

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING ENVIRONMENT
PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEKOJARASHI”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Bachelor Information Technology



disusun oleh

MUHAMMAD IMAM SYAFARDI

21.60.0120

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING ENVIRONMENT PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEKOJARASHI”

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Bachelor Information Technology



disusun oleh

MUHAMMAD IMAM SYAFARDI

21.60.0120

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING ENVIRONMENT
PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEKOJARASHI”**

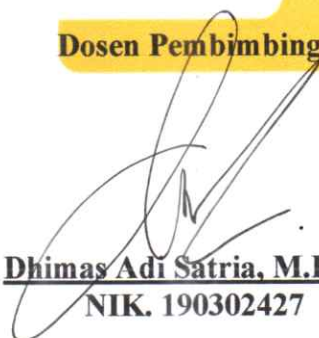
yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Imam Syafardi

21.60.0120

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Mei 2025

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, M.Kom.
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING ENVIRONMENT
PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEKOJARASHI”

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Imam Syafardi

21.60.0120

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Dhimas Adi Satria, M.Kom.
NIK. 190302427

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Imam Syafardi
NIM : 21.60.0120

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Teknik Compositing Environment Pada Pembuatan Film Animasi 2D “Nekojarashi”

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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, 21 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Muhammad Imam Syafardi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul **“IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING ENVIRONMENT PADA PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEKOJARASHI”**” sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan tesis ini kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga besar saya, especially Mama Neneng Chamelia Shanti dan Bapa Erwin yang selalu mendidik saya, mendukung setiap langkah baik yang saya ambil, selalu sabar menghadapi kelakuan saya dan mengingatkan saya ketika melakukan hal yang salah.
2. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom. selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
3. Teman-teman sekelas 21 BCIT yang telah memberikan banyak drama, warna dan juga banyak memberikan pelajaran hidup bagi saya. Senang bisa mengenal kalian semua.
4. Keluarga besar besar saya. Nene, Ibu, Kai Aya, Om Bayu, Tante Eka, Om Rama, Tante Melda, Ilub, Yumnaa, Najlaa, Ihsan, Ghani, Habibi, Ayra, Jannah, Khalid, Rizhan, Yuzarsif, Akira dan yang belum bisa saya sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Y ang Maha Esa, yang telah dengan senantiasa memberikan berkat dan karunia kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana komputer dari Program Studi Teknologi Informasi. Penulis menyadari bahwa karya ini tidak akan terwujud tanpa dorongan dan bimbingan berbagai individu yang telah memberikan inspirasi, petunjuk, dan motivasi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi dari penulis.
5. Segenap Dosen Teknologi Informasi yang telah berkontribusi membimbing penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan karya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Yogyakarta, 21 Mei 2025
Muhammad Imam Syafardi

DAFTAR ISI

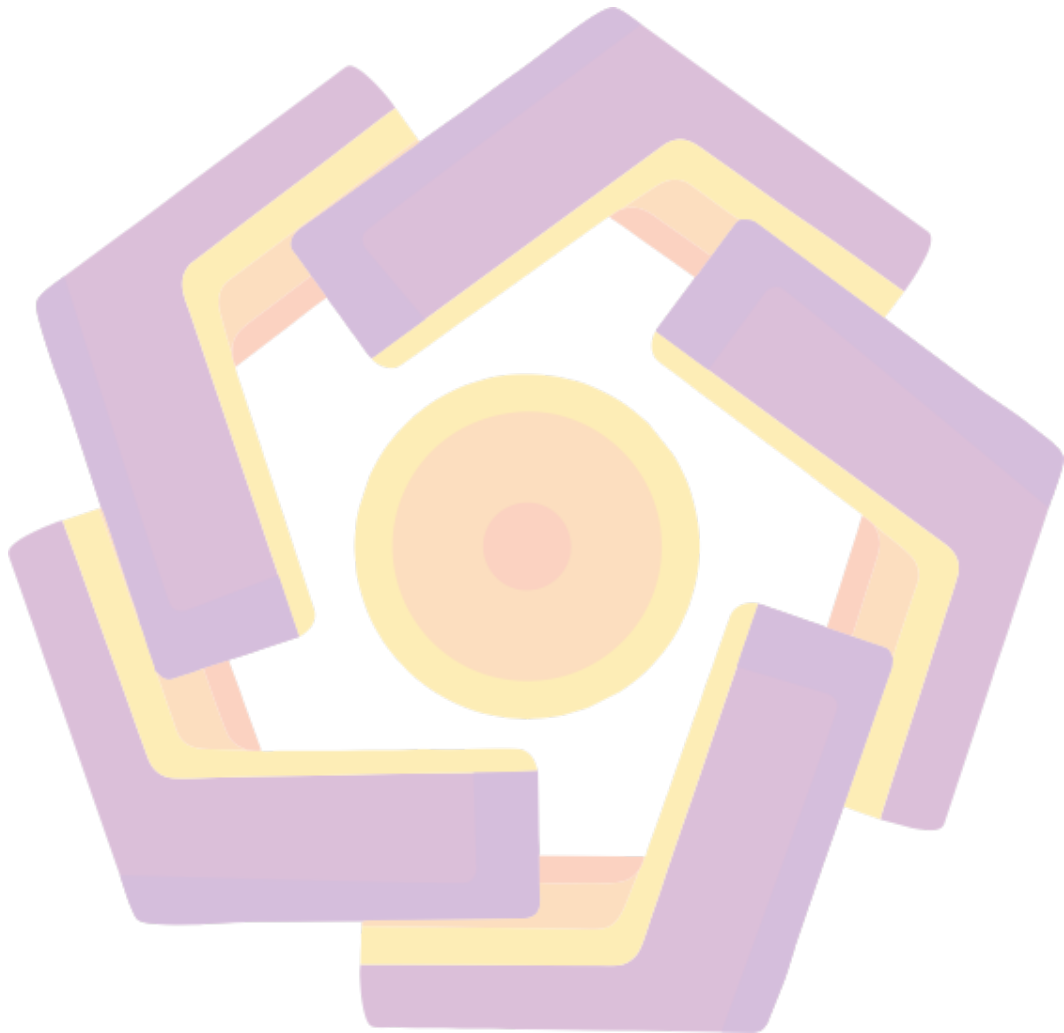
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Metode Perancangan.....	4
1.6.3. Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Studi Literatur	7
2.2. Dasar Teori	11
2.2.1. Definisi dan Sejarah Animasi	11
2.2.2. Multimedia	11

2.2.2.1. Teks.....	11
2.2.2.2. Gambar.....	12
2.2.2.3. Suara	12
2.2.2.4. Video.....	12
2.2.3. Tipe - Tipe Animasi	13
2.2.3.1. <i>Traditional Animation</i>	14
2.2.3.2. <i>2D Animation</i>	14
2.2.3.3. <i>3D Animation</i>	15
2.2.3.4. <i>Motion Graphics</i>	16
2.2.3.5. <i>Stop Motion</i>	17
2.2.4. Proses Perancangan Animasi 2D	17
2.2.4.1. <i>Pre-Production</i>	18
2.2.4.2. <i>Production</i>	21
2.2.4.3. <i>Post-Production</i>	22
2.2.5. Teknik Digital Painting.....	22
2.2.5.1. Pembuatan Sketsa	23
2.2.5.2. Blocking Warna	23
2.2.5.3. Tekstur dan Painting	23
2.2.5.4. Finishing dan Penambahan Visual Efek	24
2.2.6. Teknik <i>Compositing</i>	24
2.2.6.1. <i>Environment</i>	24
2.2.6.2. <i>Foreground, Middleground, & Background</i>	25
2.2.7. Aplikasi / <i>Software</i>	29
2.2.7.1. Clip Studio Paint EX.....	29
2.2.7.2. Procreate & Procreate Dreams	30

2.3. Evaluasi.....	33
2.3.1. Kuesioner	33
2.3.2. Skala Likert.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1. Gambaran Umum Penelitian.....	40
3.2. Alur Penelitian	41
3.3. Pengumpulan Data.....	41
3.3.1. Referensi Animasi.....	42
3.4. Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.5. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	46
3.5.1. Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	47
3.5.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	47
3.5.3. Kebutuhan Tenaga Kerja (<i>Brainware</i>)	48
3.6. Analisis Aspek Produksi.....	48
3.6.1. Aspek Kreatif.....	48
3.6.2. Aspek Teknis	49
3.7. Pra Produksi.....	52
3.7.1. Ide Cerita.....	53
3.7.2. Penulisan Naskah	54
3.7.3. <i>Concept Art</i>	55
3.7.4. <i>Storyboard</i>	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1. Produksi	59
4.1.1. Pembuatan <i>Background</i>	59
4.1.1.1. <i>Sketching</i>	59
4.1.1.2. <i>Colour Blocking</i>	62
4.1.1.3. <i>Painting & Texturing</i>	63

4.1.1.4. <i>Finishing</i> dan Visual Efek	64
4.1.2. Pembuatan Animasi	64
4.1.2.1. <i>Key Animation</i>	64
4.1.2.2. <i>Inbetween</i>	67
4.1.2.3. <i>Clean Up</i>	69
4.1.2.4. <i>Coloring</i>	70
4.1.2.5. <i>Shading</i>	72
4.1.2.6. <i>Export Image Sequence</i>	73
4.1.3. Teknik <i>Compositing</i>	74
4.1.3.1. <i>Foreground, Middleground & Background</i>	74
4.1.3.2. <i>Keyframing</i>	76
4.1.3.3. <i>Adding Effects</i>	80
4.1.3.4. <i>Performing Mode</i>	81
4.2. Pasca Produksi	82
4.2.1. <i>Editing</i>	82
4.2.2. <i>Sound Effects</i>	85
4.2.3. <i>Export</i>	86
4.3. Evaluasi	87
4.3.1. Evaluasi <i>Kebutuhan Fungsional</i>	88
4.3.2. Evaluasi Teknik <i>Digital Painting</i>	90
4.3.3. Evaluasi Teknik <i>Compositing</i>	92
4.3.4. Evaluasi Kelayakan	93
4.3.4.1. Evaluasi Teknis	93
4.3.4.2. Evaluasi Umum	98
BAB V PENUTUP	104
5.1. Kesimpulan	104

5.2. Saran	104
REFERENSI	106
LAMPIRAN.....	108



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 2. 2 Skor dalam penilaian Skala Likert	35
Tabel 3. 1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	47
Tabel 3. 2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	47
Tabel 3. 3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	47
Tabel 3. 4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	48
Tabel 3. 5 Spesifikasi Kebutuhan Tenaga Kerja	48
Tabel 4. 1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	88
Tabel 4. 2 Evaluasi Teknik Digital Painting	90
Tabel 4. 3 Evaluasi Teknik <i>Compositing</i>	92
Tabel 4. 4 Evaluasi Teknik	94
Tabel 4. 5 Evaluasi Umum	98

DAFTAR GAMBAR

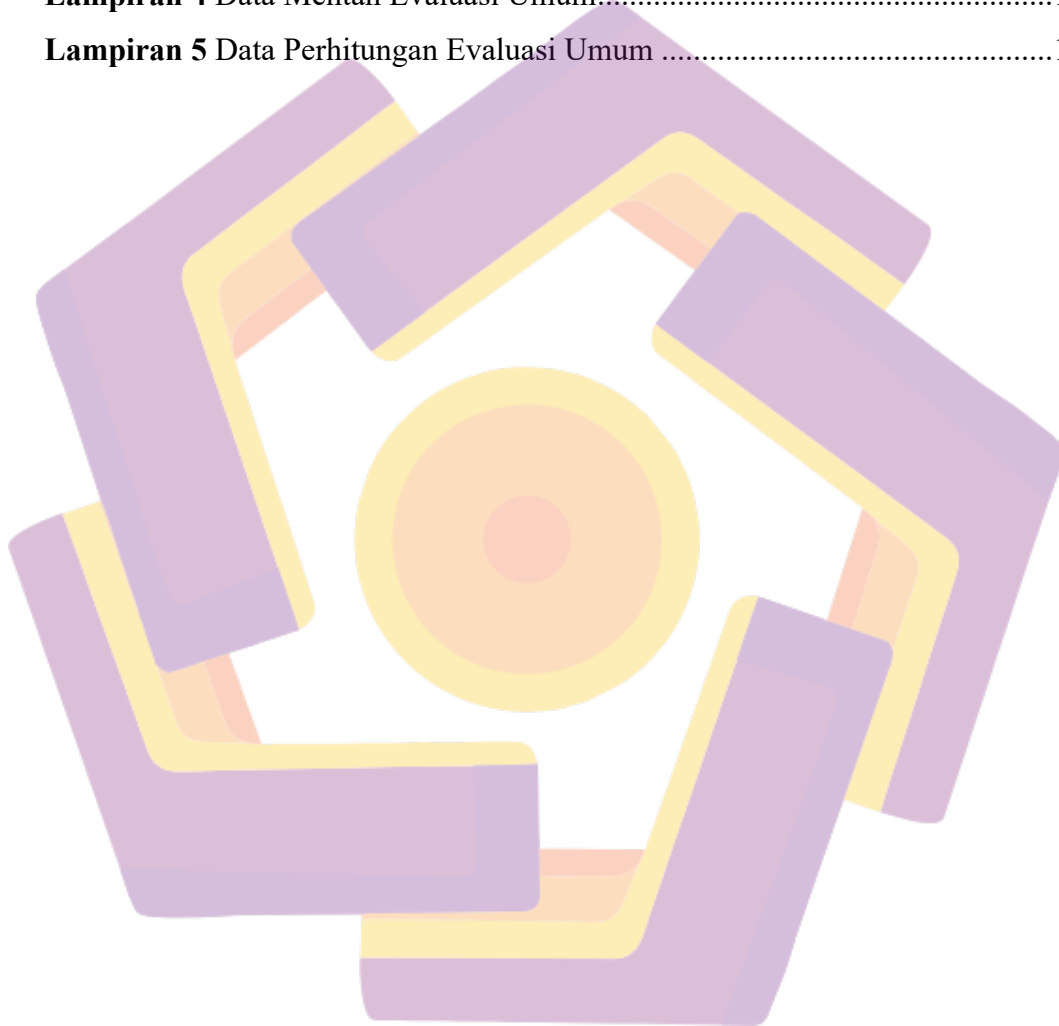
Gambar 2. 1 Proses Animasi Traditional	14
Gambar 2. 2 Proses Animasi 2D Secara Digital	15
Gambar 2. 3 Proses Animasi 3D	15
Gambar 2. 4 Pembuatan Motion Graphic.....	16
Gambar 2. 5 Proses Animasi <i>Stop Motion</i>	17
Gambar 2. 6 Contoh Naskah Film.....	18
Gambar 2. 7 Contoh Naskah Film.....	19
Gambar 2. 8 Contoh <i>Storyboard</i> dan <i>Animatic</i>	20
Gambar 2. 9 Tampilan <i>UI Clip Studio Paint EX</i>	29
Gambar 2. 10 Tampilan <i>UI Procreate</i>	30
Gambar 2. 11 Tampilan <i>UI Procreate Dreams</i>	31
Gambar 2. 12 Tampilan <i>UI Davinci Resolve</i>	32
Gambar 3. 1 Alur Penelitian (Sumber: Dokumentasi penulis).....	41
Gambar 3. 2 Tangkapan Layar dari Film “ <i>Weathering With You</i> ”	42
Gambar 3. 3 Tangkapan Layar dari Film “ <i>Suzume no Tojimari</i> ”	43
Gambar 3. 4 Tangkapan Layar dari Film “ <i>Jujutsu Kaisen 0</i> ”	44
Gambar 3. 5 Tangkapan Layar dari Film “ <i>Spider-Man Across the Spider-Verse</i> ”	45
Gambar 3. 6 <i>Screenshot</i> Ide Cerita “ <i>Nekojarashi</i> ”	53
Gambar 3. 7 Cuplikan Naskah “ <i>Nekojarashi</i> ”	54
Gambar 3. 8 <i>Nekojarashi Concept Artbook Cover</i>	55
Gambar 3. 9 Desain Karakter Tora	56
Gambar 3. 10 <i>Background Scene</i> Hujan	56
Gambar 3. 11 <i>Background</i> Kamar Tidur.....	56
Gambar 3. 12 <i>Background Scene</i> Mimpi Buruk	57
Gambar 3. 13 <i>Background</i> Kuburan.....	57
Gambar 3. 14 <i>Screenshot</i> Proses <i>Storyboarding</i>	57
Gambar 4. 1 Tampilan <i>UI home & canvas settings Procreate</i>	60
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Brush Library UI Procreate</i>	60

Gambar 4. 3 Tampilan <i>Colors UI Procreate</i>	61
Gambar 4. 4 Proses pembuatan sketsa di <i>Procreate</i>	61
Gambar 4. 5 Penyusunan <i>layer</i> untuk <i>colour blocking</i>	62
Gambar 4. 6 Hasil proses <i>colour blocking</i>	62
Gambar 4. 7 Hasil proses <i>Painting & Texturing 1</i>	63
Gambar 4. 8 Hasil proses <i>Painting & Texturing 2</i>	63
Gambar 4. 9 Hasil dan proses Visual Efek.....	64
Gambar 4. 10 Tampilan <i>New File Window</i> Clip Studio Paint.....	65
Gambar 4. 11 Tampilan <i>New Timeline Window Settings</i> Clip Studio Paint 1	65
Gambar 4. 12 Tampilan <i>New Timeline Window Settings</i> Clip Studio Paint 2	66
Gambar 4. 13 Tampilan membuat <i>Animation Folder</i>	66
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Timeline Tools</i>	67
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Onion Skin</i>	67
Gambar 4. 16 Tampilan <i>pengaturan Onion Skin</i>	68
Gambar 4. 17 Tampilan proses penambahan <i>inbetween</i>	68
Gambar 4. 18 Tampilan <i>Timeline Frame</i>	69
Gambar 4. 19 Spesifikasi <i>brush</i> untuk <i>cleanup</i>	69
Gambar 4. 20 Contoh sketsa yang telah di <i>cleanup</i>	70
Gambar 4. 21 Tampilan penyusunan <i>layer colouring</i> dan <i>colour palette</i>	71
Gambar 4. 22 Tampilan <i>bucket tool settings</i> dan contoh penggunaan <i>bucket tool</i>	71
Gambar 4. 23 Contoh hasil selesai <i>coloring</i>	72
Gambar 4. 24 Pengaturan <i>shading layer</i>	72
Gambar 4. 25 Contoh hasil <i>shading</i>	73
Gambar 4. 26 Tampilan aturan <i>export image sequence</i>	73
Gambar 4. 27 Contoh hasil <i>export image sequence</i>	74
Gambar 4. 28 Tampilan <i>project properties</i> di <i>Procreate Dreams 1</i>	75
Gambar 4. 29 Tampilan <i>project properties</i> di <i>Procreate Dreams 2</i>	75
Gambar 4. 30 Tampilan proses <i>import layer</i> dari <i>procreate</i> ke <i>timeline procreate dreams</i>	76
Gambar 4. 31 Hasil penyusunan <i>layer</i> di <i>timeline procreate dreams</i>	76

Gambar 4. 32 Tampilan opsi efek pada Procreate Dreams.	77
Gambar 4. 33 Tampilan <i>grid</i> pada aset di kanvas Procreate Dreams.....	77
Gambar 4. 34 <i>Screenshot</i> hasil <i>keyframing</i> tiap aset.....	78
Gambar 4. 35 Tampilan UI berbagai <i>mode</i> dalam <i>Procreate Dreams</i>	78
Gambar 4. 36 Penggunaan mode <i>timeline edit Procreate Dreams</i>	79
Gambar 4. 37 Penggunaan mode <i>timeline edit Procreate Dreams</i>	79
Gambar 4. 38 <i>Keyframe</i> 1 dan 2 pada <i>ending scene</i>	79
Gambar 4. 39 Tampilan opsi <i>easings Procreate Dreams</i>	80
Gambar 4. 40 Tampilan opsi <i>Filter Procreate Dreams</i>	80
Gambar 4. 41 Contoh hasil menggunakan efek <i>Lens Blur</i>	81
Gambar 4. 42 Opsi mode <i>performing mode</i>	81
Gambar 4. 43 Contoh hasil penggunaan <i>Performing Mode</i>	82
Gambar 4. 44 Tampilan <i>project list Davinci Resolve</i>	83
Gambar 4. 45 Tampilan berbagai <i>mode</i> dalam <i>Davinci Resolve</i>	83
Gambar 4. 46 Tampilan UI dan proses <i>media import</i> di <i>Davinci Resolve</i>	83
Gambar 4. 47 Proses <i>Editing</i> dalam <i>Davinci Resolve</i>	84
Gambar 4. 48 Proses menambahkan efek transisi <i>Davinci Resolve</i>	84
Gambar 4. 49 Penyusunan aset <i>audio</i> pada <i>media library</i> <i>Davinci Resolve</i>	85
Gambar 4. 50 Proses mengatur tipe <i>soundtrack</i>	85
Gambar 4. 51 <i>Screenshot</i> penyusunan aset <i>audio</i> di <i>timeline</i>	86
Gambar 4. 52 Proses pemberian <i>audio transition</i>	86
Gambar 4. 53 Tampilan <i>export settings Davinci Resolve</i>	87
Gambar 4. 54 Indeks persentase nilai <i>Evaluasi Teknis</i>	97
Gambar 4. 55 Indeks persentase nilai <i>Evaluasi Umum</i>	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen.....	108
Lampiran 2 Data Mentah Evaluasi Teknis.....	110
Lampiran 3 Hasil Perhitungan Evaluasi Teknis.....	111
Lampiran 4 Data Mentah Evaluasi Umum.....	111
Lampiran 5 Data Perhitungan Evaluasi Umum	113



INTISARI

Compositing merupakan tahap penting dalam produksi animasi 2D yang memungkinkan penggabungan berbagai elemen visual untuk menciptakan hasil akhir yang menarik dan berkualitas tinggi. Dalam proses pembuatan animasi 2D, *compositing* berperan sebagai tahap pasca-produksi yang menggabungkan berbagai elemen seperti animasi karakter, latar belakang, efek visual, dan elemen pendukung lainnya.

Penelitian ini membahas implementasi teknik *compositing* dalam produksi animasi 2D "Nekojarashi", dengan fokus pada penggunaan berbagai teknik seperti pengaturan komposisi dan penambahan efek visual. Beberapa teknik *editing* yang digunakan mencakup penambahan efek visual seperti *layer mode*, *camera shake*, *blur*, dan lainnya. Film animasi "Nekojarashi" dilakukan menggunakan *software* Clip Studio Ex, Procreate, Procreate Dreams, dan Davinci Resolve. yang memungkinkan manipulasi dan penggabungan lapisan-lapisan visual secara efektif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif melalui studi literatur dan observasi langsung terhadap proses produksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *compositing* yang tepat dapat meningkatkan kualitas visual secara signifikan, menciptakan suasana yang sesuai dengan narasi, dan memperkuat dampak emosional dari setiap adegan dalam animasi.

Kata kunci: *Compositing*, Animasi 2D, Efek Visual, Nekojarashi

ABSTRACT

Compositing is an important stage in 2D animation production that enables the combination of various visual elements to create an appealing and high-quality final result. In the 2D animation production process, compositing serves as a post-production stage that combines various elements such as character animation, backgrounds, visual effects, and other supporting elements.

This research discusses the implementation of compositing techniques in the production of the 2D animation "Nekojarashi", focusing on the use of various techniques such as composition settings and the addition of visual effects. Several editing techniques used include the addition of visual effects such as layer modes, camera shake, blur, and others. The "Nekojarashi" animation film was created using Clip Studio Ex, Procreate, Procreate Dreams, and Davinci Resolve software, which enables effective manipulation and combination of visual layers.

The method used in this research is a qualitative approach through literature study and direct observation of the production process. The results show that proper compositing techniques can significantly enhance visual quality, create atmospheres that align with the narrative, and strengthen the emotional impact of each scene in the animation.

Keyword: *Compositing, 2D Animation, Visual Effects, Nekojarashi*