

**PEMBAHASAN VFX 2D SCENE FLYING MOUNTAIN PADA FILM
PENDEK PETUALANGAN DIMENSI**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

MUHAMMAD AFWAN RIDHO

19.82.0629

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**PEMBAHASAN VFX 2D SCENE FLYING MOUNTAIN
PADA FILM PENDEK PETUALANGAN DIMENSI**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
MUHAMMAD AFWAN RIDHO
19.82.0629

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025ARTA
2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER
MAGANG ARTIST**

**PEMBAHASAN VFX 2D SCENE FLYING MOUNTAIN
PADA FILM PENDEK PETUALANGAN DIMENSI**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD AFWAN RIDHO
19.82.0629

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2025

Dosen Pembimbing

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

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
MAGANG ARTIST**

**PEMBAHASAN VFX 2D SCENE FLYING MOUNTAIN
PADA FILM PENDEK PETUALANGAN DIMENSI**

yang disusun dan diajukan oleh
MUHAMMAD AFWAN RIDHO

19.82.0629

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Rifai Ahmad Mustofa, M.Kom
NIK. 190302552

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Afwan Ridho
NIM : 19.82.0629

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN VFX 2D SCENE FLYING MOUNTAIN PADA FILM PENDEK PETUALANGAN DIMENSI

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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,

Yang Menyatakan,

Muhammad Afwan Ridho

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pembahasan VFX 2D Scene Flying Mountain Pada Film Pendek Petualangan Dimensi”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Kedua orang tua serta kakak yang telah memberikan segala dukungan dalam proses pengerjaan skripsi.

1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Segenap dosen dan civitas Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama kami menempuh studi.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan sepenuh hati masukan dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

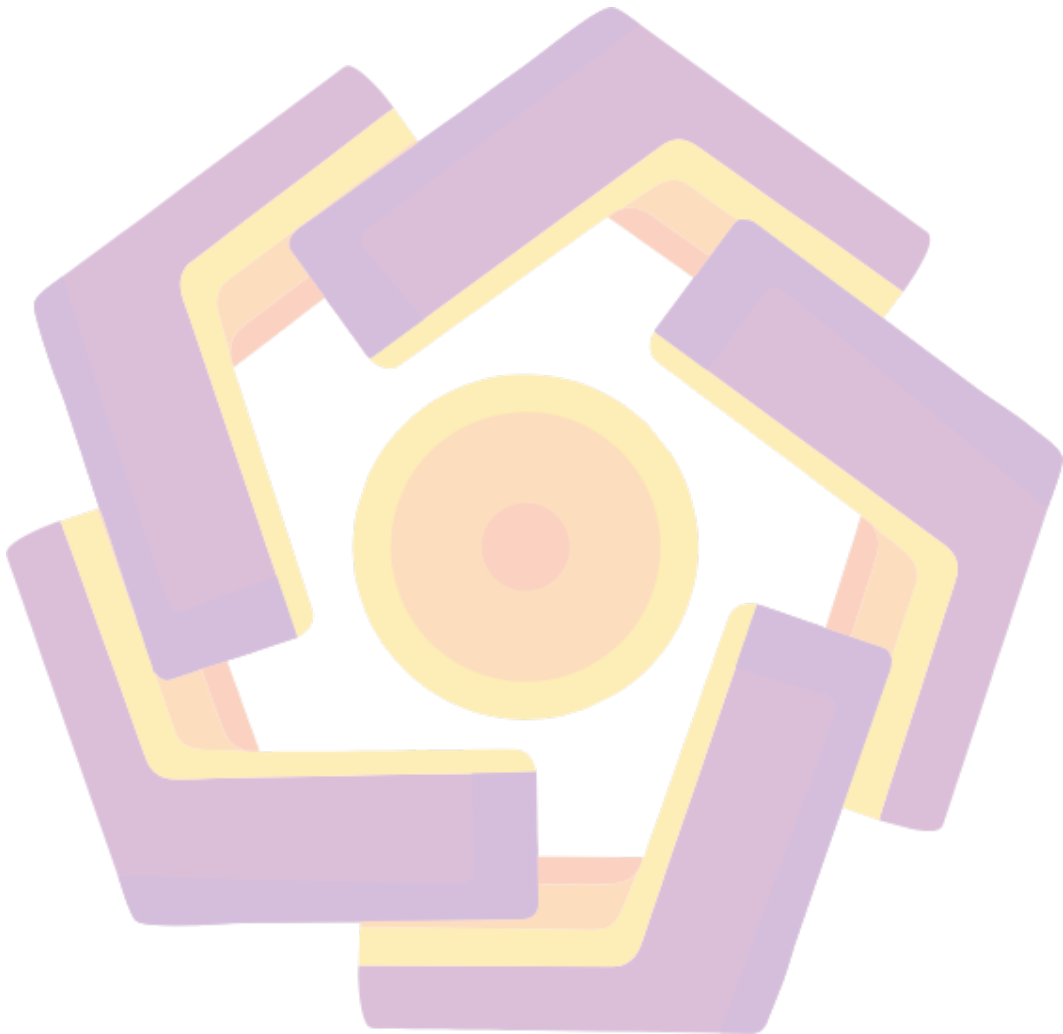
Yogyakarta, 9 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

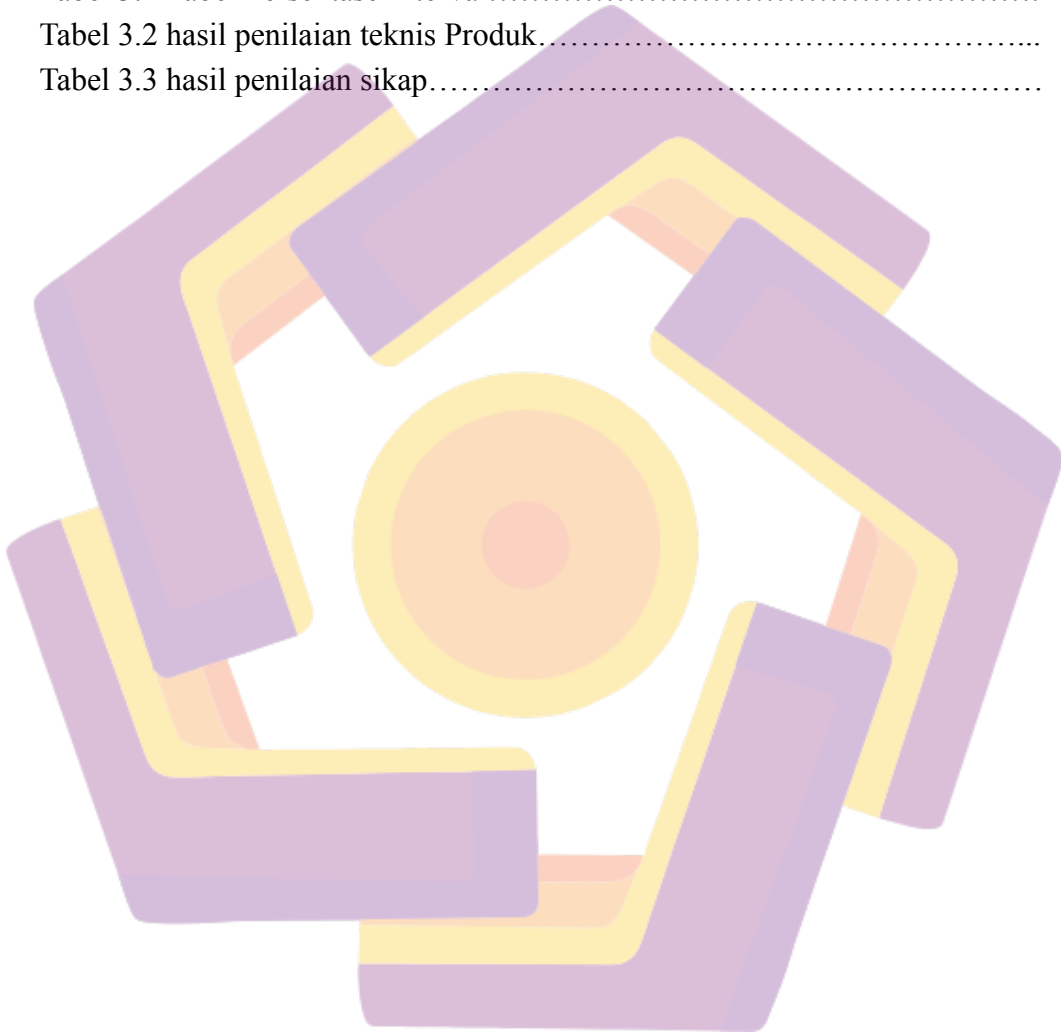
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	9
INTISARI.....	10
ABSTRACT.....	11
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS..	3
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	6
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	7
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	7
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	8
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	9
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	9
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	10
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	10
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	10
2.4.2. STORYBOARD.....	11
2.4.3. CHARACTER DESIGN.....	12
BAB III	
PEMBAHASAN.....	13
3.1. PRODUKSI.....	13
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN.....	13
3.1.2. PRODUKSI VISUAL.....	15
3.2. PASCA PRODUKSI.....	19
3.3. EVALUASI.....	23

BAB IV	
PENUTUPAN.....	25
4.1. KESIMPULAN.....	25
4.2. SARAN.....	25
DAFTAR PUSTAKA.....	26
LAMPIRAN.....	27



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Perangkat Keras (Spesifikasi).....	8
Tabel 2.2 Jenis Perangkat Lunak (Software).....	8
Tabel 3.1 Tabel Persentase Interval.....	23
Tabel 3.2 hasil penilaian teknis Produk.....	23
Tabel 3.3 hasil penilaian sikap.....	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard.....	11
Gambar 2.2 Karakter Design Monster Golem.....	12
Gambar 2.3 Background.....	12
Gambar 3.1 Aset Visual.....	14
Gambar 3.2 Foreground.....	14
Gambar 3.3 Kucing.....	15
Gambar 3.4 Animasi Kucing.....	16
Gambar 3.5 Asset Portal.....	17
Gambar 3.6 Pengelompokan Aset.....	18
Gambar 3.7 Impor Aset.....	18
Gambar 3.8 Layering.....	20
Gambar 3.9 Compositing.....	21
Gambar 3.10 Rendering.....	22

INTISARI

Penelitian atau pembahasan ini mengkaji penggunaan teknik motion graphic dalam pembuatan visual efek (VFX) 2D pada scene Flying Mountain dalam film pendek Petualangan Dimensi. Scene ini menampilkan gunung-gunung yang melayang di udara sebagai elemen utama dalam menggambarkan dunia fantasi lintas dimensi. Teknik motion graphic digunakan untuk menghidupkan elemen visual dua dimensi seperti gunung, awan, dan efek atmosfer dengan memanfaatkan animasi berbasis layer, keyframe, serta efek parallax. Pendekatan ini memungkinkan penciptaan suasana dinamis dan mendalam meskipun dalam format 2D. Selain efisien secara produksi, teknik ini juga memberi kebebasan artistik yang luas dalam membangun dunia imajinatif. Dengan demikian, VFX 2D berbasis motion graphic terbukti efektif dalam menyampaikan nuansa fantasi dan mendukung narasi film pendek secara visual.

Kata Kunci: Animasi 2D, Motion Graphic, VFX

ABSTRACT

This research or discussion examines the use of motion graphic techniques in creating 2D visual effects (VFX) in the Flying Mountain scene in the short film Petualangan Dimensi. This scene features mountains floating in the air as the main element in depicting a cross-dimensional fantasy world. Motion graphic techniques are used to bring two-dimensional visual elements such as mountains, clouds, and atmospheric effects to life by utilizing layer-based animation, keyframes, and parallax effects. This approach allows for the creation of a dynamic and immersive atmosphere even in 2D format. In addition to being efficient in terms of production, this technique also provides extensive artistic freedom in building an imaginative world. Thus, 2D VFX based on motion graphics has proven effective in conveying a fantasy feel and supporting the narrative of the short film visually.

Keyword: 2D Animation, Motion Graphic, VFX