

**COMPOSITING 2D SCENE “HAND COMBAT PHASE 2”
PADA FILM “BATTLE PARK”**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

JATI TRIASMARA

22.82.1421

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**COMPOSITING 2D SCENE “HAND COMBAT PHASE 2”
PADA FILM “BATTLE PARK”**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

JATI TRIASMARA

22.82.1421

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**COMPOSITING 2D SCENE “HAND COMBAT PHASE 2” PADA FILM
“BATTLE PARK”**

yang disusun dan diajukan oleh

JATI TRIASMARA

22.82.1421

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2026

Dosen Pembimbing

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**COMPOSITING 2D SCENE “HAND COMBAT PHASE 2” PADA FILM
“BATTLE PARK”**

yang disusun dan diajukan oleh

JATI TRIASMARA

22.82.1421

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Afifah Nur Aini, M.Kom
NIK. 190302631

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



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 : Jati Triasmara
NIM : 22.82.1421

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

COMPOSITING 2D SCENE “HAND COMBAT PHASE 2” PADA FILM “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 Tim Dosen Pembimbing dan mentor
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,



Jati Triasmara

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat, kesehatan, kekuatan, dan kelancaran yang diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, pembawa risalah dan pemberi nasihat kepada umat manusia.

Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan segenap dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

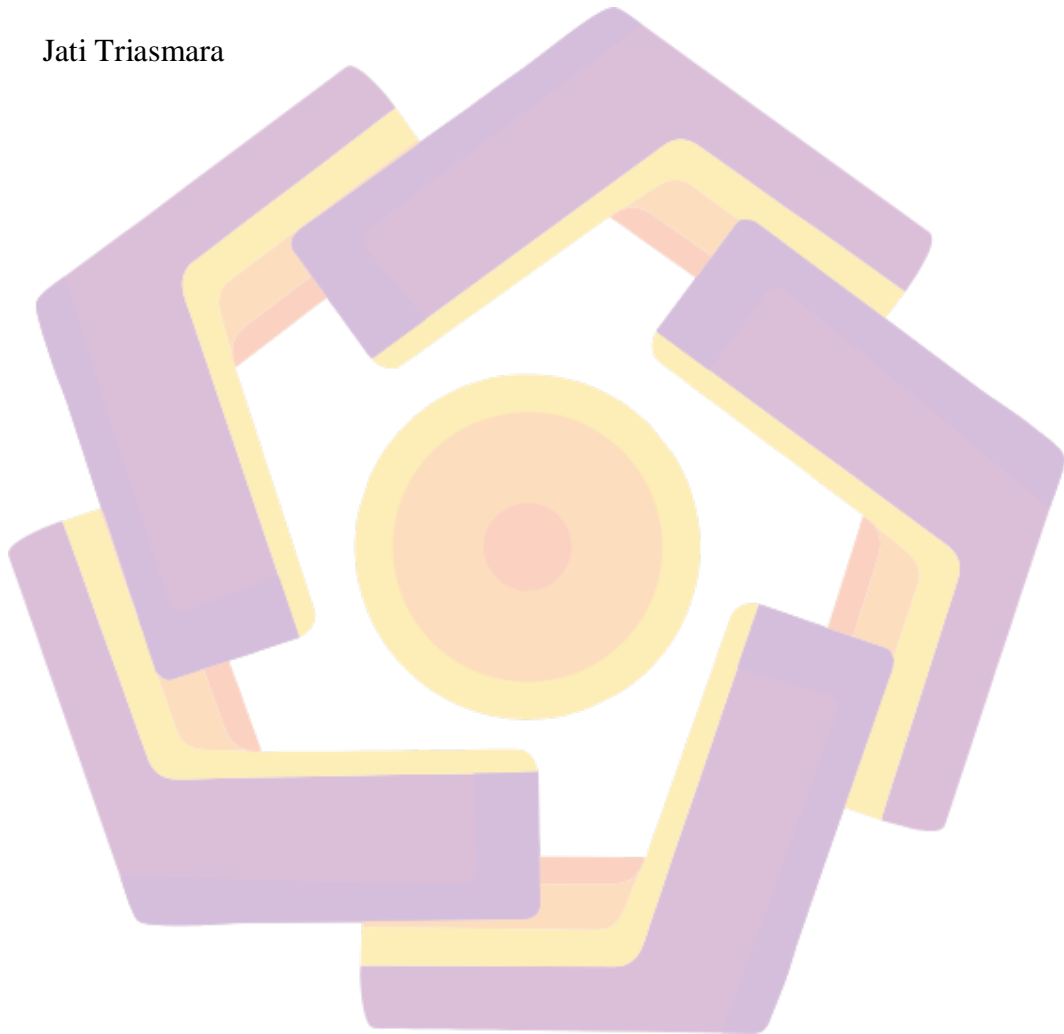
1. Kepada Ibu dan keluarga penulis yaitu Susana Maharani dan Kakak Adik penulis Mbak Aulia, Mas Yogi, dan Adek Yasmin yang mendoakan dan mendukung penulis dalam pengerjaan skripsi ini
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi. Terima kasih telah membimbing skripsi penulis sampai selesai
4. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, Deni Sinaga., Ahmad Zaid Rahman selaku Mentor Pandawa
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman TI angkatan 2022 yang telah meluangkan waktu untuk membantu saya dalam pengerjaan skripsi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap skripsi ini

dapat menjadi langkah awal yang membawa kesuksesan dan memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 20 Februari 2026

Jati Triasmara



DAFTAR ISI

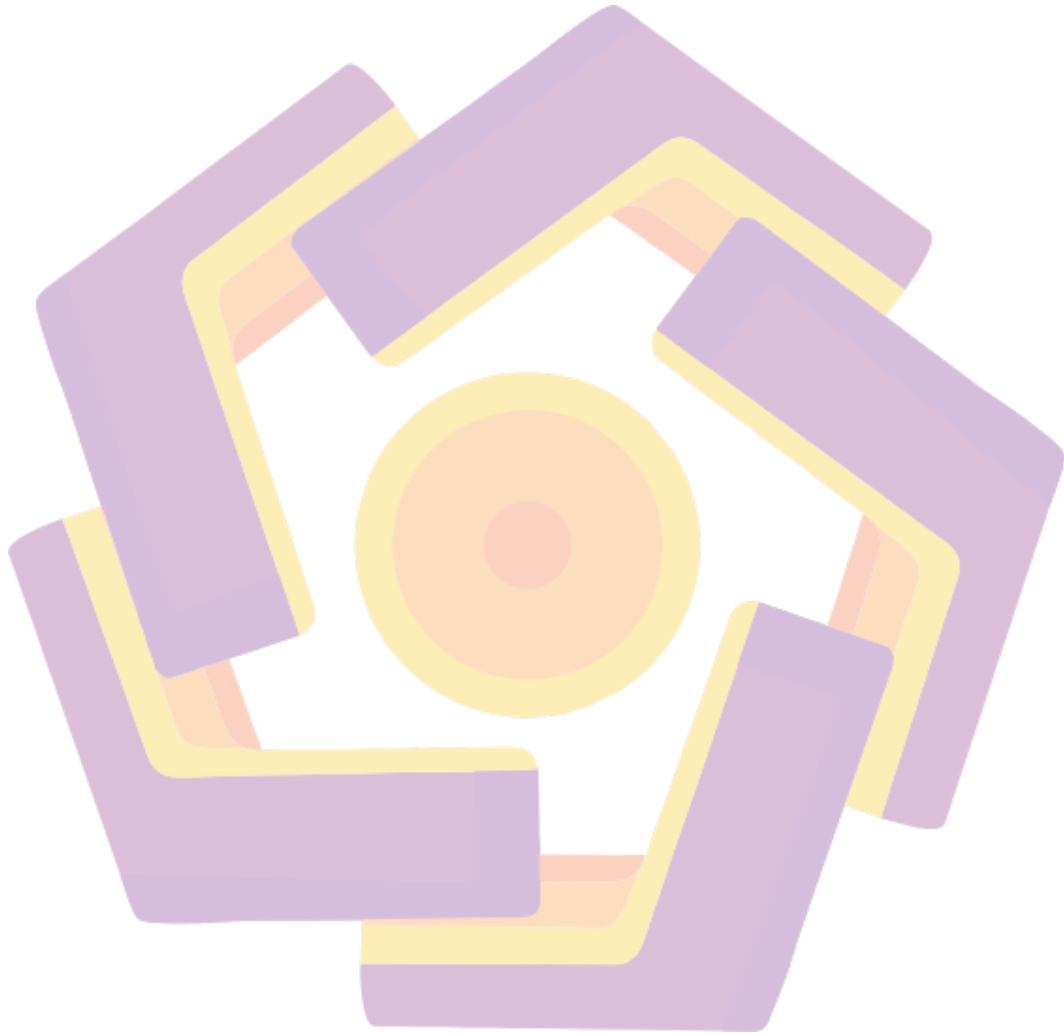
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
BAB II	
TEORI DAN ANALISIS	4
2.1. Teori Perancangan	4
2.1.1. Teori Compositing	4
2.1.2. Animasi	4
2.1.3. Parallax Scrolling	5
2.2. Teori Analisis Kebutuhan	5
2.2.1. Brief Produksi	6
2.2.2. Pengumpulan Data	6
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional	8
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional	8
2.3. Analisis Aspek Produksi	9
2.3.1. Aspek Kreatif	9
2.3.2. Aspek Teknis	10
2.4. Tahapan Pra Produksi	11
2.4.1. Ide Dan Konsep	11
2.4.2. Naskah dan Storyboard	11
2.4.3. Desain	12
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN	15
3.1. Pasca Produksi	15

3.1.1. Pembuatan Bahan	15
3.1.1.1. Mampu menampilkan latar belakang yang terdiri dari elemen air dan formasi tebing sesuai brief produksi	16
3.1.2. Compositing	19
3.1.2.1. Mampu menciptakan efek dimensi dengan bayangan	19
3.1.2.2. Mampu menampilkan efek pergerakan kamera shake untuk adegan pertarungan close up lebih nyat.....	a23
3.1.2.3. Mampu menampilkan efek distorsi saat tendangan mengenai karakter	25
3.1.2.4. Mampu membuat background bergerak mengikuti pergerakan karakter.....	27
3.2. Evaluasi.....	29
BAB IV	
PENUTUP	30
4.1. Kesimpulan	30
4.2. Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN	32

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Penilaian Produk

Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Compositing (<https://magazine.reallusion.com/>)

Gambar 2.2 Contoh Parallax (<https://www.youtube.com/>)

Gambar 2.3 Poster Dungeon Meshi (<https://myanimelist.net/>)

Gambar 2.4 Poster Naruto: Shippuuden (<https://myanimelist.net/>)

Gambar 2.5 Naskah

Gambar 2.6 Storyboard

Gambar 2.7 Karakter Deni

Gambar 2.8 Karakter Arya

Gambar 2.9 Summon Golem

Gambar 2.10 Summon Spirit

Gambar 3.1 Rough Sketch Scene 1

Gambar 3.2 Refrensi Background

Gambar 3.3 Layer Objek

Gambar 3.4 Tahapan Coloring dan Texture

Gambar 3.5 Tahapan Shading

Gambar 3.6 Tahapan Bluring

Gambar 3.7 Time dan Layer Properties

Gambar 3.8 Keyframe Bayangan

Gambar 3.9 Deformasi Bayangan

Gambar 3.11 Node View

Gambar 3.12 Compositing Setting

Gambar 3.13 Layer Setting Bayangan

Gambar 3.14 Layer Setting Shaking

Gambar 3.15 Effect Control View

Gambar 3.16 Keyframe Shaking

Gambar 3.17 Atas 130 Bawah 0 Shutter Angle

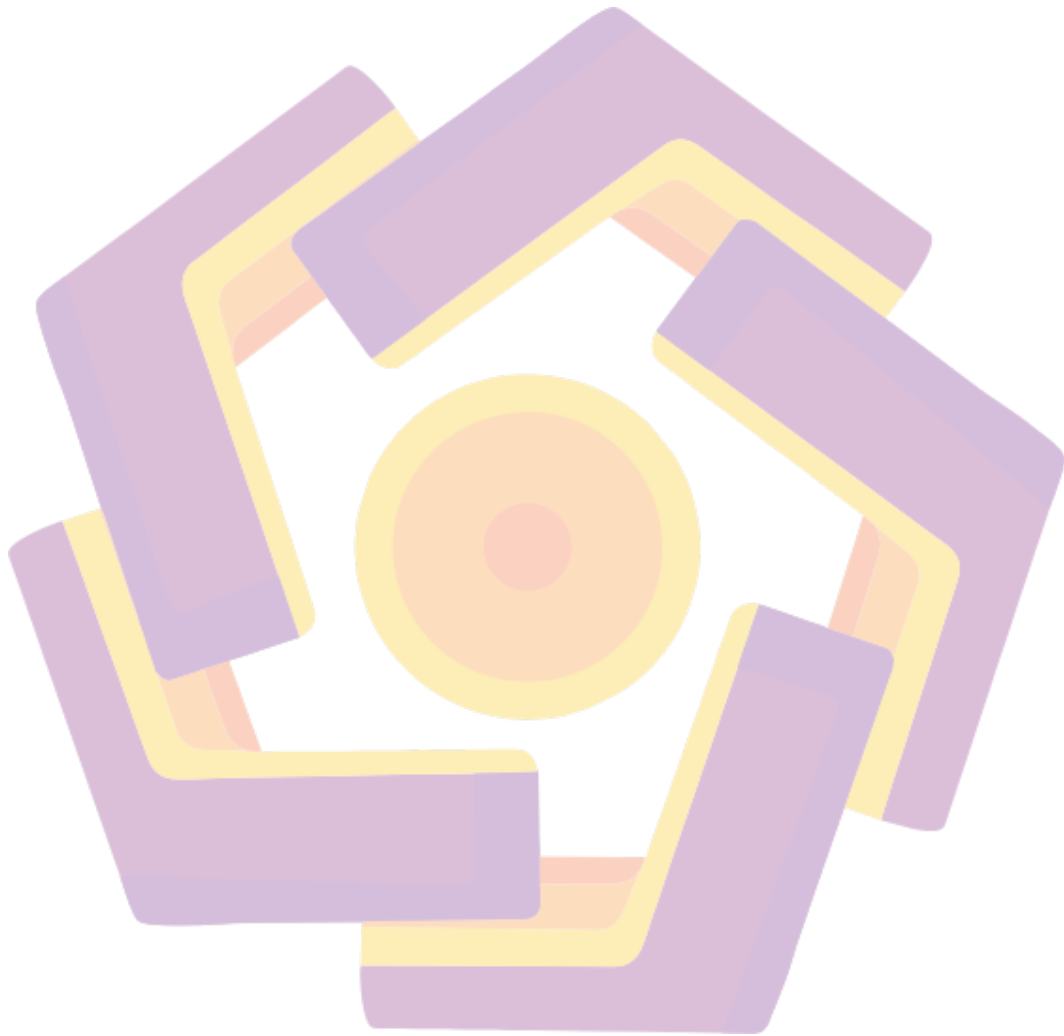
Gambar 3.20 Effect Control Impact

Gambar 3.21 Layer Setting dan Keyframe Impact

Gambar 3.22 Without dan With Effect

Gambar 3.23 Resolution Size

Gambar 3.24 Layer Set Up



INTISARI

Dalam pembuatan film animasi 2d terdapat berbagai tahapan yang harus dilalui, mulai dari menyusun ide; storyboard; karakter; *background*; *compositing*; *editing*. Pada skripsi ini membahas teknik *compositing* dalam pembuatan *background* 2d pada film pendek “Battle Park”. *Compositing* merupakan penggabungan berbagai jenis elemen visual untuk menjadi satu gambar atau karya yang utuh. Tahapan ini sudah menjadi hal umum dilakukan untuk berbagai media animasi, fotografi, dan film. Tujuan penggunaan *compositing* untuk membuat karya yang tadinya biasa, bisa sesuai dengan tema animasi tersebut.

Film “Battle Park” merupakan film yang menggabungkan konsep live action dan animasi. Studio *Parama* selaku pembuat film “Battle Park” memiliki ide cerita tentang perseteruan tokoh utama dalam memperebutkan lahan parkir. Pada film ini akan banyak adegan perkelahian antara tokoh utama, yang menjadi point penting dalam film “Battle Park”. Mulai dari saling dorong, perkelahian dengan efek *SFX*, sampai akhirnya di bagian terakhir menggunakan animasi 2d. Pada bagian animasi ini Penulis akan mengimplementasikan teknik *compositing* animasi 2d pada *background* untuk menghidupkan mood cerita sesuai dengan naskah yang sudah ditulis.

Penulis dalam membuat animasi memerlukan aplikasi khusus seperti Clip Studio Paint untuk membuat *background*. Toon Boom Harmony untuk menggabungkan berbagai aset ke dalam *background* dari bagian animasi “Battle Park”. Adobe After Effect untuk membuat *compositing* animasi.

Kata Kunci: compositing, animasi 2d, background

ABSTRACT

In the production of 2D animated films, there are various stages that must be gone through, starting from developing ideas; storyboards; characters; backgrounds; compositing; editing. This thesis discusses compositing techniques in the creation of 2D backgrounds for the short film “Battle Park.” Compositing is the combination of various types of visual elements to form a single image or complete work. This stage is commonly used in various media, such as animation, photography, and film. The purpose of compositing is to make ordinary works fit the theme of the animation.

The film “Battle Park” combines the concepts of live action and animation. The studio Parama, the producer of “Battle Park,” came up with a story about the main characters fighting over a parking space. This film features many fight scenes between the main characters, which are an important point in the film “Battle Park”. Starting from pushing each other, fighting with SFX effects, to finally using 2D animation in the last part. In this animated part, the author will implement 2D animation compositing techniques on the background to bring the mood of the story to life in accordance with the script that has been written.

The writers need special applications such as Clip Studio Paint to create backgrounds. Toon Boom Harmony is used to combine various assets into the background of the “Battle Park” animation. Adobe After Effects is used to create animation compositing.

Keywords: compositing, 2D animation, background