

**PEMBAHASAN COMPOSITING 2D SCENE "ELEMENT FIGHT
PHASE 1" PADA FILM BATTLE PARK**

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh

FIRDA NAILA ZULFA

22.82.1624

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBAHASAN COMPOSITING 2D SCENE "ELEMENT FIGHT
PHASE 1" PADA FILM BATTLE PARK**

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh

FIRDA NAILA ZULFA

22.82.1624

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING 2D SCENE "ELEMENT FIGHT
PHASE 1" PADA FILM BATTLE PARK**

yang disusun dan diajukan oleh

Firda Naila Zulfa

22.82.1624

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Januari 2025

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, M.Kom.
NIK. 190302427

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING 2D SCENE "ELEMENT FIGHT
PHASE 1" PADA FILM BATTLE PARK**

yang disusun dan diajukan oleh

Firda Naila Zulfa

22.82.1624

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahmad Zaid Rahman, M.Kom
NIK. 190302467



Muhammad Misbahul Munir, M.Kom
NIK. 190302497



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Firda Naila Zulfa
NIM : 22.82.1624

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING 2D SCENE "ELEMENT FIGHT PHASE 1" PADA FILM BATTLE PARK

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 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, 30 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Firda Naila Zulfa

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Compositing 2D Scene "Element Fight Phase 1" Pada Animasi "Battle Park". Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam meraih gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Perjalanan mengerjakan skripsi ini memberikan banyak pengalaman dan pembelajaran berharga bagi penulis. Berbagai kendala dan hambatan yang dihadapi menjadi bagian dari proses yang membentuk pemahaman penulis terhadap bidang compositing animasi 2D. Meski demikian, dengan tekad dan usaha yang sungguh-sungguh, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi. Untuk itu, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat serta nikmat-Nya kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya laporan skripsi ini, dalam segala bentuk kegiatan proses yang dihadapi dan dilewati penulis.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Kusrini, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

5. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi, yang memberikan bimbingannya kepada penulis sehingga penyusunan skripsi selesai tepat waktu.

6. Seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.

7. Keluarga penulis, yaitu, Nur Muhsin, Ibu Tsiqotus Sa'adah, saudara-saudara saya Ahmad Mu'tasim Azam, Naufal Aqil Hafidzuddin dan Tariq Mustafid Ahyat yang selalu memberikan motivasi, teguran serta doa dan dukungannya sehingga sehingga menjadi dorongan untuk penulis menyelesaikan laporan skripsi ini.

8. Teman-teman seperjuangan selama perkuliahan dan semasa mengikuti Program Pandawa yang mendukung penulis.

9. Kepada semua pihak yang turut terlibat dalam penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

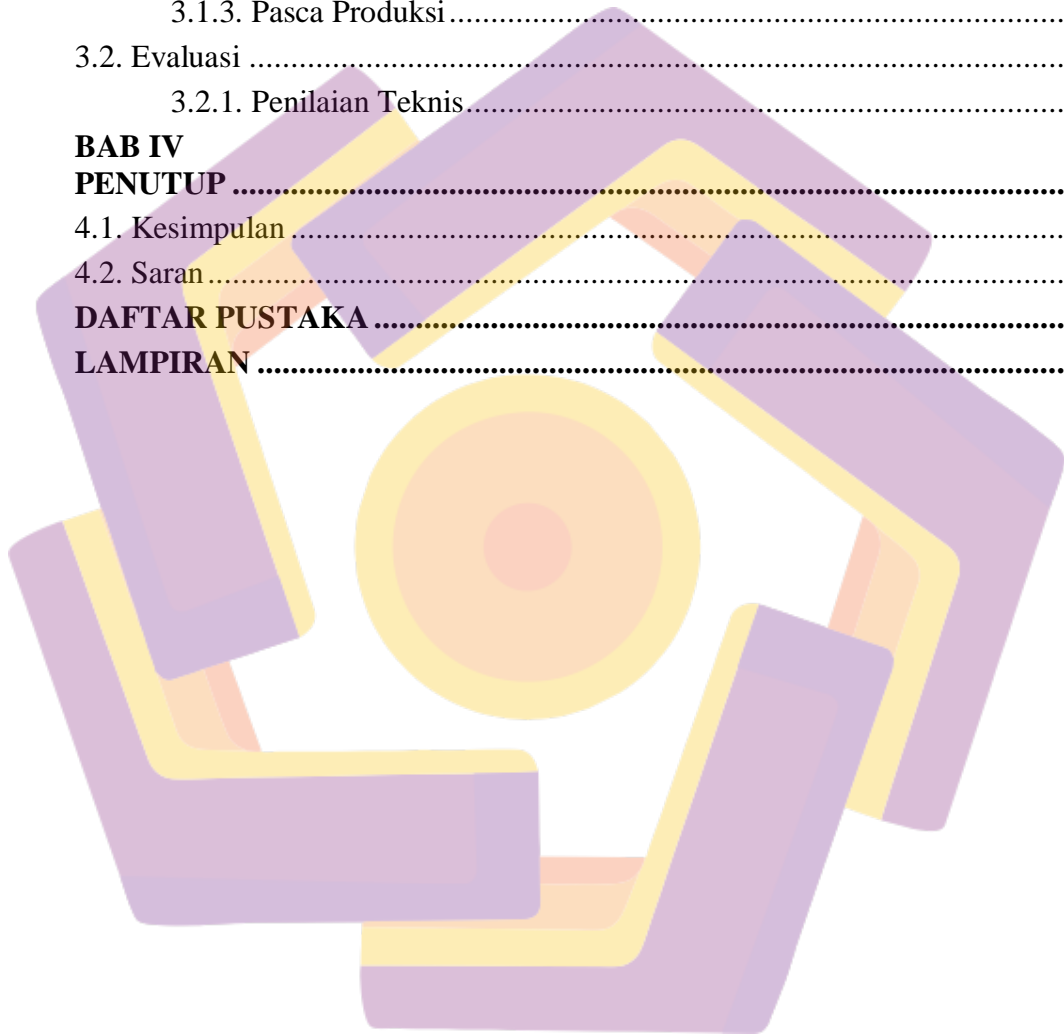
Penulis memahami bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan dan keterbatasan. Kritik serta saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi, khususnya bagi pengembangan bidang visual effects di Indonesia.

Demikian yang dapat penulis sampaikan. Atas perhatian dan waktunya, penulis ucapkan terima kasih.

DAFTAR ISI

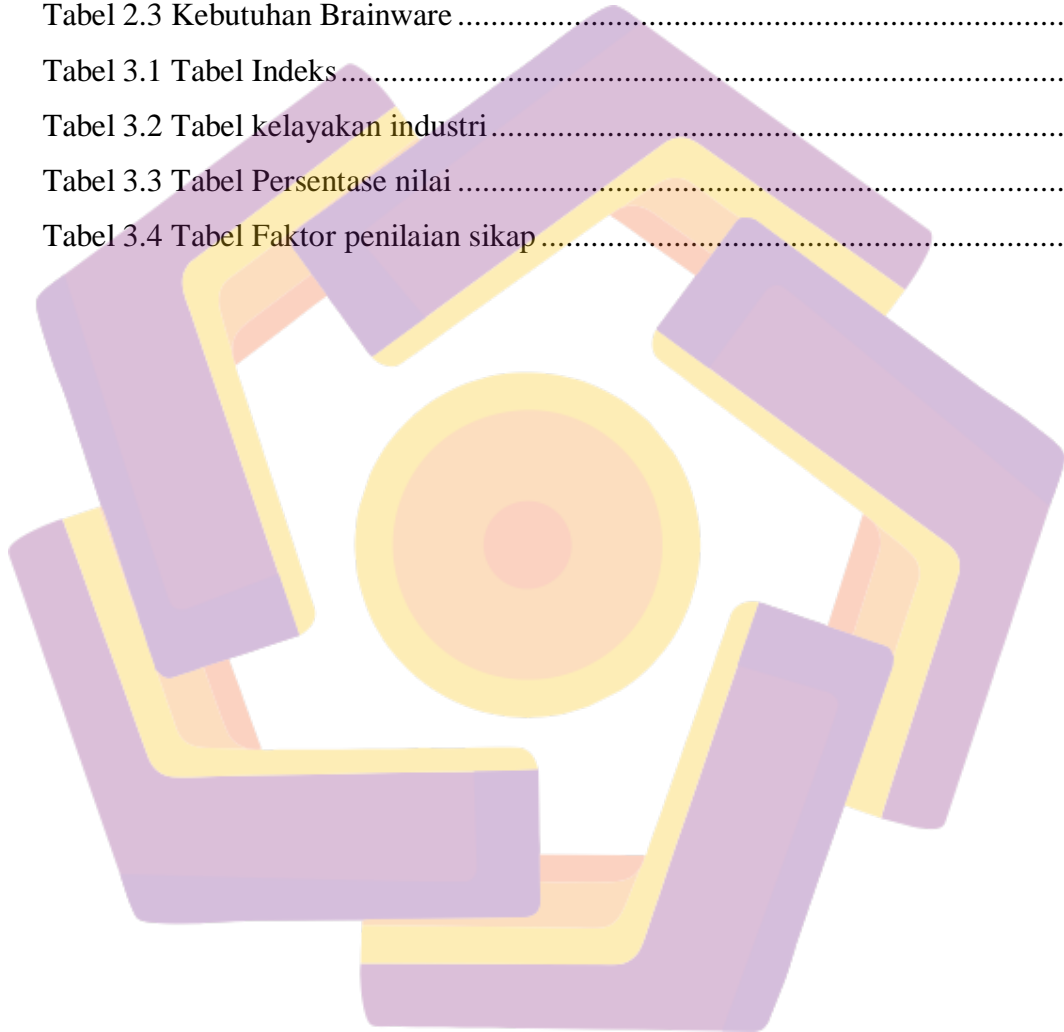
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Brief Produksi	3
BAB II	
TEORI DAN ANALISIS	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	4
2.1.1. Teori Umum	4
2.1.2. Teori Khusus	4
2.2. Teori Analisis Kebutuhan	4
2.2.1. Teori Kebutuhan Fungsional	4
2.2.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	5
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	6
2.3.1. Aspek Kreatif.....	6
2.3.2. Aspek Teknis	8
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	10
2.4.1. Ide Dan Konsep	10
2.4.2. Naskah dan Storyboard	10
2.4.3. Desain.....	12

BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi	14
3.1.1. Pembuatan Bahan	14
3.1.2. Produksi Visual.....	28
3.1.3. Pasca Produksi.....	34
3.2. Evaluasi	35
3.2.1. Penilaian Teknis.....	35
BAB IV	
PENUTUP	39
4.1. Kesimpulan	39
4.2. Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	41



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Perangkat Lunak(Software).....	5
Tabel 2.2 Jenis Perangkat Keras(Hardware)	6
Tabel 2.3 Kebutuhan Brainware	6
Tabel 3.1 Tabel Indeks	36
Tabel 3.2 Tabel kelayakan industri.....	36
Tabel 3.3 Tabel Persentase nilai	37
Tabel 3.4 Tabel Faktor penilaian sikap.....	38



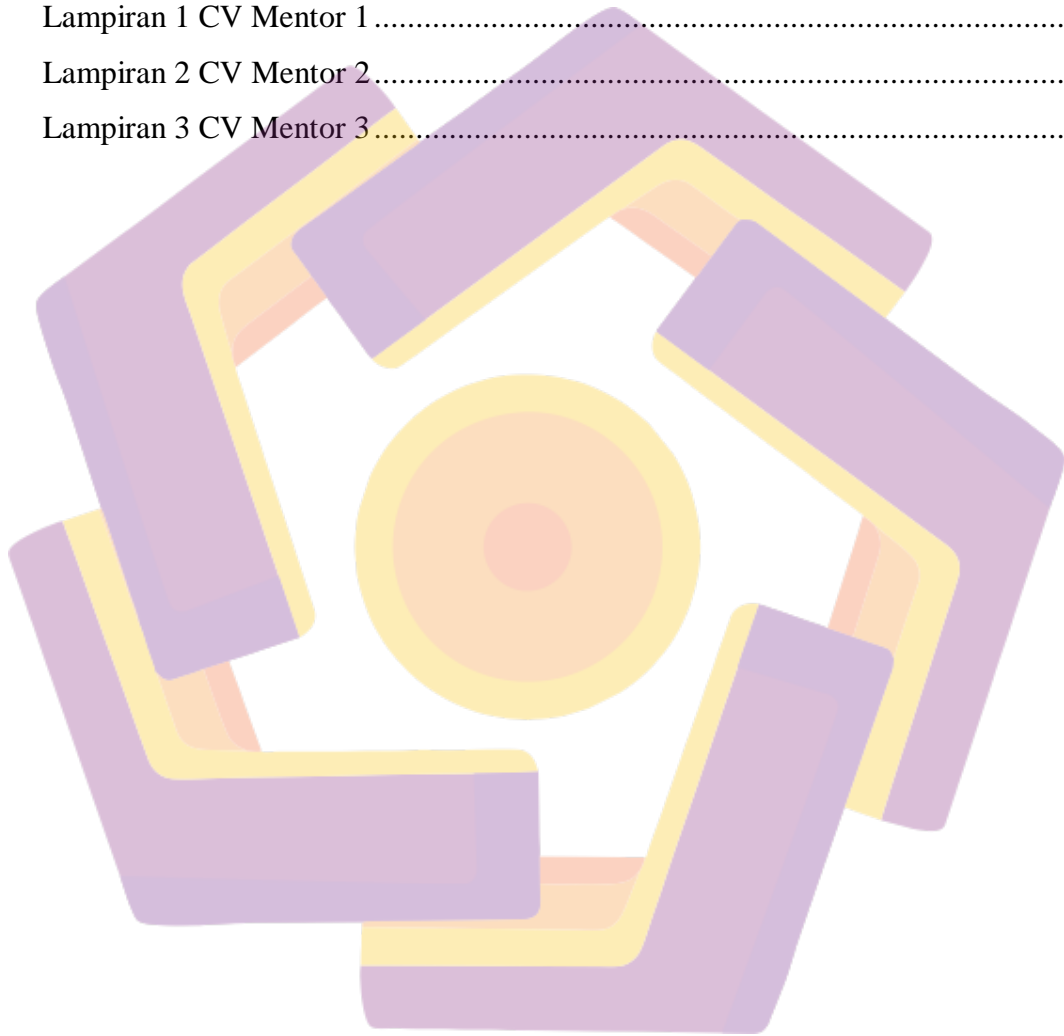
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard scene Element Fight Phase 1	11
Gambar 2.2 Karakter Arya	12
Gambar 2.3 Karakter Deni	13
Gambar 3.1 Format background	14
Gambar 3.2 Base color background tebing	15
Gambar 3.3 Shading color background tebing	15
Gambar 3.4 Format ekspor background tebing	16
Gambar 3.5 Pengaturan composition speedline	16
Gambar 3.6 Black solid layer	17
Gambar 3.7 Black solid layer speedline	17
Gambar 3.8 Turbulent Noise control	18
Gambar 3.9 Turbulent Noise Expression	19
Gambar 3.10 Background Speedline	19
Gambar 3.11 Format render background speedline	20
Gambar 3.12 Pengaturan composition line trail	20
Gambar 3.13 Guides	21
Gambar 3.14 Shape line trail	21
Gambar 3.15 Repeater 1	21
Gambar 3.16 Transform repeater	21
Gambar 3.17 Wiggle transform	22
Gambar 3.18 Format ekspor line trail	22
Gambar 3.19 Pengaturan composition water wave	23
Gambar 3.20 Oval shape	23
Gambar 3.21 Repeater ellipse	24
Gambar 3.22 Repeater 2 ellipse	24
Gambar 3.23 Susunan ellipse	24
Gambar 3.24 Linear key color	25
Gambar 3.25 Fill	25

Gambar 3.26 Turbulent displace.....	25
Gambar 3.27 Expression evolution.....	26
Gambar 3.28 Wave warp.....	26
Gambar 3.29 Roughen edges.....	26
Gambar 3.30 Black solid layer water wave.....	27
Gambar 3.31 Gradient ramp.....	27
Gambar 3.32 Pre comp 2.....	27
Gambar 3.33 Render water wave	28
Gambar 3.34 Camera Shake Effect.....	28
Gambar 3.35 Rotoscoping object	29
Gambar 3.36 Curves Effect.....	29
Gambar 3.37 Pengaplikasian Glow effect.....	30
Gambar 3.38 Pengaplikasian Position dan Scale untuk efek zoom in dan zoom out.....	30
Gambar 3.39 Effect yang diterapkan pada adjustment layer.....	31
Gambar 3.40 Fractal Noise effect.....	32
Gambar 3.41 Offset dan Polar Coordination effect	32
Gambar 3.42 Impact Frame.....	33
Gambar 3.43 Gaussian blur	33
Gambar 3.44 CC Slant	34
Gambar 3.45 Penyusunan layer shot 7 dan 8	34
Gambar 3.46 Format rendering After Effect.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Mentor 1	41
Lampiran 2 CV Mentor 2	42
Lampiran 3 CV Mentor 3	43



INTISARI

Compositing adalah proses menggabungkan elemen visual seperti karakter, latar, dan efek menjadi satu kesatuan adegan dalam produksi animasi 2D. Skripsi ini membahas proses compositing pada **fase 1 elemen adegan** dalam film animasi *Battle Park* produksi PARAMA, yang menceritakan konflik akibat perebutan lahan parkir. Penelitian ini berfokus pada bagaimana elemen karakter yang bergerak dinamis, latar yang detail, efek pertarungan, dan pencahayaan dramatis diintegrasikan untuk menghasilkan adegan yang menarik secara visual.

Proses compositing dilakukan dengan menyusun layer secara bertahap, mengatur *layering* dan *blending mode*, serta menambahkan efek seperti *motion blur*, *glow*, *shadow*, dan lain-lain untuk menciptakan kedalaman visual. Aspek-aspek yang diperhatikan meliputi konsistensi pencahayaan, *color grading*, dan integrasi efek agar adegan pertarungan terlihat hidup dan meyakinkan.

Compositing yang dilakukan secara cermat terbukti mampu meningkatkan kualitas visual dan emosional film secara signifikan. PARAMA menunjukkan bahwa studio animasi lokal memiliki kemampuan teknis yang mumpuni dan mampu bersaing di industri animasi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi praktisi animasi dalam mengoptimalkan proses compositing untuk menghasilkan karya berkualitas tinggi.

Kata kunci: compositing, animasi 2D, elemen adegan, *Battle Park*, *layering*.

ABSTRACT

Compositing is the process of combining visual elements such as characters, backgrounds, and effects into a single unified scene in 2D animation production. This thesis discusses the compositing process of scene element phase 1 in the animated film Battle Park produced by PARAMA, which tells the story of a conflict arising from a dispute over a parking area. The study focuses on how dynamically moving character elements, detailed backgrounds, combat effects, and dramatic lighting are integrated to produce visually engaging scenes.

The compositing process is carried out by arranging layers gradually, managing layering and blending modes, and adding effects such as motion blur, glow, shadows, and others to create visual depth. Key aspects considered include lighting consistency, color grading, and effect integration to ensure that the fight scenes appear lively and convincing.

Carefully executed compositing is proven to significantly enhance the visual and emotional quality of the film. PARAMA demonstrates that local animation studios possess strong technical capabilities and are able to compete within the animation industry. This research is expected to serve as a reference for animation practitioners in optimizing the compositing process to produce high-quality works.

Keywords: compositing, 2D animation, scene elements, Battle Park, layering.