

**PEMBAHASAN *COMPOSITING 2D SCENE* "STAGING" PADA  
PEMBUATAN FILM PENDEK "BATTLE PARK"**

**SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST**

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



disusun oleh

**WILLI PRABOWO ENDI**

**22.82.1596**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**PEMBAHASAN *COMPOSITING 2D SCENE* "STAGING" PADA  
PEMBUATAN FILM PENDEK "BATTLE PARK"**

**SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST**

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



disusun oleh

**WILLI PRABOWO ENDI**

**22.82.1596**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN *COMPOSITING 2D SCENE* "STAGING" PADA  
PEMBUATAN FILM PENDEK "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

**Willi Prabowo Endi**

**22.82.1596**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Januari 2026

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhe, M.Kom.**  
**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN *COMPOSITING 2D SCENE* "STAGING" PADA  
PEMBUATAN FILM PENDEK "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

**Willi Prabowo Endi**

**22.82.1596**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Januari 2026

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Rifai Ahmad Musthofa, M.Kom**  
**NIK. 190302552**

**Bernadhed, M.Kom.**  
**NIK. 190302243**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Januari 2026

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Willi Prabowo Endi  
NIM : 22.82.1596

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBAHASAN *COMPOSITING 2D SCENE "STAGING"* PADA PEMBUATAN FILM PENDEK "BATTLE PARK"**

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, 26 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Willi Prabowo Endi

## KATA PENGANTAR

Assalamua'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, serta petunjuk dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi berjudul "Pembahasan *Compositing 2D Scene* "Staging" Pada Pembuatan Film Pendek "Battle Park"

Dalam penyusunan penelitian ini tidak lepas pula dari bantuan serta dorongan dari berbagai pihak, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang disayangi yaitu Bapak Moh. Washadi dan Ibu Nur Aeni, serta kakak penulis yang bernama Moh. Rayana Endi yang senantiasa memberikan doa serta dukungan penuh terhadap penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah menemani dari awal masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi. Terima kasih, telah memberi dukungan, masukan, dan semangat kepada penulis.
7. Teman-teman dari CV Parama Creative yang tidak luput membantu dan menemani penulis.
8. Anisah, partner yang senantiasa hadir menemani, membantu, dan selalu memberikan dukungan penuh kepada penulis. Terima kasih

9. Yang terakhir, apresiasi terdalam kepada diri penulis sendiri. Terima kasih telah memilih untuk terus berusaha ketika menyerah terasa lebih mudah. Terima kasih untuk selalu ingin belajar hal-hal baru. Terima kasih mau mencoba segala kesempatan yang datang. Terima kasih, karena sejatinya ‘anak kecil’ yang ada pada diri penulis itu masih tetap hidup; ia sangat haus akan banyak hal untuk dicoba, masih selalu ingin menjelajahi dunia luar, dan selalu percaya pada setiap usaha yang diupayakan. Terima kasih sudah tidak membiarkan mimpi-mimpi kecilnya padam, dan terima kasih telah mengusahakan segalanya sampai di titik ini.

Yogyakarta, 26 Januari 2026



Willi Prabowo Endi

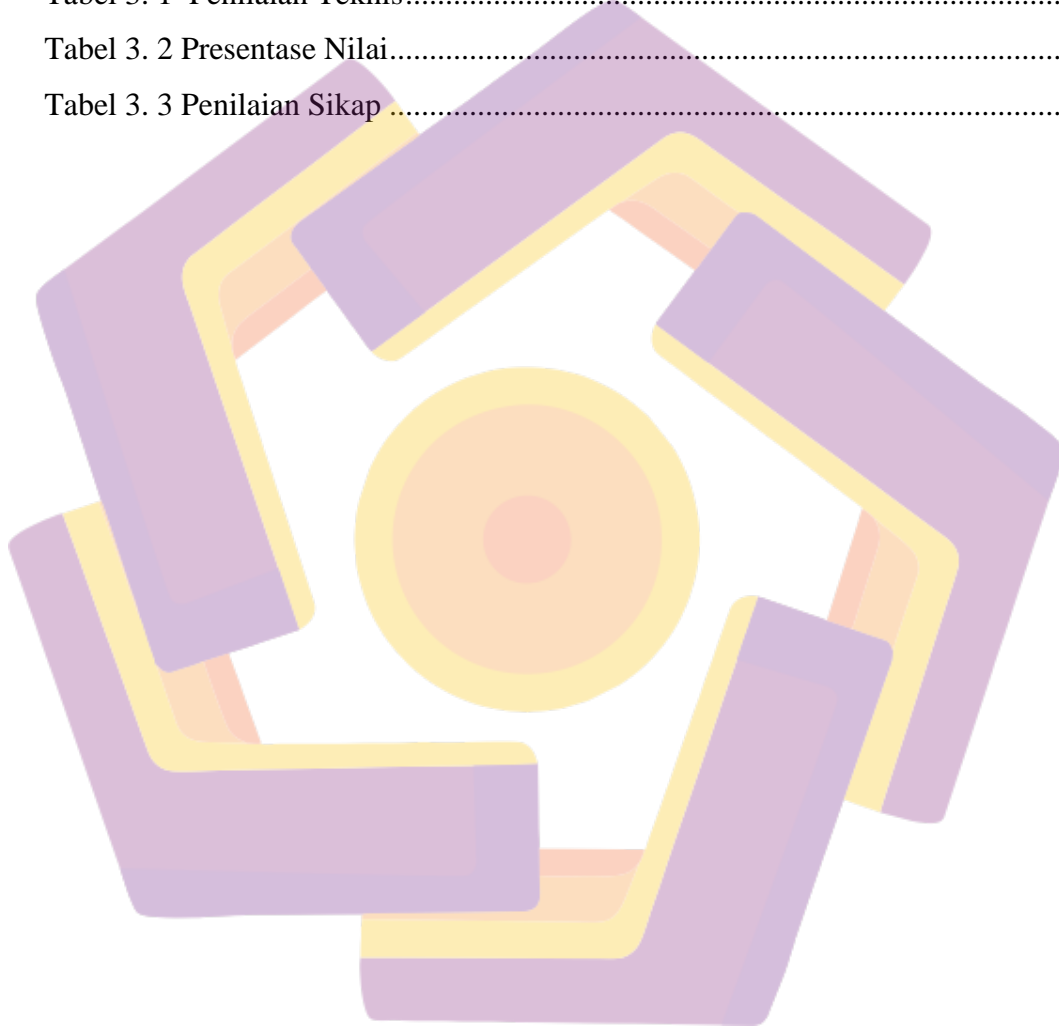
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
2.1 Teori Khusus Teknik <i>Compositing</i> .....	4
2.1.1 Animasi 2D .....	4
2.1.2 <i>Pipeline</i> Animasi 2D .....	4
2.1.3 <i>Compositing</i> .....	5
2.1.4 Teknik <i>Compositing</i> .....	6
2.1.5 Adobe After Effects 2025.....	8
2.2 Pengumpulan Data.....	8
2.2.1 Observasi.....	8
2.2.2 Brief Produksi.....	11
2.3 Analisis Kebutuhan.....	11
2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	12
2.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	12
2.4 Aspek Produksi .....	13

2.5	Pra Produksi.....	15
2.5.1	Naskah.....	16
2.5.2	<i>Concept Art</i> .....	17
2.5.3	<i>Storyboard</i> .....	19
<b>BAB III IMPLEMENTASI.....</b>		<b>20</b>
3.1	Produksi .....	20
3.1.1	Penggabungan dan Penyusunan <i>Layer Aset</i> .....	20
3.1.2	<i>Color correction</i> .....	21
3.1.3	<i>Highlight</i> dan <i>Shadow</i> Karakter .....	22
3.1.4	Penambahan 3D <i>Camera</i> .....	25
3.1.5	Penambahan Efek <i>Speedline</i> sebagai <i>Overlay</i> .....	26
3.1.6	Penambahan Efek <i>Parallax</i> .....	27
3.1.7	Penerapan <i>Camera Rack Focus</i> .....	28
3.2	Rendering.....	29
3.3	Evaluasi.....	30
3.3.1	Penilaian Sikap.....	32
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>		<b>34</b>
4.1	Kesimpulan .....	34
4.2	Saran .....	34
<b>REFERENSI.....</b>		<b>35</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>36</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware) .....	12
Tabel 2. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	13
Tabel 2. 3 Tabel Aspek Produksi .....	13
Tabel 3. 1 Penilaian Teknis.....	31
Tabel 3. 2 Presentase Nilai.....	31
Tabel 3. 3 Penilaian Sikap .....	32



## DAFTAR GAMBAR

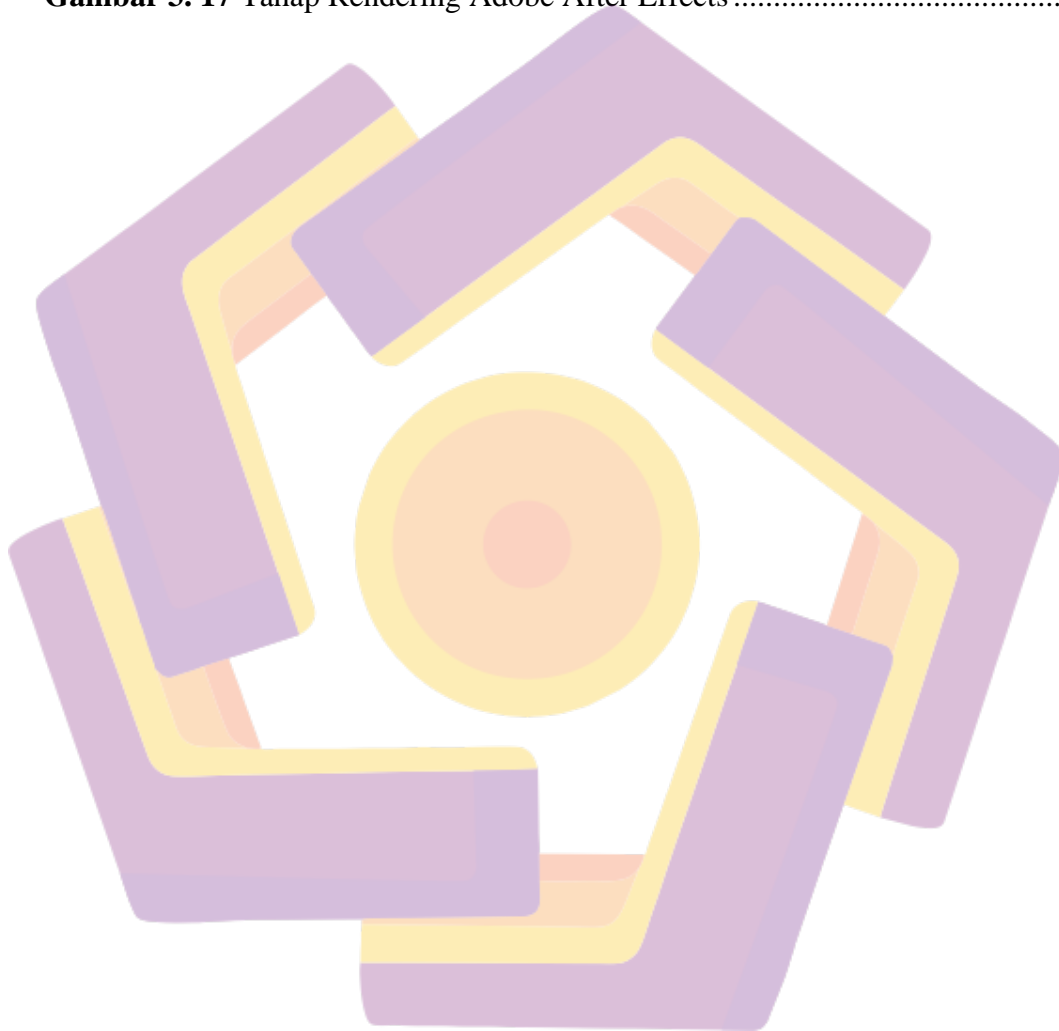
<b>Gambar 2. 1</b> Doraemon the Movie: Nobita’s World Tales .....	4
<b>Gambar 2. 2</b> Pipeline Animasi 2D.....	5
<b>Gambar 2. 3</b> Contoh Compositing.....	6
<b>Gambar 2. 4</b> Saitama Vs Genos.....	9
<b>Gambar 2. 5</b> Law Vs Blackbeard .....	10
<b>Gambar 2. 6</b> Heat Vs Replusion .....	10
<b>Gambar 2. 7</b> Naskah Film Animasi 2D “Battle park.....	16
<b>Gambar 2. 8</b> Karakter Arya .....	17
<b>Gambar 2. 9</b> Karakter Deni .....	17
<b>Gambar 2. 10</b> Karakter Monster Batu .....	17
<b>Gambar 2. 11</b> Karakter Monster Air .....	18
<b>Gambar 2. 12</b> Bebatuan di atas air .....	18
<b>Gambar 2. 13</b> <i>Storyboard</i> “Battle Park”.....	19
<b>Gambar 3. 1</b> Penyusunan Layer Aset .....	20
<b>Gambar 3. 2</b> Hasil Visual dari Penyusunan <i>Layer</i> .....	21
<b>Gambar 3. 3</b> <i>Color correction</i> Pada <i>Shot</i> Deni Berjalan.....	22
<b>Gambar 3. 4</b> Perbandingan Sebelum (kiri) dan Setelah di <i>Color correction</i> (kanan) .....	22
<b>Gambar 3. 5</b> Pengaturan <i>Rim light</i> .....	23
<b>Gambar 3. 6</b> Pengaturan Penyesuaian Kesan Bayangan .....	24
<b>Gambar 3. 7</b> Hasil Visual dari penambahan <i>Highlight</i> dengan <i>Rim light</i> Pada karakter Deni (kiri) dan Arya (kanan).....	24
<b>Gambar 3. 8</b> Pengaturan <i>Layer</i> “ <i>Drop shadow</i> ”.....	25
<b>Gambar 3. 9</b> Perbandingan Visual Sebelum Penerapan <i>Drop shadow</i> (kiri) dan Setelah Penerapan (kanan) .....	25
<b>Gambar 3. 10</b> Penambahan 3D <i>Camera</i> dan Penyusunan 3D <i>Layer</i> .....	26
<b>Gambar 3. 11</b> Penerapan <i>Fractal noise</i> .....	26
<b>Gambar 3. 12</b> Hasil Visual Penerapan <i>Speedline Overlay</i> .....	27
<b>Gambar 3. 13</b> Penyusunan <i>Layer</i> pada <i>Timeline</i> .....	27

**Gambar 3. 14** Tampilan Kerja Penyusunan 3D *Layer* dari Tampa katas dan Samping .....28

**Gambar 3. 15** Pengaturan focus distance pada kamera untuk menghasilkan efek rack focus. ....29

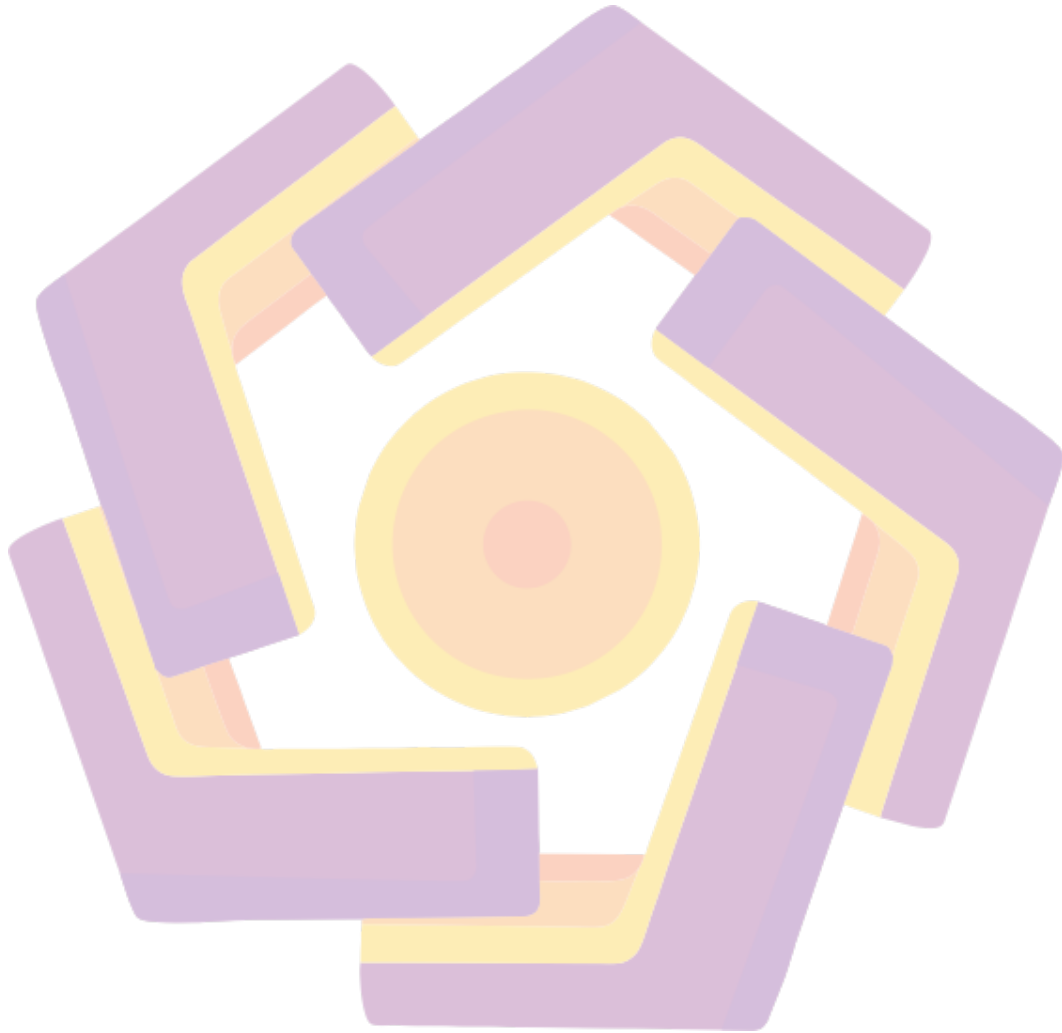
**Gambar 3. 16** Kondisi Awal Focus distance (kiri) dan Kondisi Akhir (kanan) ...29

**Gambar 3. 17** Tahap Rendering Adobe After Effects .....30



## DAFTAR LAMPIRAN

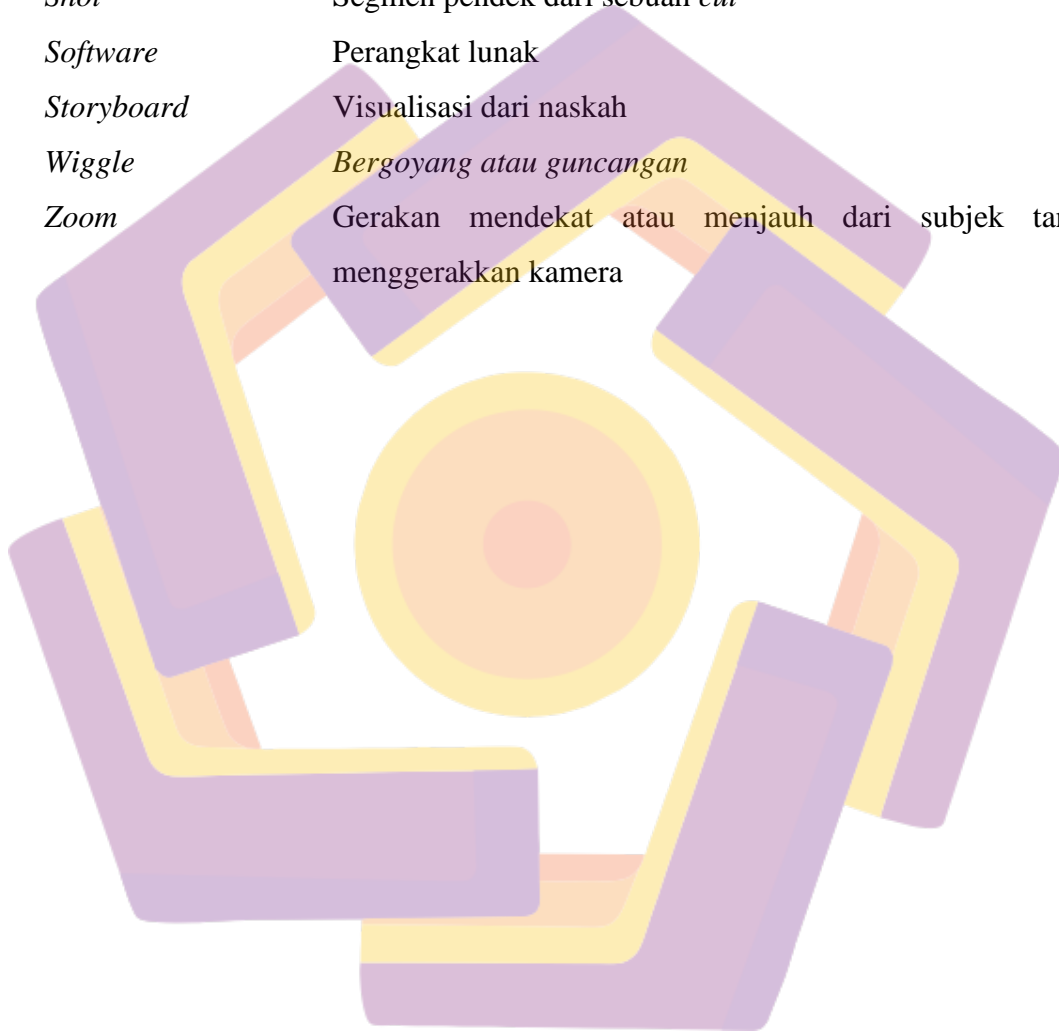
Lampiran 1. Surat Penunjukkan Dosen .....	36
Lampiran 2. Naskah Film “Battle Park” .....	37
Lampiran 3. Storyboard “Battle Park” .....	42
Lampiran 4. CV Mentor .....	43



## DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN

<i>.mov</i>	Format rendering video dengan kualitas tinggi yang digunakan untuk hasil akhir <i>compositing</i> .
<i>.png</i>	( <i>Portable Network Graphics</i> ) format rendering visual berupa urutan gambar ( <i>image sequence</i> ).
2D	Dua dimensi
3D	Tiga dimensi
<i>Background</i>	Gambar latar belakang
<i>Blending mode</i>	Untuk memodifikasi interaksi dengan <i>layer</i> dibawahnya
<i>Blur</i>	Buram, kabur
<i>Clean-Up</i>	Proses membersihkan sketsa kasar dalam pembuatan animasi.
<i>Color correction</i>	Penyesuaian warna dan pencahayaan untuk memperbaiki perbedaan tampilan warna antar adegan
<i>Color Sheet</i>	Panduan warna karakter
<i>Compositing</i>	Proses penggabungan berbagai macam elemen visual dari sumber yang berbeda menjadi satu kesatuan
<i>Concept art</i>	Tahap perancangan visual awal meliputi <i>character</i> dan <i>environment</i>
<i>Cut</i>	Segmen pendek dari <i>scene</i>
<i>Drop shadow</i>	Efek visual untuk menciptakan bayangan pada asset objek
<i>Eagle eye</i>	Sudut pandang kamera dari posisi yang sangat tinggi
<i>Hardware</i>	Perangkat keras
<i>Highlight</i>	Bagian yang terkena cahaya
<i>Inbetween</i>	Proses penambahan gambar di antara <i>keyframe</i> untuk menghaluskan gerakan.
<i>Keyframe</i>	Bingkai utama untuk membuat animasi
<i>Layer</i>	Lapisan
<i>Masking</i>	Metode pengeditan untuk memotong sebagian dari <i>footage</i>
Naskah	Cerita yang tertulis diatas media tulis

<i>Parallax</i>	Perbedaan pergerakan posisi suatu objek akibat perbedaan garis pandang dan perubahan posisi pengamat
<i>Pipeline</i>	Acuan atau alur proses pembuatan animasi
<i>Scene</i>	Kumpulan <i>cut</i>
<i>Shadow</i>	Bagian yang tidak terkena cahaya
<i>Shot</i>	Segmen pendek dari sebuah <i>cut</i>
<i>Software</i>	Perangkat lunak
<i>Storyboard</i>	Visualisasi dari naskah
<i>Wiggle</i>	<i>Bergoyang atau guncangan</i>
<i>Zoom</i>	Gerakan mendekat atau menjauh dari subjek tanpa menggerakkan kamera



## INTISARI

Animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga media komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan melalui penggabungan elemen visual yang utuh. Penelitian ini membahas penerapan teknik *compositing* pada film pendek animasi 2D berjudul "Battle Park". Film ini mengisahkan tentang konflik dua pria yang memperebutkan tempat parkir hingga bertransformasi menjadi karakter 2D. Fokus utama penelitian ini terletak pada bagian *scene staging* yang memerlukan kompleksitas visual tinggi untuk membangun atmosfer yang tegang.

Proses *compositing* dilakukan menggunakan *software* Adobe After Effects 2025 dengan menggabungkan berbagai aset seperti animasi karakter, latar belakang (*background*), dan efek visual (*VFX*). Teknik-teknik yang diterapkan meliputi penyesuaian warna (*color correction*), pemberian efek *highlight* dan *shadow* untuk kedalaman karakter, penggunaan *3D camera* untuk efek *parallax*, hingga penerapan *camera movement* dan *blur* untuk memfokuskan perhatian penonton pada elemen penting dalam adegan.

Berdasarkan hasil uji kelayakan industri yang dilakukan oleh mentor dari CV. Parama Creative, penerapan *compositing* pada film "Battle Park" memperoleh nilai evaluasi sebesar 90% dengan predikat "Sangat Baik". Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan teknik *compositing* yang tepat mampu memperkuat atmosfer visual, meningkatkan kualitas estetika produksi, serta memberikan pengalaman menonton yang lebih mendalam bagi audiens.

**Kata kunci:** Animasi, *Compositing*, 2D, Adobe After Effects, *Battle Park*.

## **ABSTRACT**

*Animation serves not only as entertainment but also as an effective visual communication medium to convey messages through the seamless integration of visual elements. This research discusses the application of compositing techniques in the 2D animated short film titled "Battle Park". The film tells the story of two men competing for a parking space who eventually transform into 2D characters. The primary focus of this study is the fight scene within the "staging" scene, which requires high visual complexity to build a tense atmosphere.*

*The compositing process was executed using Adobe After Effects 2025 by integrating various assets such as character animation, backgrounds, and visual effects (VFX). The techniques applied include color correction, highlight and shadow enhancements for character depth, 3D camera usage for parallax effects, as well as camera movement and blur to focus the audience's attention on key elements within the scene.*

*Based on industrial feasibility tests conducted by mentors from CV. Parama Creative, the application of compositing in "Battle Park" achieved an evaluation score of 90%, categorized as "Excellent". This research concludes that the proper application of compositing techniques effectively strengthens the visual atmosphere, enhances production aesthetics, and provides a more immersive viewing experience for the audience.*

**Keywords:** *Animation, Compositing, 2D, Adobe After Effects, Battle Park.*