

**PEMBAHASAN *COMPOSITING 2D SCENE "HAND COMBAT PHASE 1"*
PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
ANTO YUNI TRI WIBOWO
22.82.1373

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PEMBAHASAN *COMPOSITING 2D SCENE "HAND COMBAT PHASE 1"*
PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ANTO YUNI TRI WIBOWO

22.82.1373

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER
PEMBAHASAN *COMPOSITING 2D SCENE "HAND COMBAT PHASE 1"*
PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

Anto Yuni Tri Wibowo

22.82.1373

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



Haryoko, S.Kom, M.Cs.

NIK. 190302236

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING 2D SCENE "HAND COMBAT PHASE 1"
PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

Anto Yuni Tri Wibowo

22.82.1373

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Rokhmatullah Batik
Firmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302277

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Anto Yuni Tri Wibowo
NIM : 22.82.1373

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN *COMPOSITING 2D SCENE "HAND COMBAT PHASE 1"* PADA FILM "BATTLE PARK"

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom, M.Cs.

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, 25 Februari 2026

Yang Menyatakan



Anto Yuni Tri Wibowo

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas ke hadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat yang melimpah, kesehatan, kekuatan dan kesempatan yang diberikan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, pembawa risalah dan pemberi nasihat kepada umat manusia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta dengan judul skripsi **Pembahasan *Compositing 2D Scene "Hand Combat Phase 1"* Pada Film "Battle Park"**.

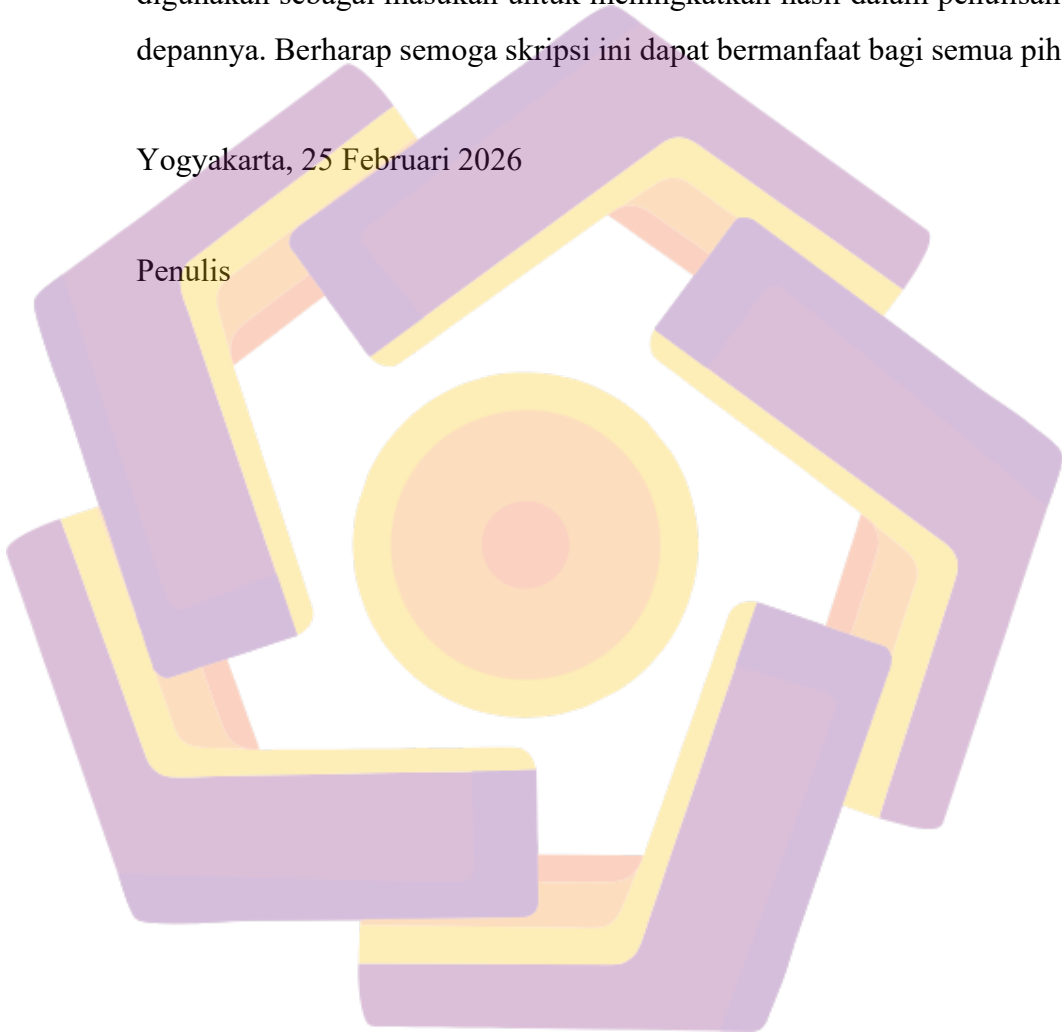
Penulisan skripsi ini terwujud dengan berbagai dukungan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis yang selalu memberikan doa, perhatian, dan kasih sayangnya, serta dukungan, tidak lupa memberi motivasi dan semangat kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
6. Seluruh mentor selama program magang Pandawa oleh CV PARAMA Creative.
7. Segenap dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan.

8. Teman-teman TI01 yang saling memberi dukungan, masukan, dan semangat kepada penulis.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penulisan laporan skripsi ini. Penulis mengakui bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, saran dan kritik dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan hasil dalam penulisan ke depannya. Berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 25 Februari 2026

Penulis



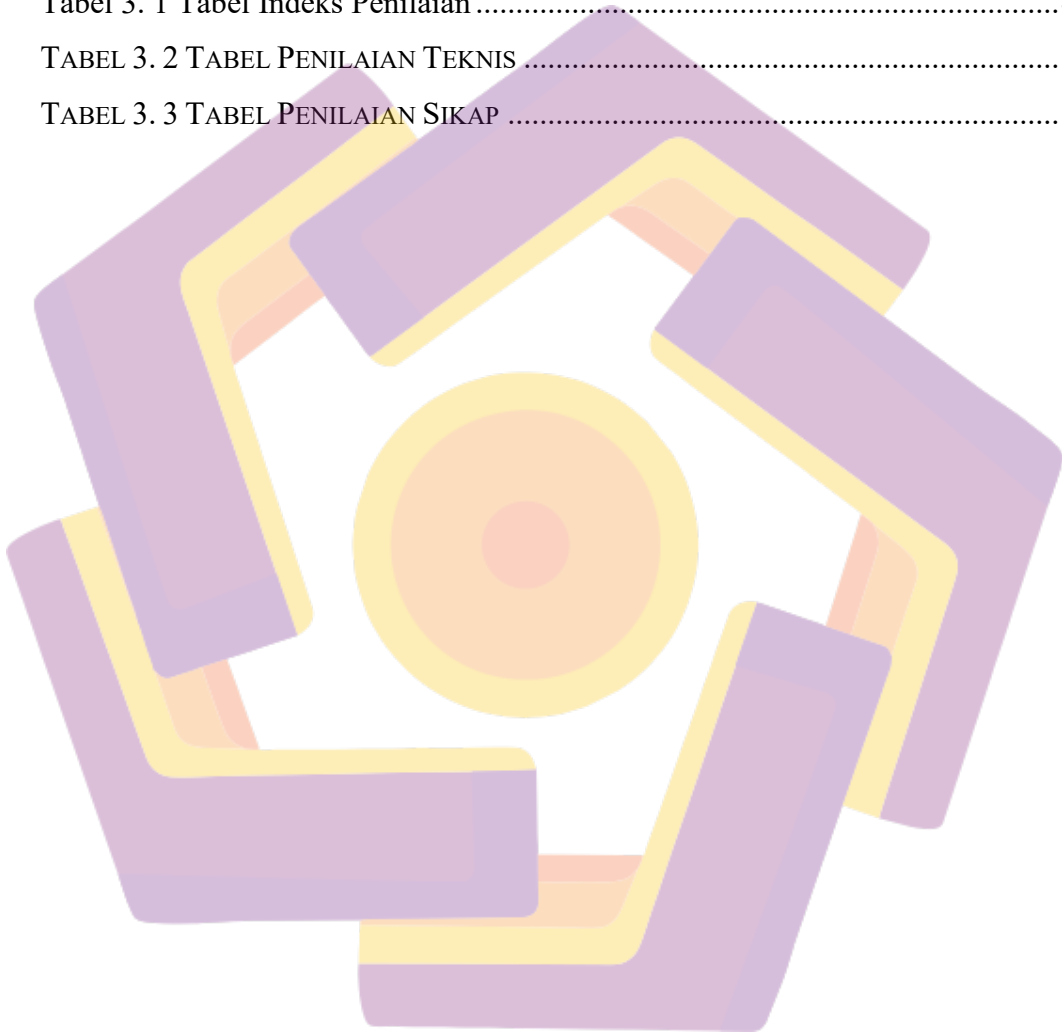
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
INTISARI.....	XII
ABSTRACT	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	3
BAB II TEORI DAN ANALISIS	4
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS.....	4
2.1.1. <i>Teori Compositing</i>	4
2.1.2. <i>Animasi</i>	5
2.1.3. <i>Animasi 2D</i>	5
2.1.4. <i>Background dalam Animasi</i>	6
2.1.5. <i>Layouting</i>	8
2.1.5. <i>Skala Likert</i>	8
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	9
2.2.1. <i>Referensi</i>	9
2.2.2. <i>Brief Produksi</i>	11

2.2.3. <i>Teori Kebutuhan Fungsional</i>	11
2.2.4. <i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	11
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	13
2.3.1. <i>Aspek Kreatif</i>	13
2.3.2. <i>Aspek Teknis</i>	14
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	16
2.4.1. <i>Ide Dan Konsep</i>	16
2.4.2. <i>Naskah dan Storyboard</i>	16
2.4.3. <i>Desain</i>	22
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	26
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	26
3.1.1. <i>Pembuatan Bahan</i>	26
3.1.2. <i>Produksi Visual</i>	27
3.1.3. <i>Pasca Produksi</i>	29
3.2. EVALUASI.....	40
BAB IV PENUTUP	44
4.1. KESIMPULAN.....	44
4.2. SARAN.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

TABEL 2. 1 TABEL <i>SOFTWARE</i>	12
TABEL 2. 2 TABEL <i>HARDWARE</i>	12
TABEL 2. 3 TABEL <i>BRAINWARE</i>	13
Tabel 3. 1 Tabel Indeks Penilaian.....	41
TABEL 3. 2 TABEL PENILAIAN TEKNIS.....	41
TABEL 3. 3 TABEL PENILAIAN SIKAP.....	42



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 CONTOH <i>COMPOSITING</i>	4
GAMBAR 2. 2 CONTOH PRODUKSI ANIMASI	5
GAMBAR 2. 3 CONTOH GAMBAR ANIMASI	6
GAMBAR 2. 4 CONTOH <i>BACKGROUND</i> ANIMASI.....	6
GAMBAR 2. 5 CONTOH <i>BACKGROUND LAYER-BASED</i>	7
GAMBAR 2. 6 CONTOH <i>PARALLAX BACKGROUND</i>	8
GAMBAR 2. 7 CONTOH PROSES <i>LAYOUTING</i>	8
GAMBAR 2. 8 CONTOH SKALA LIKERT	9
GAMBAR 2. 9 ADEGAN DALAM ONE PIECE	10
GAMBAR 2. 10 ADEGAN DALAM DRAGON BALL SUPER : BROLY	10
GAMBAR 2. 11 NASKAH CERITA	17
GAMBAR 2. 12 <i>STORYBOARD</i> CERITA <i>CUT</i> 1 SAMPAI 2	18
GAMBAR 2. 13 <i>STORYBOARD</i> CERITA <i>CUT</i> 3	19
GAMBAR 2. 14 <i>STORYBOARD</i> CERITA <i>CUT</i> 4.....	20
GAMBAR 2. 15 <i>STORYBOARD</i> CERITA <i>CUT</i> 5.....	21
GAMBAR 2. 16 <i>STORYBOARD</i> CERITA <i>CUT</i> 6 SAMPAI 7.....	22
GAMBAR 2. 17 DESAIN <i>ENVIRONMENT BACKGROUND</i> 1	23
GAMBAR 2. 18 DESAIN <i>ENVIRONMENT MIDGROUND</i> 1	23
GAMBAR 2. 19 DESAIN <i>ENVIRONMENT BACKGROUND</i> 2	24
GAMBAR 2. 20 DESAIN <i>ENVIRONMENT MIDGROUND</i> 2	24
GAMBAR 2. 21 DESAIN <i>ENVIRONMENT FOREGROUND</i> 1	25
Gambar 3. 1 Pengambilan Sampel Warna	26
GAMBAR 3. 2 PEMBAGIAN SETIAP ASET <i>LAYER</i>	27
GAMBAR 3. 3 <i>BACKGROUND GRAYSCALE</i>	28
GAMBAR 3. 4 <i>BACKGROUND SOLID COLOR</i>	28
GAMBAR 3. 5 PENAMBAHAN TEKSTUR.....	29
GAMBAR 3. 6 PENAMBAHAN EFEK <i>BLUR</i>	29
GAMBAR 3. 7 MEMBUAT <i>COMPOSITION</i> BARU.....	30
GAMBAR 3. 8 MENAMBAHKAN <i>KEYFRAME SCALE</i>	31

GAMBAR 3. 9 PENAMBAHAN <i>KEYFRAME POSITION</i>	31
GAMBAR 3. 10 PENAMPAKAN JALUR PERGERAKAN ASET.....	32
GAMBAR 3. 11 PEMBERIAN KAMERA <i>ZOOM OUT</i>	33
GAMBAR 3. 12 PENAMPAKAN AWAL LEDAKAN	33
GAMBAR 3. 13 PEMBERIAN <i>EFFECT PRESET WIGGLE</i>	34
GAMBAR 3. 14 PENGATURAN NILAI PLUGIN WIGGLE	34
GAMBAR 3. 15 TAMPILAN AKHIR LEDAKAN	35
GAMBAR 3. 16 TAMPILAN SEBELUM PENAMBAHAN EFEK <i>GLOW</i>	35
GAMBAR 3. 17 PEMBERIAN EFEK <i>GLOW</i>	36
GAMBAR 3. 18 HASIL PENAMBAHAN EFEK <i>GLOW</i>	37
GAMBAR 3. 19 <i>IMPORTING</i> ASET KE <i>AFTER EFFECT</i>	37
GAMBAR 3. 20 PEMBUATAN <i>PRE-COMPOSITION</i> BARU	38
GAMBAR 3. 21 PENAMBAHAN <i>CAMERA SHAKE</i>	38
GAMBAR 3. 22 PENAMBAHAN KAMERA <i>SHAKE</i> SAAT SERANGAN.....	38
GAMBAR 3. 23 MENGATUR TAMPILAN AGAR TERLIHAT KEDALAMAN ASET	39
GAMBAR 3. 24 MENGATUR UKURAN ASET	39
GAMBAR 3. 25 MENYELEKSI SETIAP LAPISAN ASET <i>BACKGROUND</i>	40
GAMBAR 3. 26 PEMBERIAN KAMERA <i>MOVEMENT</i>	40

INTISARI

Film “Battle Park” merupakan sebuah film aksi yang memadukan 2 tipe gaya tampilan yaitu *live action* dan animasi 2 dimensi. Film ini bercerita tentang 2 orang pengendara motor yang berebut tempat parkir dengan menggunakan kekuatan mereka. Di dalam film ini penulis mengerjakan bagian *compositing* animasi 2 dimensi pada adegan *hand combat phase 1*. Di mana penulis harus menggabungkan semua aset menjadi satu video.

Pada adegan *hand combat phase 1* kedua karakter melakukan pertarungan dengan tangan kosong yang menghasilkan banyak efek. Dalam proses penyatuan efek, karakter, dan latar belakang dalam adegan ini harus dilakukan dengan menentukan *timing* agar efek dalam adegan dapat selaras dengan gerakan dari karakter. Berikutnya penulis harus melakukan *color correction* pada setiap layer agar setiap elemen dapat terlihat menyatu dan konsisten.

Dengan menggunakan *software After Effect, Premiere Pro*, dan metode ini dalam sebuah adegan film dapat membuat kedalaman sebuah tampilan lebih menyatu dari antar elemen dan gerakan dari setiap karakternya menjadi lebih dinamis. Pada akhirnya *compositing* tepat dapat membuat sebuah adegan menjadi lebih hidup.

Hasil evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh para mentor industri, penulis memperoleh persentase nilai sebesar 85.2%, yang menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh penulis tergolong “Baik Sekali”.

Kata kunci: animasi 2D, *compositing*, *timing*, *color correction*, *after effect*

ABSTRACT

“Battle Park” is an action film that combines two visual styles: live action and 2D animation. The film tells the story of two motorcyclists fighting over a parking space using their powers. In this film, the author worked on compositing the 2D animation for the hand-to-hand combat scene in phase one. The author had to combine all the assets into a single video.

In the hand-to-hand combat scene in phase one, the two characters engage in a hand-to-hand combat, producing numerous effects. The process of integrating the effects, characters, and backgrounds in this scene required precise timing to ensure the effects aligned with the characters' movements. Next, the author had to color-correct each layer to ensure a unified and consistent appearance.

Using After Effects and Premiere Pro software, along with this method, in a film scene, the depth of the visuals is enhanced, creating a more unified visual experience, while the movements of each character become more dynamic. Ultimately, precise compositing can bring a scene to life..

The results of the evaluation of activities carried out by industrial mentors, the author obtained a percentage value of 85.2%, which indicates that the implementation of activities carried out by the author is classified as "Very Good".

Keyword: *2D animation, compositing, timing, color correction, after effect*