

**PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING 2D SCENE “BEREBUT
MAKANAN” PADA FILM "LUCKY FORTUNE"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
ALIF FADHIL
22.82.1409

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING 2D SCENE “BEREBUT
MAKANAN” PADA FILM "LUCKY FORTUNE"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
ALIF FADHIL
22.82.1409

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING 2D SCENE “BEREBUT
MAKANAN” PADA FILM “LUCKY FORTUNE”**

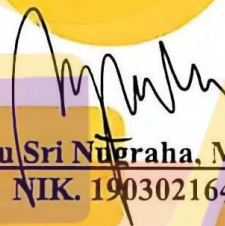
yang disusun dan diajukan oleh

ALIF FADHIL

22.82.1409

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2026

Dosen Pembimbing



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING 2D SCENE “BEREBUT
MAKANAN” PADA FILM “LUCKY FORTUNE”

yang disusun dan diajukan oleh

ALIF FADHIL

22.82.1409

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom
NIK. 190302504

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alif Fadhil
NIM : 22.82.1409

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING 2D SCENE “BEREBUT MAKANAN” PADA FILM “LUCKY FORTUNE”

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, 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, 22 Januari 2026

Yang Menyatakan,


Alif Fadhil

KATA PENGANTAR

Puji syukur sedalam-dalamnya penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, berkah, dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kekuatan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW, sebagai teladan bagi seluruh umat manusia.

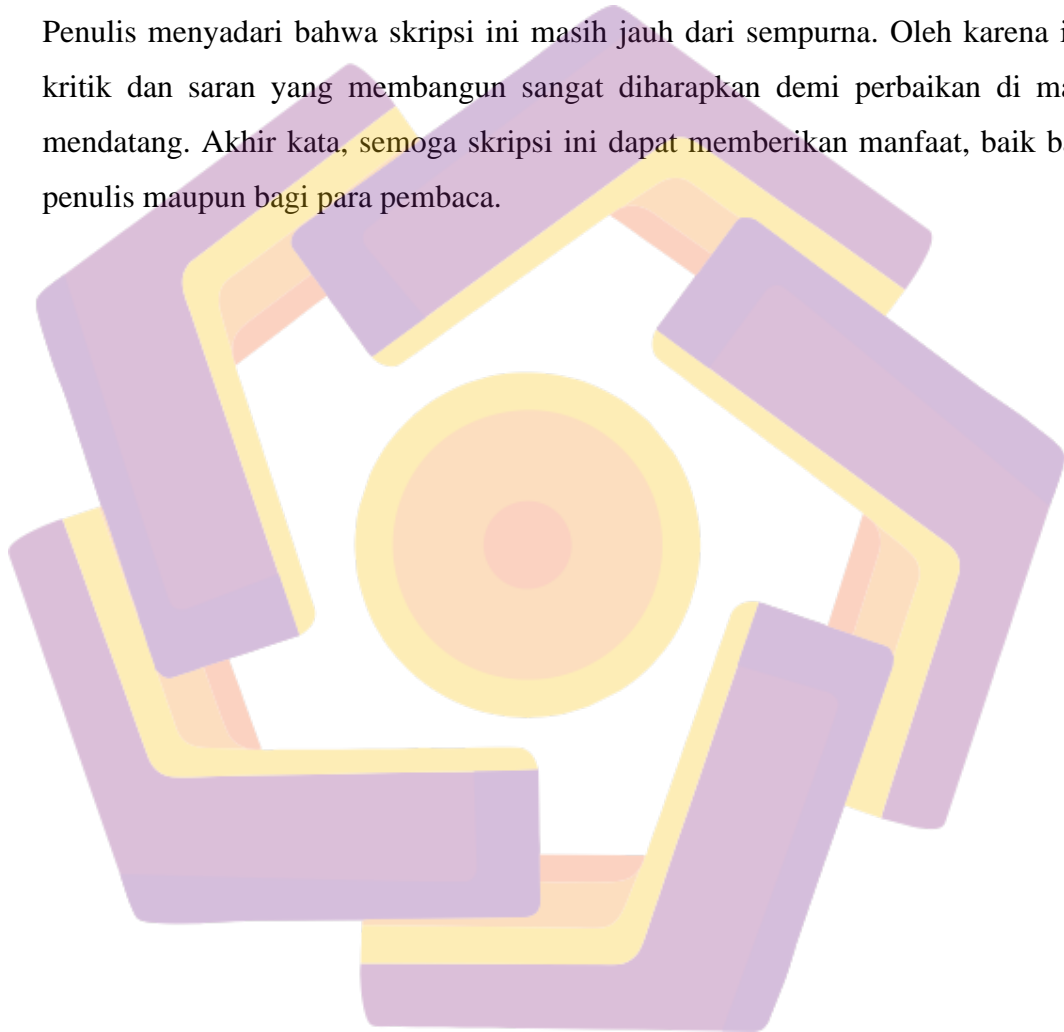
Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat utama untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Adapun judul skripsi yang diangkat oleh penulis adalah Pembahasan Compositing 2D Scene "Berebut Makanan" Pada Film Pendek "Lucky Fortune".

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, semangat, dan bantuan tulus dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis dengan kerendahan hati ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda serta seluruh keluarga tercinta, yang tak pernah lelah memberikan curahan doa, dukungan materiil, dan semangat moril selama proses studi penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi.
5. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing, atas segala waktu, arahan, bimbingan, dan masukan yang konstruktif sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

6. Segenap mentor dan tim Parama Studio yang terlibat dalam program magang Pandawa, atas kesempatan berharga dan ilmu praktis yang telah dibagikan.
7. Seluruh sahabat dan rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan semangat dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun bagi para pembaca.



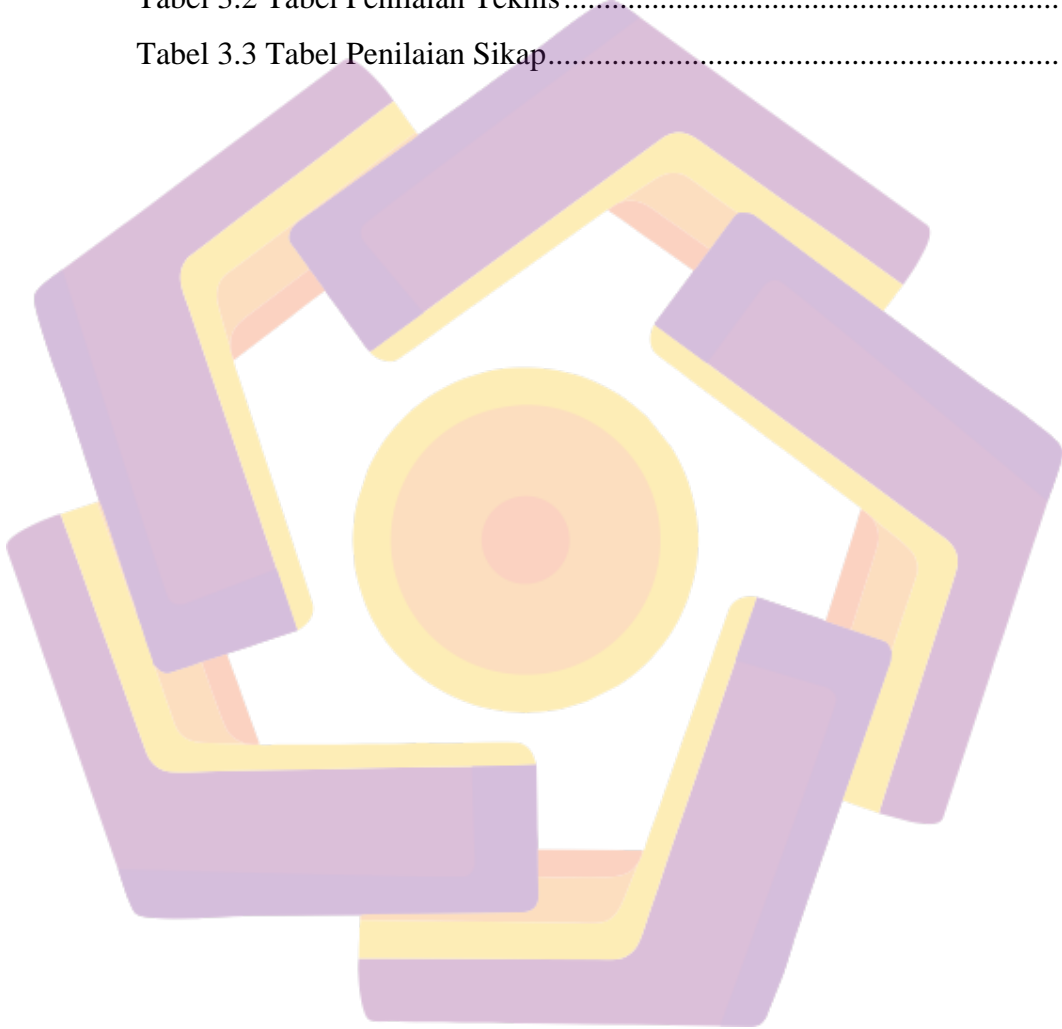
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
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	2
BAB II TEORI DAN ANALISIS	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	4
2.1.1 Animasi.....	4
2.1.2 Animasi 2D.....	4
2.1.3 Compositing.....	5
2.1.4 Background Animasi	6
2.1.5 Lighting	6
2.1.6 Parallax	7

2.2.	Teori Analisis Kebutuhan	8
2.2.1.	Brief Produksi.....	8
2.2.2.	Teori Kebutuhan Fungsional	8
2.2.3.	Kebutuhan Non Fungsional	9
2.3.	Analisis Aspek Produksi	10
2.3.1.	Aspek Kreatif.....	10
2.3.2.	Aspek Teknis	11
2.4.	Tahapan Pra Produksi	13
2.4.1.	Ide Dan Konsep	13
2.4.2.	Naskah dan Storyboard.....	13
2.4.3.	Desain	15
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....		17
3.1.	Pasca Produksi	17
3.1.1.	Pembuatan Bahan	17
3.1.2.	Produksi Visual.....	18
3.1.3.	Pasca Produksi.....	23
3.2.	Evaluasi.....	32
BAB IV PENUTUP		35
4.1.	Kesimpulan	35
4.2.	Saran	35
DAFTAR PUSTAKA		36
LAMPIRAN		37

DAFTAR TABEL

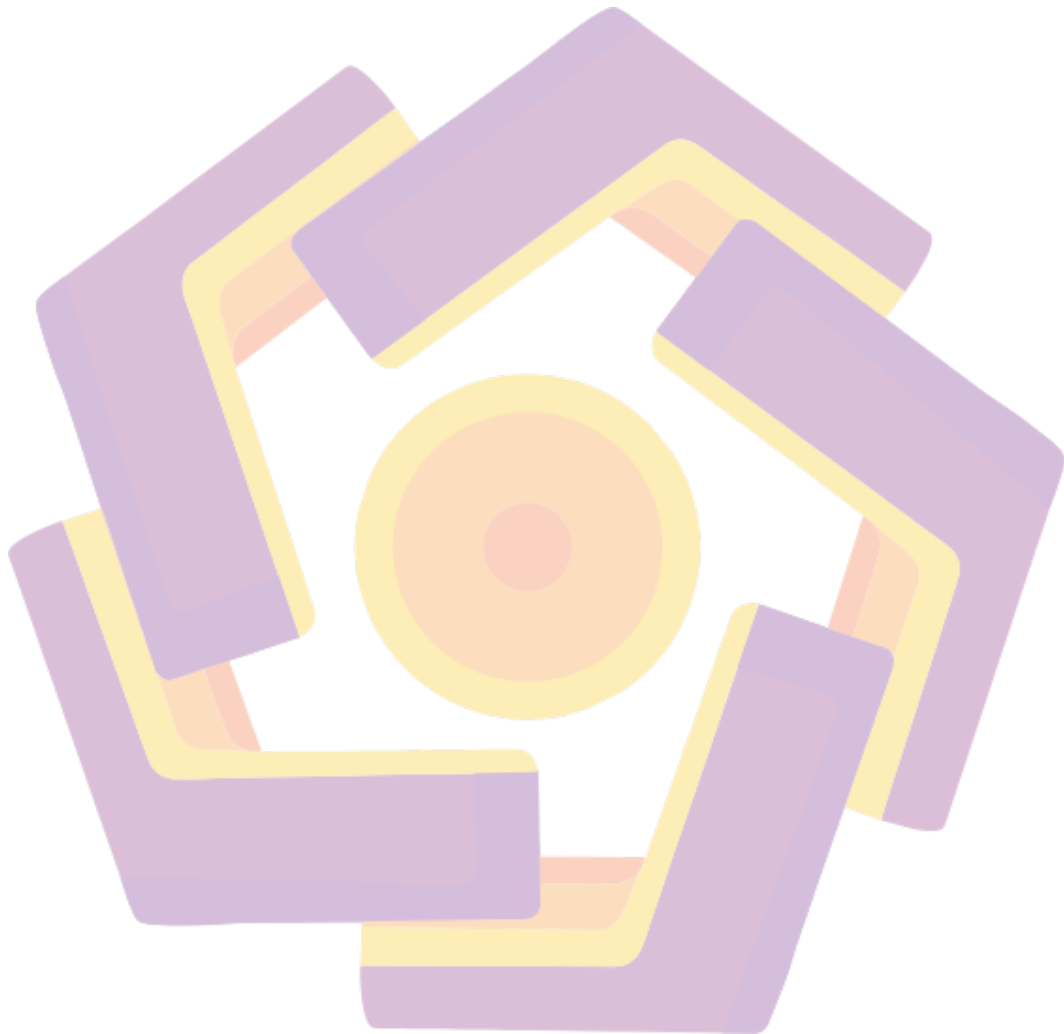
Tabel 2.1 Jenis perangkat lunak	9
Tabel 2.2 Jenis perangkat keras.....	10
Tabel 3.1 Tabel Indeks	32
Tabel 3.2 Tabel Penilaian Teknis	33
Tabel 3.3 Tabel Penilaian Sikap.....	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh produksi animasi.....	4
Gambar 2. 2 Contoh gambar animasi 2D.....	5
Gambar 2.3 Contoh gambar <i>Compositing</i>	5
Gambar 2.4 Contoh gambar <i>Background</i>	6
Gambar 2.5 Contoh penerapan <i>Lighting</i>	7
Gambar 2.6 Contoh gambar <i>Parallax</i>	7
Gambar 2.7 <i>Storyboard</i> Lucky Fortune	15
Gambar 2.8 Desain <i>Environment</i> latar	15
Gambar 2.9 Desain <i>Environment</i> hutan	16
Gambar 2.10 Desain <i>Environment</i> dari <i>angle</i> atas.....	16
Gambar 3.1 Tahapan pembuatan <i>Base Color</i>	18
Gambar 3.2 Tahapan pemberian <i>Highlight</i> dan <i>Shadow</i>	19
Gambar 3.3 <i>Blending Options</i> Adobe Photoshop	20
Gambar 3.4 <i>Stroke Setting</i> Adobe Photoshop	21
Gambar 3.5 Tahapan pembuatan awan	21
Gambar 3.6 Contoh pelabelan <i>Layer</i> di Adobe Photoshop.....	22
Gambar 3.7 Contoh pembagian <i>Layer</i> di Adobe After Effects.....	23
Gambar 3.8 Tahapan memasukan aset ke <i>Layer Background</i>	23
Gambar 3.9 Tahapan menambahkan <i>Inner Shadow</i>	24
Gambar 3.10 Tahapan pengaturan <i>Inner Shadow</i>	24
Gambar 3.11 Contoh pengaturan <i>Lens Flare</i>	25
Gambar 3.12 Penerapan <i>Inner Shadow</i> dan <i>Lens Flare</i>	25
Gambar 3.13 Contoh aset <i>Speedline</i>	26
Gambar 3. 14 Pengaturan <i>Shift Channels</i> pada <i>Speedline</i>	26
Gambar 3. 15 Penerapan <i>Speedline</i> pada karakter Koala.....	27
Gambar 3.16 Penerapan <i>Speedline</i> pada karakter Monyet.....	27
Gambar 3.17 Tahapan konversi elemen visual menjadi <i>Layer 3D</i>	28
Gambar 3.18 Tahapan penambahan kamera	28
Gambar 3.19 Tahapan pengaturan <i>Keyframe</i> kamera	29

Gambar 3.20 Tahapan menambahkan <i>Puppet Tool</i>	29
Gambar 3.21 Tahapan penempatan titik control <i>Puppet Tool</i>	30
Gambar 3.22 Tahapan pemberian <i>Keyframe</i>	30
Gambar 3.23 Tahapan <i>export</i> di Adobe After Effect	31
Gambar 3.24 Tahapan rendering di Adobe After Effect	31



INTISARI

Proses penggabungan aset visual (*compositing*) merupakan tahapan penting dalam produksi film animasi 2D untuk membentuk adegan yang utuh. Film pendek "Lucky Fortune" menerapkan teknik ini pada tahap pasca-produksi. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan proses penerapan teknik *compositing* pada *scene* "Berebut Makanan" serta mengidentifikasi kendala teknis yang muncul selama proses produksi.

Tahapan produksi dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects. Proses kerja meliputi penataan urutan aset (*layering*), penganimasian interaksi karakter, pemberian *lighting*, serta penciptaan ilusi kedalaman ruang melalui manipulasi kamera dan teknik *parallax*.

Hasil dari penelitian ini memaparkan bahwa pengaplikasian teknik *compositing* dapat mengintegrasikan aset-aset 2D yang terpisah menjadi satu *scene* dengan pergerakan dan pencahayaan yang konsisten. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis berupa panduan teknis (*workflow*) bagi compositor dalam menangani *scene* animasi 2D yang melibatkan banyak elemen dinamis. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi teknis bagi mahasiswa serta praktisi di industri animasi.

Kata kunci: Compositing, Film Animasi 2D, Lucky Fortune, Adobe After Effects

ABSTRACT

The process of visual asset compositing is an important stage in 2D animated film production to create complete scenes. The short film “Lucky Fortune” applies this technique in the post-production stage. This study aims to describe the process of applying the compositing technique in the “Fighting Fight” scene and identify technical obstacles that arise during the production process.

The production stages in this study were carried out using Adobe After Effects software. The work process included arranging the sequence of assets (layering), animating character interactions, providing lighting, and creating the illusion of depth through camera manipulation and parallax techniques.

The results of this study show that the application of compositing techniques can integrate separate 2D assets into a single scene with consistent movement and lighting. This research provides practical contributions in the form of technical guidelines (workflow) for compositors in handling 2D animation scenes that involve many dynamic elements. This research is expected to become a technical reference for students and practitioners in the animation industry.

Keyword: *Compositing, Film Animasi 2D, Lucky Fortune, Adobe After Effects*