANIMASI DAN COMPOSITING SCENE MACAN PADA  
FILM ANIMASI 3D "MUSAFIR"**

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 Tim 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, 17 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Rizki Kana Mulia

## KATA PENGANTAR

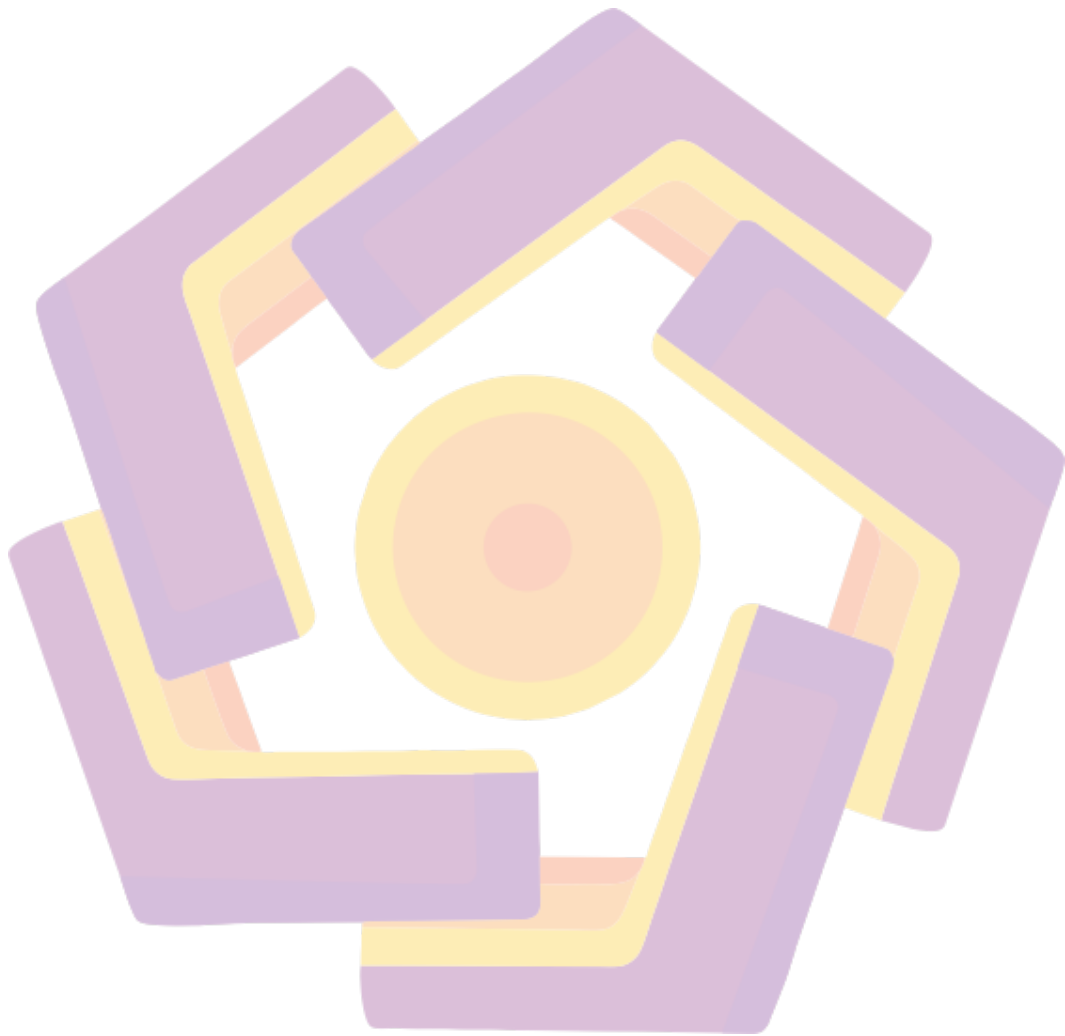
Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pembahasan Animasi dan Compositing Scene Macan pada Film Animasi 3D 'Musafir'*". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, saya mendapatkan bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa hormat, saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. **Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**, selaku pembimbing skripsi, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. **Agus Purwanto, M.Kom.**, selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi, atas dukungan dan fasilitasi selama saya menjalani masa studi.
3. **Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D**, selaku Dekan Fakultas Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta, atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
4. Keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat tanpa henti.
5. Rekan-rekan mahasiswa dan teman-teman di Program Studi Teknologi Informasi, yang telah memberikan dukungan, inspirasi, dan kebersamaan selama penyusunan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya sangat terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu animasi dan industri kreatif, serta memberikan kontribusi bagi pembaca.

Demikian kata pengantar ini saya buat. Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi segala usaha kita.



Yogyakarta, 17 Desember 2024

Rizki Kana Mulia

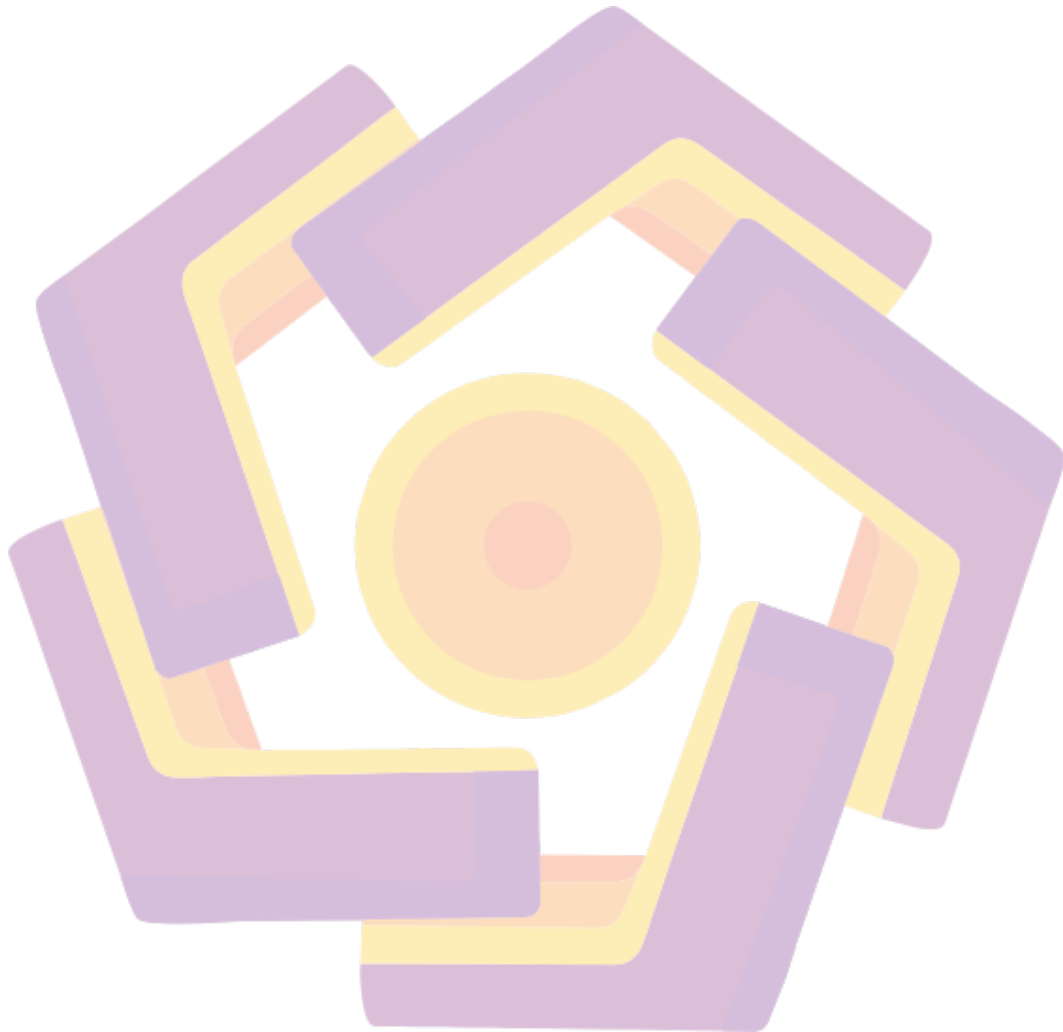
## DAFTAR ISI

|                                          |      |
|------------------------------------------|------|
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                 | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | iv   |
| KATA PENGANTAR.....                      | v    |
| DAFTAR ISI .....                         | vii  |
| DAFTAR TABEL .....                       | ix   |
| DAFTAR GAMBAR.....                       | x    |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                    | xi   |
| INTISARI.....                            | xii  |
| ABSTRACT .....                           | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN .....                  | 1    |
| 1.1. Latar Belakang .....                | 1    |
| 1.2. Rumusan Masalah .....               | 2    |
| 1.3. Batasan Masalah.....                | 2    |
| 1.4. Tujuan Penelitian .....             | 2    |
| BAB II TEORI DAN PERANCANGAN.....        | 4    |
| 2.1. Teori Tentang Teknik.....           | 4    |
| 2.1.1. Observasi .....                   | 4    |
| 2.1.2. Pengertian 3d .....               | 8    |
| 2.1.3. Prinsip Animasi.....              | 8    |
| 2.1.4. Autodesk Maya .....               | 9    |
| 2.1.5. Capcut .....                      | 9    |

|                     |                                    |    |
|---------------------|------------------------------------|----|
| 2.1.6.              | Adobe After Effect.....            | 9  |
| 2.2.                | Teori Analisis Kebutuhan.....      | 10 |
| 2.2.1.              | Brief Produksi .....               | 10 |
| 2.2.2.              | Kebutuhan Fungsional .....         | 10 |
| 2.2.3.              | Kebutuhan Non Fungsional .....     | 11 |
| 2.3.                | Analisis Aspek Produksi .....      | 11 |
| 2.3.1.              | Aspek Kreatif.....                 | 11 |
| 2.3.2.              | Aspek Teknis .....                 | 12 |
| 2.4.                | Tahapan Pra Produksi .....         | 12 |
| 2.4.1.              | Ide, Konsep dan Synopsis.....      | 12 |
| 2.4.2.              | Storyboard.....                    | 14 |
| 2.4.3.              | Desain .....                       | 14 |
| BAB III             | PEMBAHASAN .....                   | 17 |
| 3.1.                | Produksi atau Pasca Produksi.....  | 17 |
| 3.1.1.              | Produksi Visual.....               | 17 |
| 3.1.2.              | Pasca Produksi .....               | 21 |
| 3.2.                | Evaluasi Kebutuhan Fungsional..... | 29 |
| BAB IV              | PEMBAHASAN .....                   | 31 |
| 4.1.                | KESIMPULAN .....                   | 31 |
| 4.2.                | SARAN .....                        | 31 |
| DAFTAR PUSTAKA..... |                                    | 32 |
| LAMPIRAN .....      |                                    | 33 |

## DAFTAR TABEL

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Tabel Indeks .....                  | 29 |
| Tabel 3. 2 Hasil Penilaian Teknis Produk ..... | 30 |
| Tabel 3. 3 Hasil Penilaian Sikap.....          | 30 |

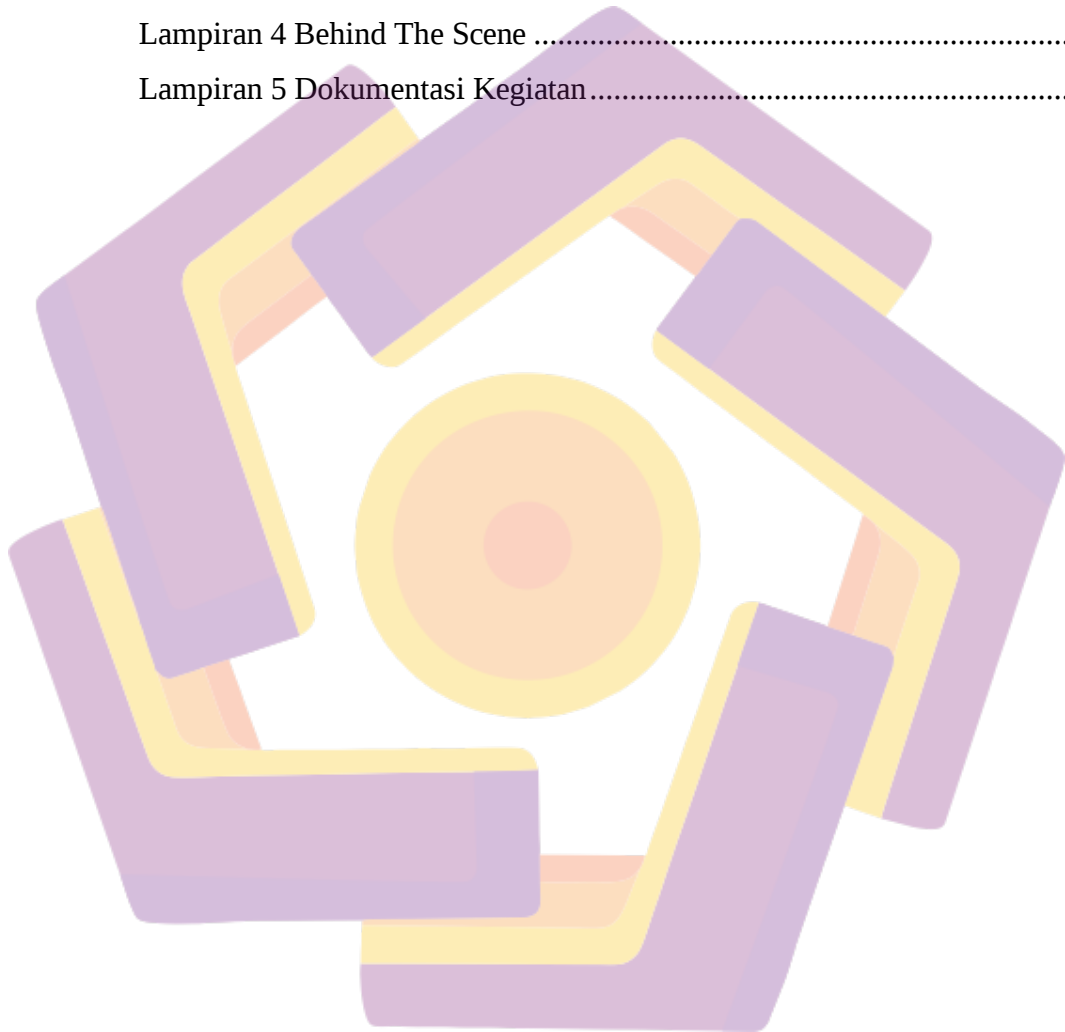


## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                                                                                          |                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Gambar 2. 1 Animasi 3D "The Good Dinosaur" ( <a href="https://youtu.be/vn70EpWPH0?si=veEeEdycX7W_NIO">https://youtu.be/vn70EpWPH0?si=veEeEdycX7W_NIO</a> , diakses pada 14 Oktober 2024) | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 2. 2 Animasi CGI "Ice Age" ( <a href="https://youtu.be/2urGD46OEU8?si=BqEpc8e3ndoC_T_S">https://youtu.be/2urGD46OEU8?si=BqEpc8e3ndoC_T_S</a> , diakses pada 14 Oktober 2024)      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 2. 3 Animasi 3D "Kung Fu Panda" ( <a href="https://youtu.be/0fRZC-mGkdM?si=Ivaxx6vZS9YyJGUG">https://youtu.be/0fRZC-mGkdM?si=Ivaxx6vZS9YyJGUG</a> , diakses pada 15 Oktober 2024) | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 2. 4 Animasi 3D "Madagascar" ( <a href="https://youtu.be/KlrY3wVazhI?si=JRP9ZVQrXMjhFOKL">https://youtu.be/KlrY3wVazhI?si=JRP9ZVQrXMjhFOKL</a> , diakses pada 16 Oktober 2024)    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 2. 5 Storyboard                                                                                                                                                                   | 1                                   |
| Gambar 2. 6 Design Environment                                                                                                                                                           | 1                                   |
| Gambar 2. 7 Karakter Macan                                                                                                                                                               | 1                                   |
| Gambar 3. 1Proses Animasi Karakter Macan Mengangguk                                                                                                                                      | 1                                   |
| Gambar 3. 2 Proses Animasi Macan Bangun dan Berlari                                                                                                                                      | 1                                   |
| Gambar 3. 3 Proses Animasi Macan Mengambil Ancang - Ancang Menerkam                                                                                                                      | 1                                   |
| Gambar 3. 4 Proses Animasi Macan Menerkam dan Terkena Pukulan                                                                                                                            | 1                                   |
| Gambar 3. 5 Proses Animasi Karakter Macan Terpentak dan Menerkam                                                                                                                         | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 3. 6 Render Pose Blocking Macan                                                                                                                                                   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 3. 7 Render Gerakan Transisi Pose to Pose                                                                                                                                         | 1                                   |
| Gambar 3. 8 Render Animasi Scene Macan Ancang-Ancang Menerkam                                                                                                                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 3. 9 Render Animasi Scene Macan Menerkam dan Terkena Pukulan                                                                                                                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 3. 10 Macan Terpentak dan Menerkam Lagi                                                                                                                                           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 3. 11 Proses Editing Sequence Image                                                                                                                                               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 3. 12 Hasil Editing                                                                                                                                                               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 3. 13 . Pembuatan Petir pada Video Macan                                                                                                                                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| Gambar 3. 14 . Pembuatan hujan pada Video Macan                                                                                                                                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1 Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing..... | 33 |
| Lampiran 2 Naskah Lengkap.....                     | 35 |
| Lampiran 3 Storyboard Lengkap.....                 | 37 |
| Lampiran 4 Behind The Scene .....                  | 39 |
| Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan.....               | 40 |



## INTISARI

Film animasi 3D "Musafir" menghadirkan kisah yang menggugah dengan menonjolkan adegan epik pertarungan antara seekor macan dan seorang pemburu. Skripsi ini bertujuan untuk membahas proses pembuatan animasi dan compositing pada salah satu scene utama, yaitu adegan macan. Penelitian ini mencakup analisis teknis dan kreatif dalam membangun gerakan animasi macan, penggunaan rigging yang efektif, serta teknik rendering dan compositing untuk menciptakan visual yang realistis dan dramatis.

Metodologi yang digunakan melibatkan observasi terhadap gerakan hewan asli, serta eksplorasi perangkat lunak animasi seperti Autodesk Maya, CapCut dan Adobe After Effects. Proses ini mencakup tahap teknik *blocking*, *pose to pose*, *Arcs*, *Anticipation*, dan *final rendering* serta integrasi elemen visual seperti Pencahayaan, Tekstur, dan *Visual Effect* lainnya.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan pentingnya penguasaan teknis animasi dan compositing dalam menyampaikan emosi serta pesan cerita secara visual. Selain itu, pendekatan artistik yang tepat dapat meningkatkan kualitas narasi dan daya tarik visual dari film animasi 3D. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi kepada pengembangan karya animasi 3D, khususnya dalam adegan yang membutuhkan tingkat kompleksitas tinggi.

**Kata Kunci:** Animasi 3D, Teknik, Pengaturan Kerangka Kontrol, Efek Visual, Pemrosesan Akhir, Penggabungan

## ABSTRACT

*The 3D animated film “Musafir” presents an evocative story by highlighting an epic scene of battle between a tiger and a hunter. This thesis aims to discuss the process of creating animation and compositing in one of the main scenes, namely the tiger scene. The research covers the technical and creative analysis of building the tiger's animated movement, the effective use of rigging, and rendering and compositing techniques to create realistic and dramatic visuals.*

*The methodology used involved observation of real animal movements, as well as exploration of animation software such as Autodesk Maya, CapCut and Adobe After Effects. The process includes the technical stages of blocking, pose to pose, Arcs, Anticipation, and final rendering as well as the integration of visual elements such as Lighting, Textures, and other Visual Effects.*

*The results of this research show the importance of mastering animation and compositing techniques in conveying emotions and story messages visually. In addition, the right artistic approach can improve the narrative quality and visual appeal of a 3D animated film. This research is expected to contribute to the development of 3D animation works, especially in scenes that require a high level of complexity.*

**Keyword:** 3D Animation, Technique, Rigging, Visual Effects, Rendering, Compositing