

**PEMBAHASAN EDITING DAN COMPOSITING ANIMASI 2D  
FILM FIERY TALE**

**SKRIPSI NON REGULER  
(MAGANG ARTIST)**

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



disusun oleh

**ACHMEDA RIZKY HERLAMBAANG**

**22.82.1432**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**PEMBAHASAN EDITING DAN COMPOSITING ANIMASI 2D  
FILM FIERY TALE**

**SKRIPSI NON REGULER  
(MAGANG ARTIST)**

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



disusun oleh

**ACHMEDA RIZKY HERLAMBANG**

**22.82.1432**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN EDITING DAN COMPOSITING ANIMASI 2D FILM  
FIERY TALE**


yang disusun dan diajukan oleh

**Achmeda Rizky Herlambang**

**22.82.1432**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Februari 2026

**Dosen Pembimbing,**



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

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN EDITING DAN COMPOSITING ANIMASI 2D FILM**

**FIERY TALE**

yang disusun dan diajukan oleh

**Achmeda Rizky Herlambang**

**22.82.1432**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Februari 2026

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Nadea Cipta Laksmi, M.Kom.**  
**NIK. 190302551**

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



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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Achmeda Rizky Herlambang**  
**NIM : 22.82.1432**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **Pembahasan Editing dan Compositing Animasi 2D Film Fiery Tale**

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 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 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Achmeda Rizky Herlambang

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembahasan Editing dan Compositing Animasi 2D Film Fiery Tale” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi yang penulis tempuh.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penelitian dan perancangan karya tidak dapat terlaksana tanpa dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

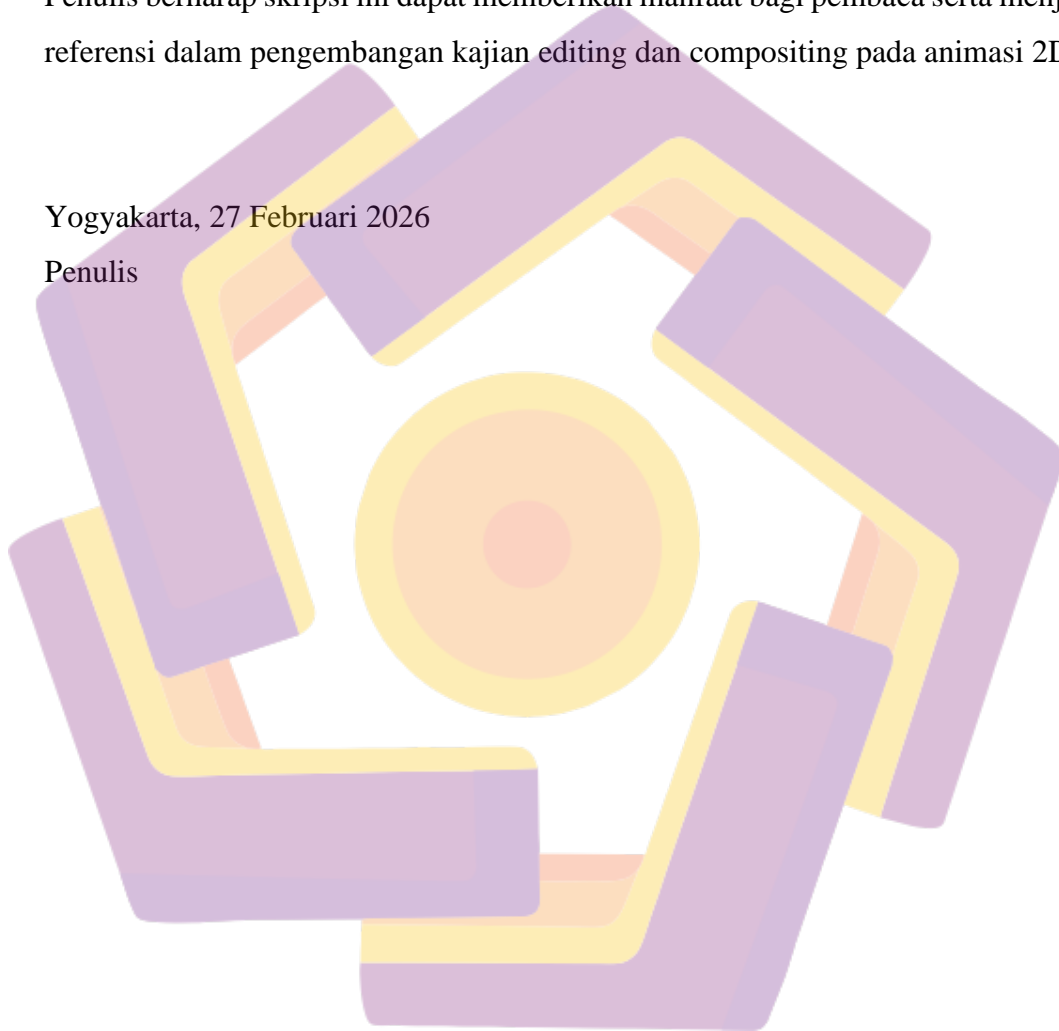
1. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, serta motivasi.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan.
5. Pihak industri dari CV Parama Creative, khususnya Bapak Rafi Kurnia Rachbini, M.Kom., yang telah memberikan kesempatan, brief produksi, serta pengalaman praktik dalam proses produksi animasi.
6. Seluruh dosen dan staf akademik yang telah memberikan ilmu dan membantu kelancaran administrasi selama masa perkuliahan.
7. Tim Kumbang Ganteng Studio dalam terlaksananya proses produksi animasi 2D “Fiery Tale”. Terima kasih atas kerja keras dan sikap saling suportif selama proses produksi.
8. Teman-teman dari Grup Tadika Mesra yang telah memberikan dukungan, semangat, dan bantuan selama perkuliahan dan proses penyusunan skripsi.

9. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi penulisan maupun pembahasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi dalam pengembangan kajian editing dan compositing pada animasi 2D.

Yogyakarta, 27 Februari 2026

Penulis



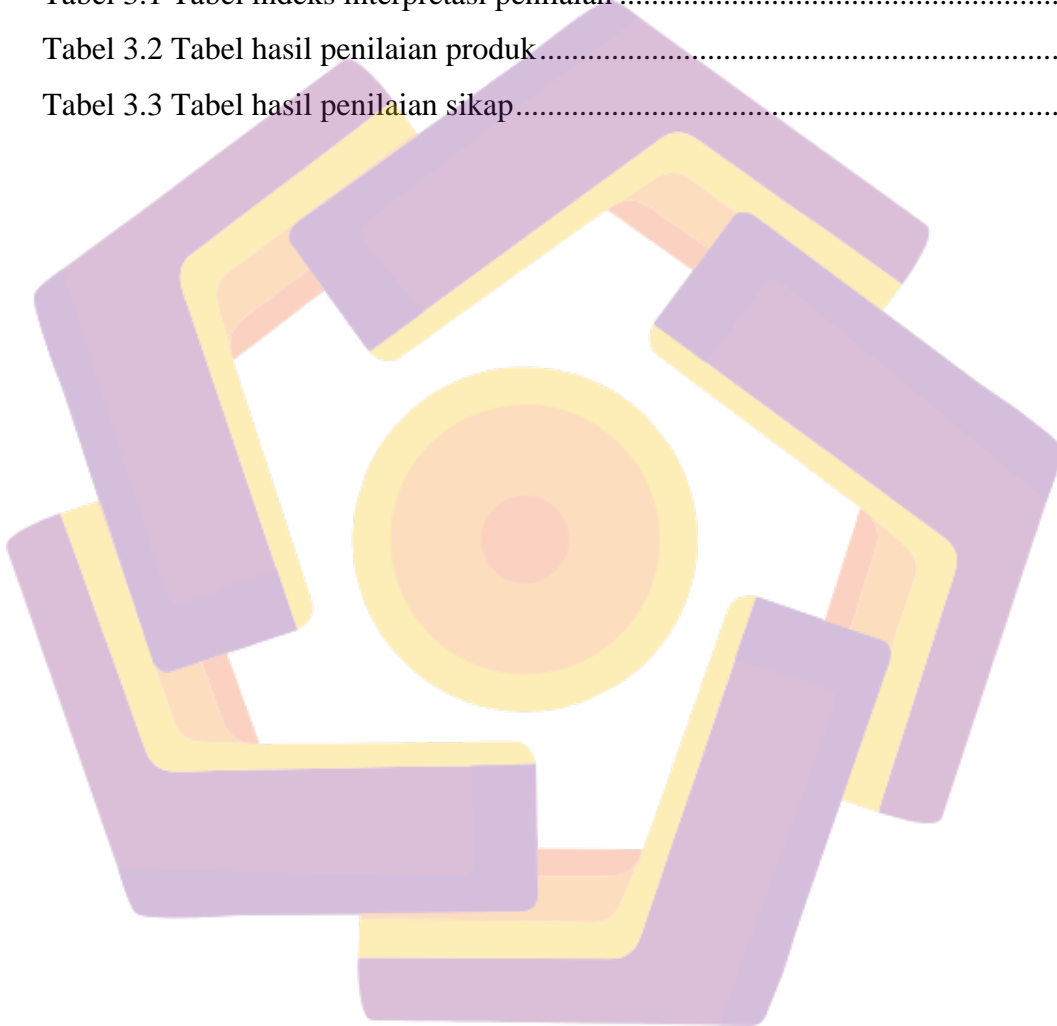
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
<b>BAB II TEORI DAN ANALISIS .....</b>	<b>4</b>
2.1 Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas .....	4
2.1.1 Animasi .....	4
2.1.2 Compositing .....	4
2.1.3 Parallax Scrolling .....	6
2.1.4 Color Grading.....	6
2.1.7 Editing.....	8
2.2 Teori Analisis Kebutuhan.....	9
2.2.1 Brief Produksi .....	9
2.2.2 Pengumpulan Data .....	10
2.2.3 Kebutuhan Fungsional .....	13

2.2.4. Kebutuhan Non Fungsional .....	13
2.3. Analisis Aspek Produksi .....	15
2.3.1. Aspek Kreatif .....	16
2.3.2. Aspek Teknis .....	17
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	18
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	19
2.4.2. Naskah dan <i>Storyboard</i> .....	19
2.4.3. Desain .....	21
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>26</b>
3.1. Produksi dan Pasca Produksi.....	26
3.1.1. Produksi Visual.....	26
3.1.2. Editing.....	44
3.1.3. Rendering.....	44
3.2. Evaluasi .....	45
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>49</b>
4.1 Kesimpulan.....	49
4.2 Saran.....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Hardware</i> yang digunakan.....	14
Tabel 2.2 <i>Software</i> yang digunakan.....	15
Tabel 2.3 <i>Brainware</i> yang mengerjakan.....	15
Tabel 3.1 Tabel indeks interpretasi penilaian.....	46
Tabel 3.2 Tabel hasil penilaian produk.....	46
Tabel 3.3 Tabel hasil penilaian sikap.....	48



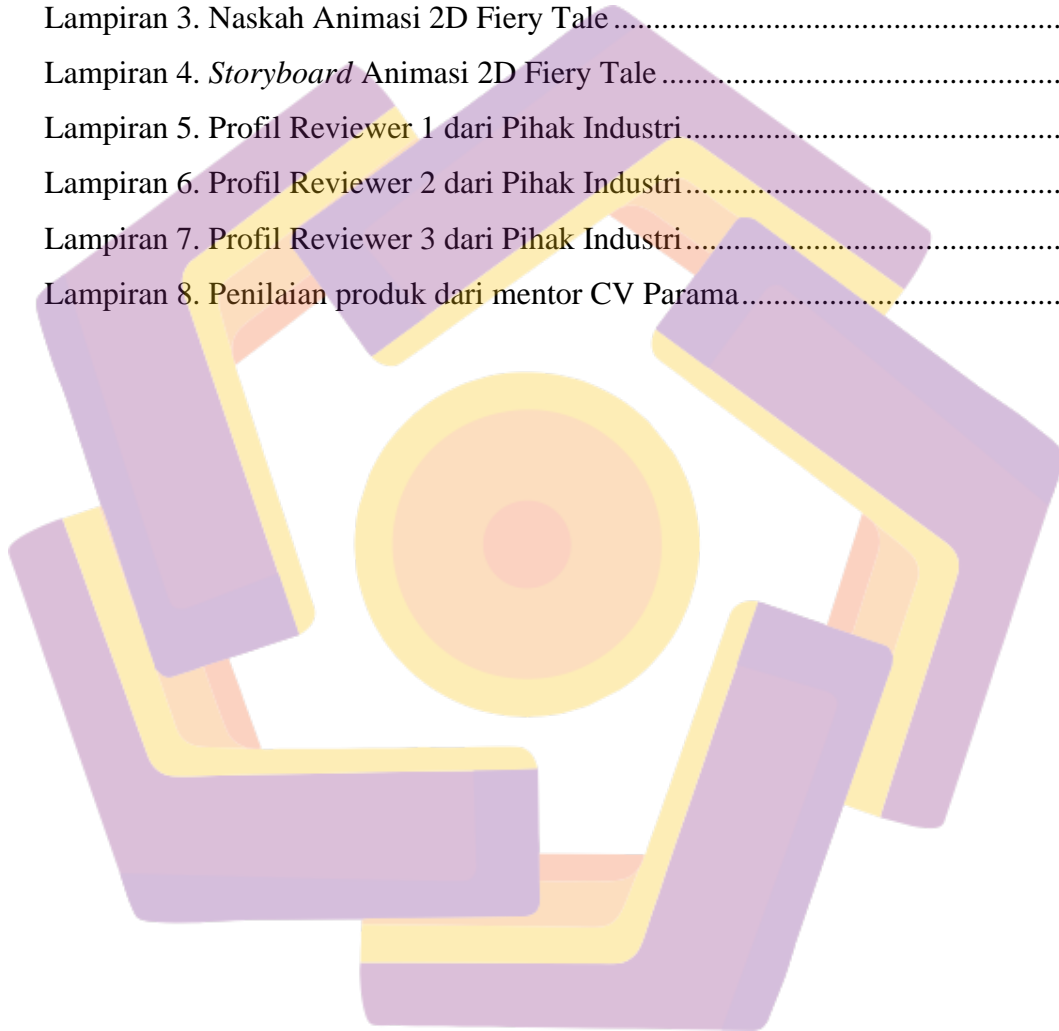
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Layer-based compositing</i> pada <i>software</i> Adobe After-Effects .....	5
Gambar 2.2 <i>Node-based compositing</i> dalam <i>software</i> ToonBoom Harmony .....	5
Gambar 2.3 Teknik <i>parallax scrolling</i> .....	6
Gambar 2.4 Contoh penerapan <i>color grading</i> .....	7
Gambar 2.5 Penerapan teknik <i>masking</i> .....	7
Gambar 2.6 Contoh <i>visual effect</i> pada film animasi .....	8
Gambar 2.7 Contoh <i>visual effect</i> pada film animasi .....	9
Gambar 2.8 Poster film The Garden of Words .....	10
Gambar 2.9 Poster <i>anime</i> Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works .....	11
Gambar 2.10 Poster <i>anime</i> Frieren: Beyond Journey's End.....	12
Gambar 2.11 Potongan <i>storyboard</i> film Fiery Tale.....	20
Gambar 2.12 Potongan Naskah film Fiery Tale .....	20
Gambar 2.13 Desain karakter Luvenia .....	21
Gambar 2.14 Desain karakter Icarus.....	21
Gambar 2.15 <i>Prop design</i> film Fiery Tale .....	22
Gambar 2.16 Desain latar <i>outdoor</i> luar gua.....	23
Gambar 2.17 Desain latar <i>outdoor</i> hutan .....	23
Gambar 2.18 Desain latar <i>indoor</i> ruang tengah gua .....	24
Gambar 2.19 Desain latar <i>indoor</i> lorong gua.....	24
Gambar 2.20 Desain latar <i>indoor</i> dinding bebatuan gua .....	25
Gambar 3.1 Tampilan detail <i>layer</i> pada <i>background</i> sebelum penataan <i>layer</i> .....	26
Gambar 3.2 Perbandingan <i>file background</i> sebelum dan setelah penataan <i>layer</i> ..	27
Gambar 3.3 Penambahan <i>black solid</i> dan <i>masking</i> bentuk cahaya.....	28
Gambar 3.4 Pengaturan <i>feather</i> pada <i>masking layer solid</i> .....	28
Gambar 3.5 Pengaturan efek <i>Fractal Noise</i> .....	29
Gambar 3.6 Pengaturan efek <i>CC Radial Fast Blur</i> .....	30
Gambar 3.7 Pengaturan posisi <i>layer</i> efek cahaya matahari .....	30

Gambar 3.8 Men- <i>transform</i> komposisi <i>background</i> menjadi <i>flip horizontal</i> .....	31
Gambar 3.9 Tampilan akhir efek cahaya matahari .....	31
Gambar 3.10 Penambahan titik deformasi menggunakan <i>Pin Puppet Tool</i> .....	32
Gambar 3.11 Penambahan <i>keyframe</i> pada titik deformasi.....	33
Gambar 3.12 Pengaturan <i>keyframe</i> dengan <i>time interpolation</i> berupa <i>Easy Ease</i> .....	33
Gambar 3.13 Penambahan <i>expression</i> untuk membuat animasi <i>loop</i> .....	34
Gambar 3.14 Tampilan awal <i>scene</i> menelusuri gua .....	34
Gambar 3.15 Penambahan <i>node peg</i> pada komponen <i>background</i> .....	35
Gambar 3.0.16 Menambah <i>keyframe</i> pada <i>peg</i> .....	35
Gambar 3.17 Penambahan <i>drawing layer</i> untuk bayangan latar .....	36
Gambar 3.18 Penambahan efek <i>node gaussian blur</i> .....	37
Gambar 3.19 Tampilan akhir <i>scene</i> penelusuran gua .....	37
Gambar 3.20 Penambahan <i>node Apply Peg Transition</i> pada <i>coloring</i> karakter ....	38
Gambar 3.21 Penambahan <i>node Tone</i> .....	38
Gambar 3.22 Pengaturan posisi bayangan dengan <i>keyframe</i> .....	39
Gambar 3.23 Penduplikatan animasi efek.....	40
Gambar 3.24 Penambahan dan pengaturan <i>node Gaussian Blur</i> .....	40
Gambar 3.25 <i>Color grading</i> kedalaman bayangan dengan efek <i>Tritone</i> .....	41
Gambar 3.26 <i>Color grading highlight</i> cahaya dengan efek <i>Tritone</i> .....	42
Gambar 3.27 <i>Color grading color balancing</i> dengan efek <i>Tritone</i> .....	42
Gambar 3.28 <i>Color grading</i> dengan <i>Lumetri Color</i> pada <i>Premiere Pro</i> .....	43
Gambar 3.29 <i>Color grading</i> dengan <i>Lumetri Color</i> pada <i>Premiere Pro</i> .....	43
Gambar 3.30 Proses <i>editing</i> pada <i>Premiere Pro</i> .....	44
Gambar 3.31 Tahap <i>rendering</i> pada <i>Premiere Pro</i> .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Jalur Skripsi non Reguler .....	51
Lampiran 2. Surat Penunjukan Dosen .....	52
Lampiran 3. Naskah Animasi 2D Fiery Tale .....	53
Lampiran 4. <i>Storyboard</i> Animasi 2D Fiery Tale .....	54
Lampiran 5. Profil Reviewer 1 dari Pihak Industri.....	56
Lampiran 6. Profil Reviewer 2 dari Pihak Industri.....	57
Lampiran 7. Profil Reviewer 3 dari Pihak Industri.....	58
Lampiran 8. Penilaian produk dari mentor CV Parama.....	59



## INTISARI

Penelitian ini membahas tentang teknik-teknik *editing* dan *compositing* yang diterapkan dalam pembuatan animasi 2 dimensi “Fiery Tale” yang dikerjakan selama magang industri di CV Parama melalui program Pandawa. Animasi ini bercerita tentang petualangan seorang penyihir bernama Luvenia mencari *relic* legendaris yang dalam perjalannya ia harus melawan Icarus, monster penjaga relic tersebut. Pembahasan dalam penelitian ini meliputi proses *editing* dan *compositing* yang dilakukan untuk menggabungkan elemen-elemen seperti animasi karakter, animasi efek, *background*, dan efek visual sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Penelitian ini melibatkan teknik-teknik seperti *layer-based compositing*, *node-based compositing*, dan implementasi animasi berbasis keyframe dengan menggunakan Adobe After-Effects dan Toon Boom Harmony sebagai *software* pendukung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang teknik editing dan compositing pada animasi 2 dimensi yang dapat berpengaruh signifikan pada penerimaan penonton terhadap cerita yang disajikan. Proses evaluasi penelitian ini melibatkan penilaian dari pihak industri sebagai validator eksternal. Hasil penilaian menunjukkan skor teknis sebesar 84,4%, yang berada pada kategori Baik Sekali berdasarkan interpretasi skala Likert.

**Kata kunci:** *Editing*, *Compositing*, Animasi 2D, program pandawa.

## ABSTRACT

*This research discusses editing and compositing techniques implemented in the production of a 2D animated film “Fiery Tale”, which was finished during an internship at CV Parama as part of Pandawa program. The film tells a tale of a mage named Luvenia who seeks a legendary relic needed to defeat the relic’s guardian monster named Icarus. The discussion in this research consists of editing and compositing processes used to combine visual elements such as character animation, effects animation, background design, and visual effect components into a cohesive visual composition. This research employs techniques including layer-based compositing, node-based compositing, and the implementation of keyframes based animation, utilizing Adobe After-Effects and Toon Boom Harmony used as the supporting software. The goal of this research is to get a better knowledge about editing and compositing techniques in 2D animated film to enhance the narrative delivery and audience reception of the film. The evaluation process of this study involved an assessment by industry representatives as external validators. The evaluation results showed a technical score of 84.4%, which falls into the “Very Good” category based on the interpretation of the Likert scale.*

**Keyword:** *Editing, Compositing, 2D Animation, Pandawa program*