

**PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI
TEKNIK *COMPOSITING* DALAM ANIMASI 2D “THE
DAYDREAMER”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RATNA DWI NATASYA

21.82.1132

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI
TEKNIK *COMPOSITING* DALAM ANIMASI 2D “THE
DAYDREAMER”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RATNA DWI NATASYA

21.82.1132

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING DALAM
ANIMASI 2D “THE DAYDREAMER”**

yang disusun dan diajukan oleh

Ratna Dwi Natasya

21.82.1132

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 November 2025

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING DALAM
ANIMASI 2D “THE DAYDREAMER”

yang disusun dan diajukan oleh

Ratna Dwi Natasya

21.82.1132

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Caraka Aji Pranata, M.Kom.
NIK. 190302687

Dhimas Adi Satria., S.Kom.,
M.Kom
NIK. 190302427

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 November 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ratna Dwi

Natasya

NIM : 21.82.1132

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING DALAM ANIMASI 2D "THE DAYDREAMER"

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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 November 2025

Yang Menyatakan,



Ratna Dwi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur pada Tuhan yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmatNya dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan pada:

1. Tuhan yang Maha Esa atas karunia dan ridhoNya. Puji syukur atas rahmat yang telah diberikan olehNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan mengabulkan segala doa.
2. Kedua orang tua saya yaitu Siti Saudah dan Radarna yang senantiasa mendoakan saya, memberi kasih sayang serta semangat. Terimakasih atas perjuangan bapak & ibu selama ini.
3. Kepada kakak saya M. Dani Saputra, S.TI yang menemani & membimbing saya pada saat awal perkuliahan sehingga saya bisa beradaptasi dengan lingkungan perkuliahan dan beradaptasi dengan wilayah Yogyakarta.
4. Kepada teman-teman sejawat dan seangkatan saya S1 TI-01 dan juga teman-teman lainnya pada kelas lain.
5. Kepada sahabat-sahabat saya yang saya cintai yang menemani dalam duka maupun suka dan saling mendengarkan segala keluhan serta impian saya.

Serta pihak lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terimakasih atas dukungan, doa dan semangat dan motivasi yang telah diberikan pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan mendapatkan gelar Sarjana.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING DALAM ANIMASI 2D “THE DAYDREAMER”**. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Komputer pada Prodi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

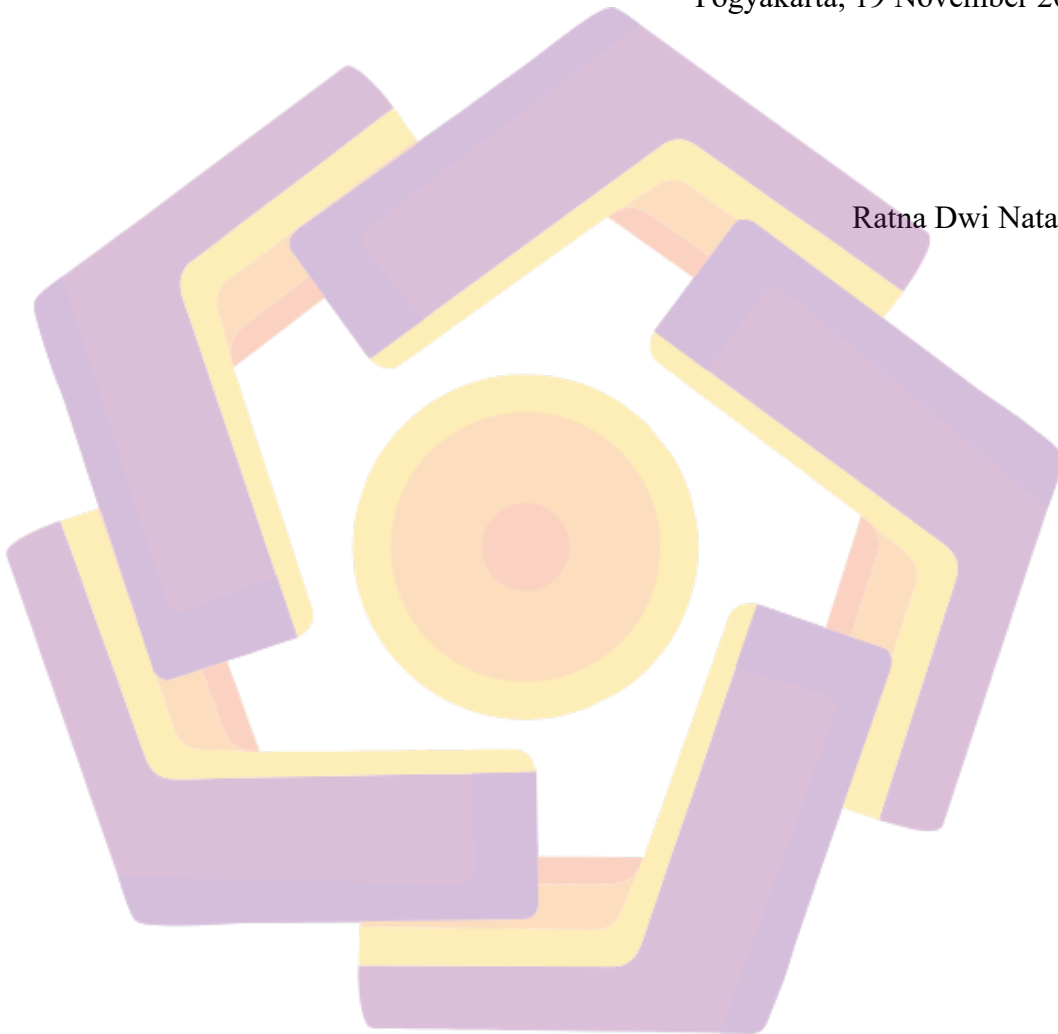
Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini.

1. Kepada Prof. Dr. M. Suyanto, M. M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Kepada Prof. Dr. Kusruni, M.Kom., selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Kepada Dhimas Adi Satria.,S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing Skripsi yang telah membimbing penulis dalam menyusun Skripsi & terimakasih atas bantuan yang telah diberikan selama masa studi.
4. Seluruh Staff dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu yang tak ternilai harganya, masukan, pemikiran dan tenaga selama proses pembelajaran yang dapat menambah wawasan bagi penulis.
5. Teman – teman kelas TI-01 angkatan 2021 penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan.
6. Sahabat terbaik Laisya, Wulan, Chantika, Iyus, Nabilla, Nia, Regita yang tidak pernah bosan untuk selalu bersama-sama serta selalu memberikan semangat dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan Tria, Deus, Tegar, Rizal, Zaydan, Agies, Lufi, Caren, Okta, Shita, Filza dan Novi.

Akhir kata, saya masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saya memohon untuk saran dan kritikan untuk membangun agar kedepannya lebih baik lagi, saya berharap di kemudian hari Skripsi dapat bermanfaat bagi pihak lain.

Yogyakarta, 19 November 2025

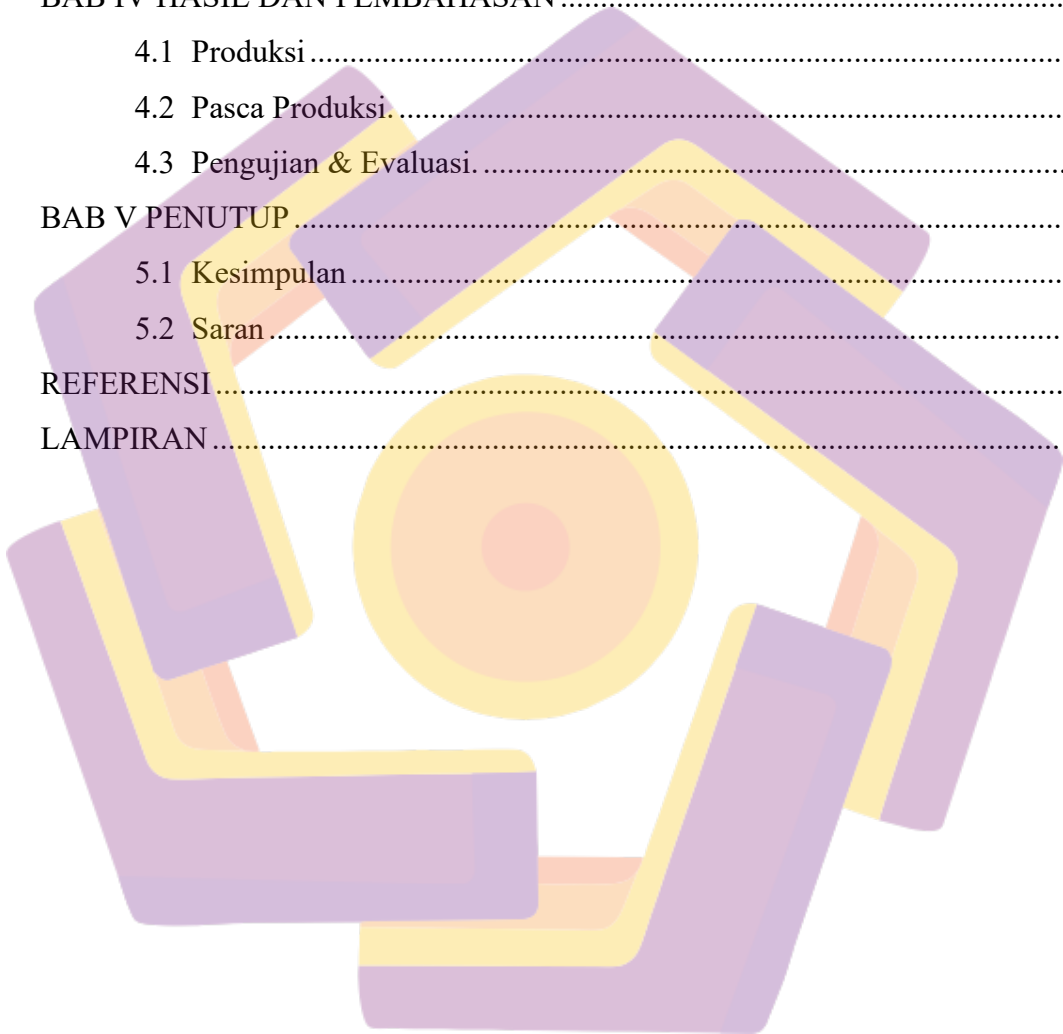
Ratna Dwi Natasya



DAFTAR ISI

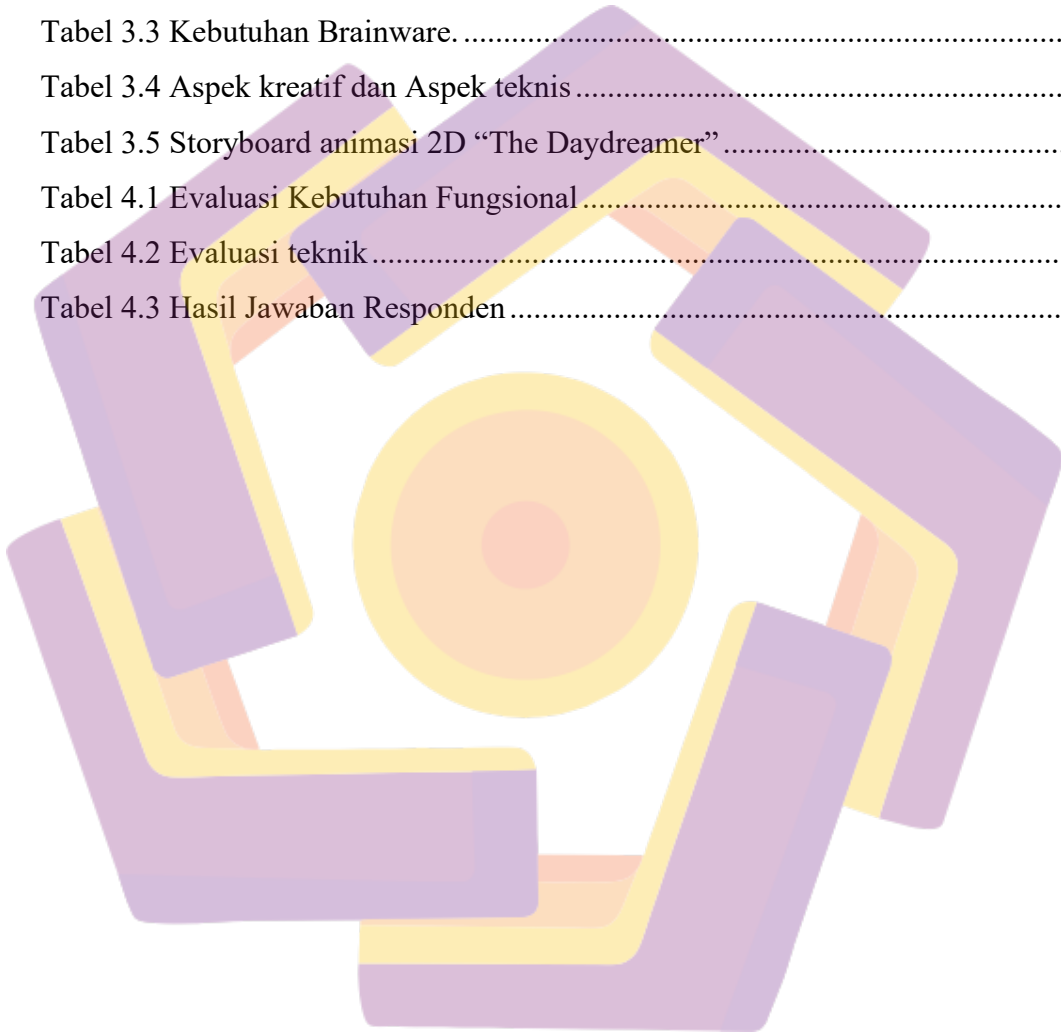
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	8
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Gambaran Umum Penelitian	16
3.2 Alur Penelitian	16
3.3 Pengumpulan Data	19
3.4 Analisis kebutuhan non-fungsional	23

3.5 Analisis Aspek Produksi	25
3.6 Pra Produksi.	26
3.7 Produksi Animasi.	31
3.8 Pasca Produksi.	32
3.9 Evaluasi Hasil Skala Likert.	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Produksi	33
4.2 Pasca Produksi.	39
4.3 Pengujian & Evaluasi.	44
BAB V PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50
REFERENSI	51
LAMPIRAN	52



DAFTAR TABEL

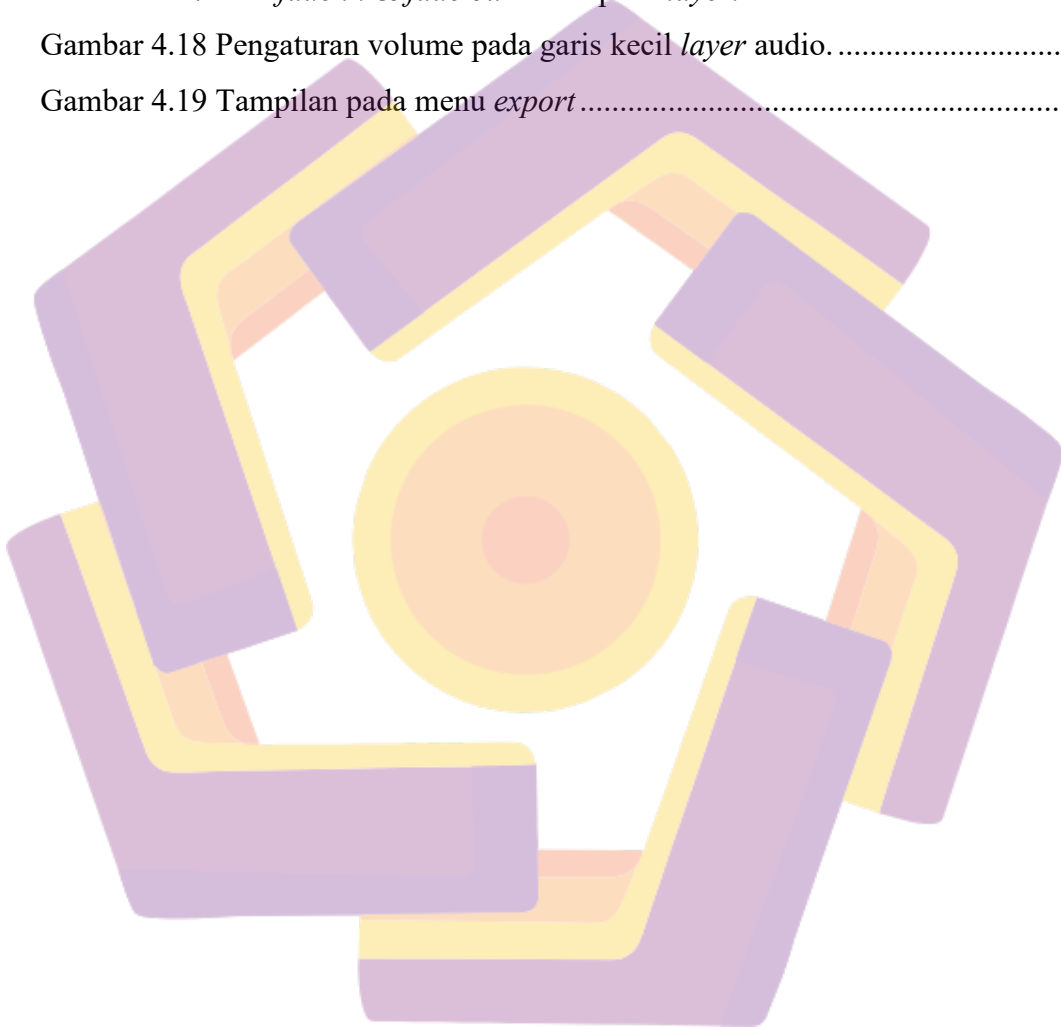
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.2 Tabel bobot Persentase	14
Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware.	24
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Software</i>	24
Tabel 3.3 Kebutuhan Brainware.	24
Tabel 3.4 Aspek kreatif dan Aspek teknis	25
Tabel 3.5 Storyboard animasi 2D “The Daydreamer”	30
Tabel 4.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	44
Tabel 4.2 Evaluasi teknik	46
Tabel 4.3 Hasil Jawaban Responden	48



DAFTAR GAMBAR

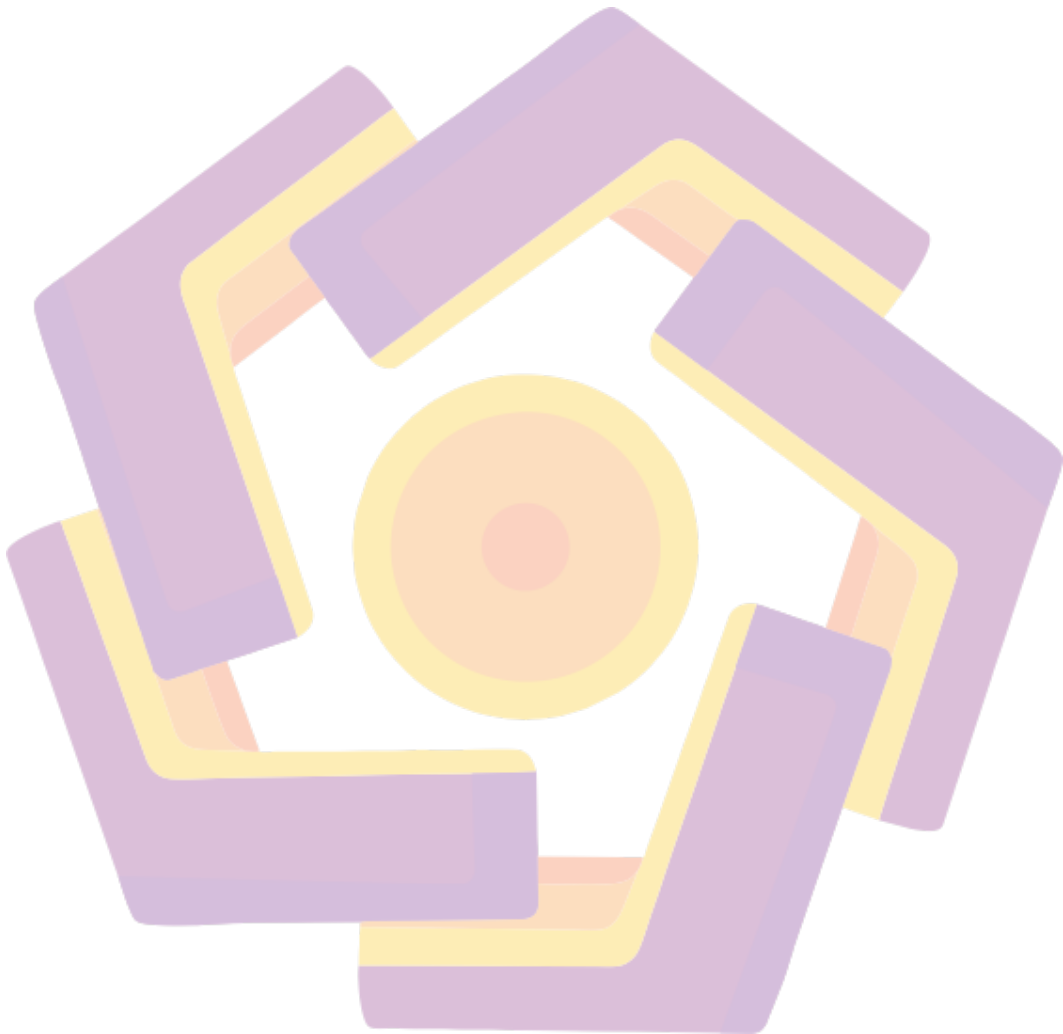
Gambar 2.1 Contoh <i>Matte Painting</i>	10
Gambar 2.2 Contoh <i>Color Grading</i>	10
Gambar 2.3 Contoh <i>Chroma keying</i>	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Parallax</i>	12
Gambar 3.1 Alur Penelitian.	17
Gambar 3.2 Tangkapan layar Parallax efek pada <i>scene</i> hutan & gubuk peri pada film <i>Sleeping beauty 1959</i>	19
Gambar 3.3 Matte <i>Painting Background</i> pada film <i>Spirited Away</i>	20
Gambar 3.4 Tangkapan Layar Color Grading pada animasi pendek Bloodbound	21
Gambar 3.5 Tangkapan Layar <i>Visual Effect</i> hujan	21
Gambar 3.6 Sampul Buku The Art and Science About Animation <i>Compositing</i> .	22
Gambar 3.7 Naskah	27
Gambar 3.8 Desain Karakter Joanne	28
Gambar 3.9 Desain Karakter Foxie	28
Gambar 3.10 Desain Karakter Orang Tua Joanne	29
Gambar 3.11 Karakter desain teman Joanne	29
Gambar 3.12 <i>Background</i> Padang Rumput & Taman Bermain	30
Gambar 3.13 Tahapan Proses Animasi.	31
Gambar 4.1 Fitur <i>Chroma key</i>	34
Gambar 4.2 Blending mode pada toolbar <i>chroma key</i>	35
Gambar 4.3 Roto brush	35
Gambar 4.4 Freeze pada layer Joanne	35
Gambar 4.5 <i>Keyframe</i> pintu terbuka	36
Gambar 4.6 Susunan <i>layer</i> pada aset <i>parallax</i>	37
Gambar 4.7 Penambahan <i>camera</i>	37
Gambar 4.8 <i>Background scene</i> “ ferris wheel: collapse caraval”	38
Gambar 4.9 Color wheel pada panel lumetri color.	38
Gambar 4.10 Comparison view color grading	39
Gambar 4.11 susunan sequence pada timeline	39

Gambar 4.12 <i>Template transition</i> pada <i>toolbar</i>	40
Gambar 4.13 Penempatan <i>transition fade</i> pada dua <i>shot</i> berbeda.	40
Gambar 4.14 <i>Template filter & effect</i> pada <i>toolbar</i>	41
Gambar 4.15 Susunan <i>layer sequence</i> utama serta <i>layer filter</i>	41
Gambar 4.16 Susunan <i>layer audio</i> pada <i>timeline</i>	42
Gambar 4.17 fitur <i>fade in & fade out</i> audio pada <i>layer</i>	42
Gambar 4.18 Pengaturan volume pada garis kecil <i>layer audio</i>	43
Gambar 4.19 Tampilan pada menu <i>export</i>	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	52
Lampiran 2. Naskah	54
Lampiran 3. Survey Jawaban Kuisisioner	55



DAFTAR ISTILAH



<i>Fade in Audio</i>	Meningkatkan volume audio dari 0 secara bertahap.
<i>Fade out Audio</i>	Menurunkan volume audio dari level penuh sampai 0 secara bertahap .
<i>Depth of Field</i>	area pada gambar yang tampak tajam dengan bagian foreground atau background yang blur.
<i>Foreground</i>	Bagian gambar atau objek pada layer depan.
<i>Midground</i>	Bagian antara foreground dan background.
<i>Background</i>	Bagian gambar atau objek pada layer belakang.
<i>Sequence</i>	Urutan video klip, audio atau efek yang disusun membentuk suatu proyek atau cerita.
<i>Timeline</i>	Area kerja dalam software <i>editing</i> .
<i>Scene</i>	Satu bagian cerita yang terjadi pada tempat atau waktu yang sama, berisi dialog atau aksi tertentu pada film atau video.
<i>Shots</i>	Potongan gambar atau adegan.

INTISARI

Pada era modernisasi saat ini pengembangan seni media visual sangat beragam dari segi narasi untuk edukasi, bisnis dan hiburan, serta media yang digunakan untuk menyampaikan narasi. Tahap produksi media visual dengan menggunakan media film dibagi menjadi 5 salah satunya adalah pasca-produksi yang mencakup editing dan compositing.

Pada sebuah hasil seni media visual., *Compositing* merupakan bagian menyatukan beberapa *sequence* terpisah sehingga menjadikan 1 *sequence* utuh dari awal hingga akhir. Bagian *Compositing* animasi 2D mencakup penambahan *background* dan karakter, koreksi warna, penambahan visual effect dan sound effect.

Penulis mempraktikkan teknik *compositing* pada Animasi 2D berjudul “The Daydreamer” yang merupakan hasil produk untuk memenuhi mata kuliah Animasi 2D lanjut dan Gelar Karya Mahasiswa TI 2024. Mencakup menggabungkan beberapa *sequence* menjadi 1 video, penambahan efek visual, efek audio, *color grading* dan lainnya. Akan dilakukan breakdown mengenai unsur *compositing* yang ada dalam Animasi 2D “The Daydreamer”.

Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian maka implementasi *compositing*, efek visual dan efek audio menggunakan gabungan *software* editing seperti *After Effect 2020* untuk menambahkan efek visual dan *Filmora Wondershare* untuk menggabungkan adegan animasi dengan latar musik serta dialog

Kata kunci: *compositing*, Animasi 2D, visual media , editing

ABSTRACT

In the current era of modernization, the development of visual media arts is very diverse in terms of narratives for education, business, and entertainment, as well as the media used to convey these narratives. The stage of visual media production using film is divided into 5, one of which is post-production, which includes editing and compositing.

In a visual media art piece. Compositing is the process of combining several separate sequences into one complete sequence from start to finish. The Compositing section of 2D animation includes adding backgrounds and characters, color correction, adding visual effects, and sound effects.

The author practices compositing techniques in the 2D Animation titled "The Daydreamer," which is a product to fulfill the Advanced 2D Animation course and the 2024 TI Student Art Exhibition. Includes combining several sequences into 1 video, adding visual effects, audio effects, color grading, and more. A breakdown will be conducted regarding the compositing elements present and the addition of visual effects techniques to align the storyline with the 2D animation product "The Daydreamer."

To achieve results that align with the research objectives, the implementation of compositing, visual effects, and audio effects uses a combination of editing software such as After Effects 2020 to add visual effects and Filmora Wondershare to combine animated scenes with background music and dialogue.

Keyword: Compositing, 2D Animation, visual media, editing