

**IMPLEMENTASI TEKNIK *COMPOSITING* PADA ANIMASI
2D “EXAM”**

SKRIPSI NON REGULER JALUR LOMBA

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

FATIHUL ALAMSYAH

22.60.0167

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI TEKNIK *COMPOSITING* PADA ANIMASI
2D “EXAM”**

SKRIPSI NON REGULER JALUR LOMBA

untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

FATIHUL ALAMSYAH

22.60.0167

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK *COMPOSITING* PADA ANIMASI 2D “EXAM”

yang disusun dan diajukan oleh

Fatihul Alamsyah

22.60.0167

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2026

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
IMPLEMENTASI TEKNIK *COMPOSITING* PADA ANIMASI 2D “EXAM”

yang disusun dan diajukan oleh

Fatihul Alamsyah

22.60.0167

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Buyut Khoirul Umri, M.Kom
NIK. 190302652

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

Tanda Tangan



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 : Fatihul Alamsyah
NIM : 22.60.0167

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING PADA ANIMASI 2D “EXAM”

Dosen Pembimbing: Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 25 Februari 2026

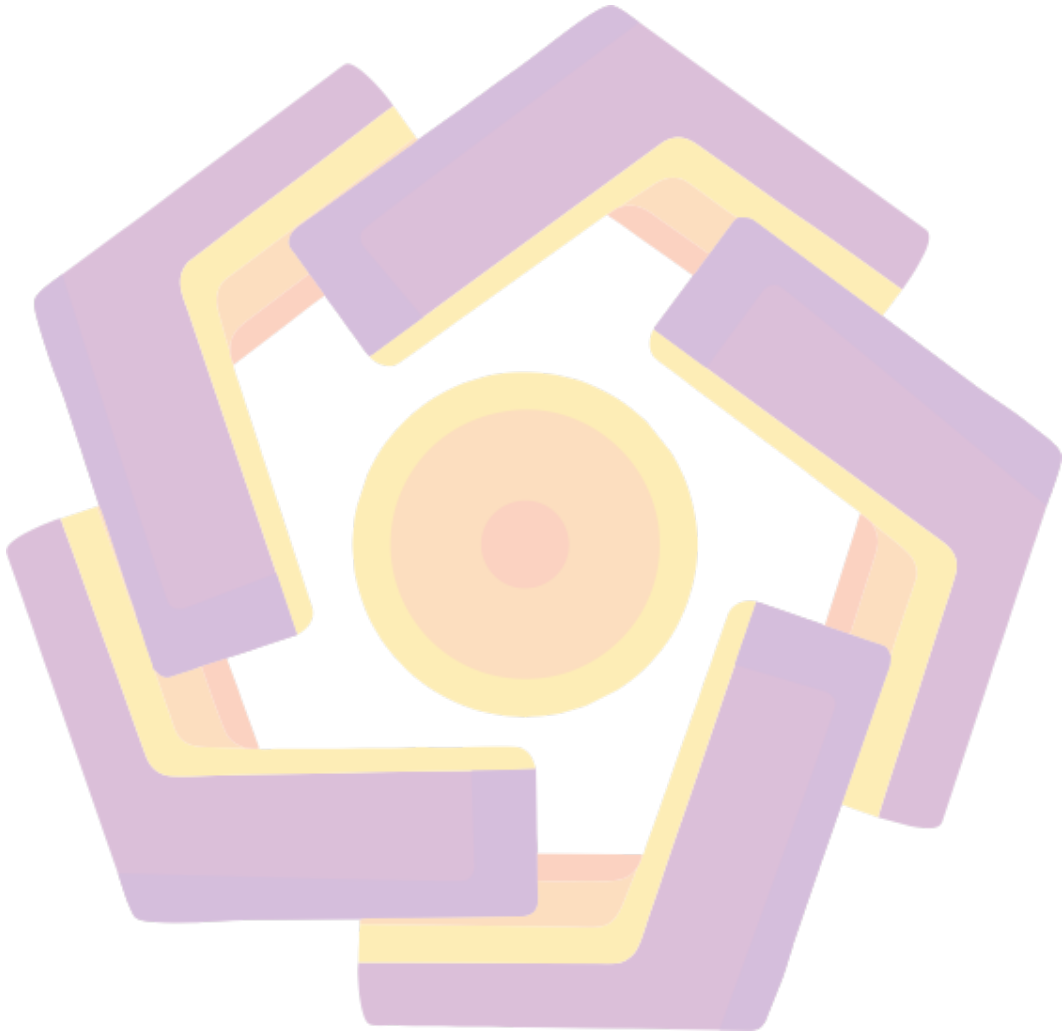
Yang Menyatakan,



Fatihul Alamsyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Orang Tua, Dosen Pembimbing, Rekan Seperjuangan Tim Aoyume Productions, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan doa, dukungan, dan bantuan selama proses penulisan penelitian ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “IMPLEMENTASI TEKNIK *COMPOSITING* PADA ANIMASI 2D EXAM”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

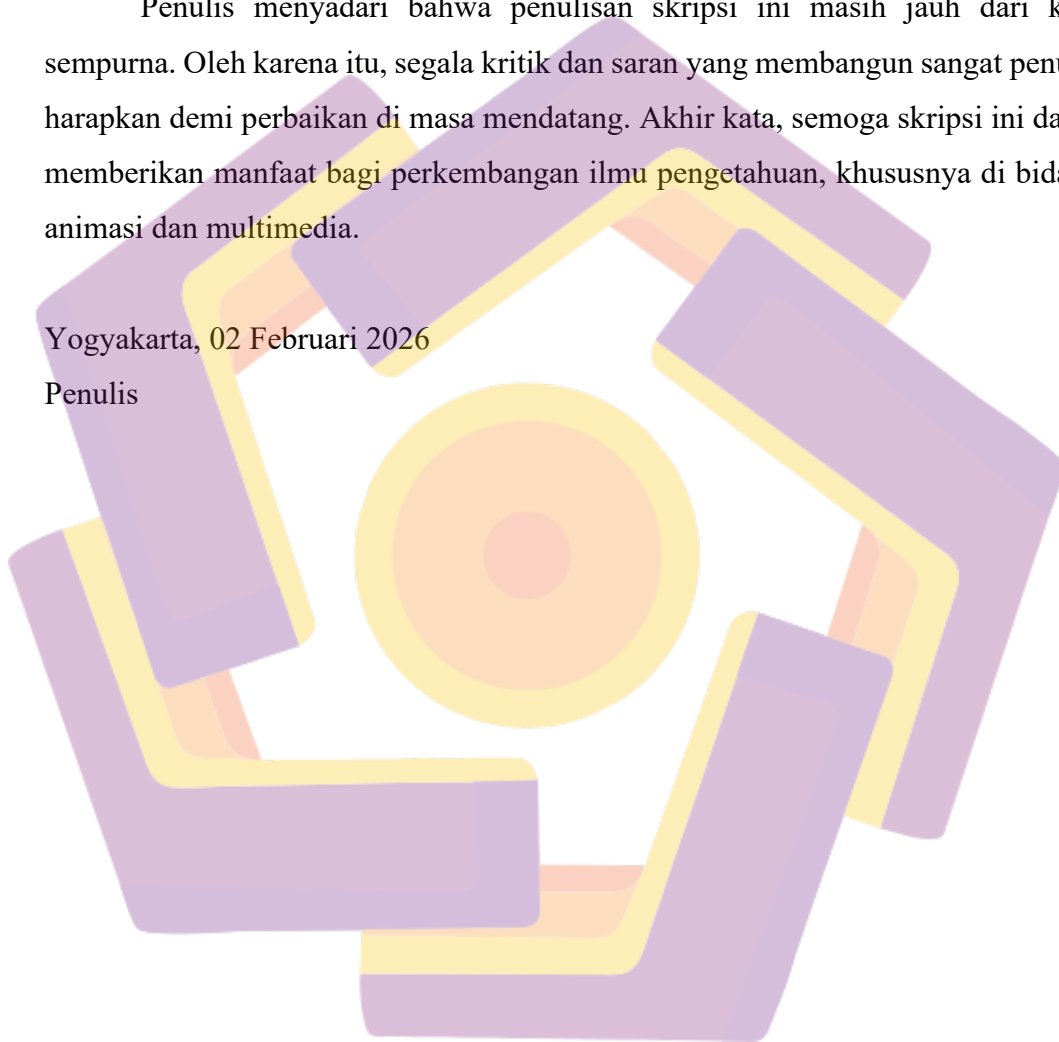
1. Kedua Orang Tua beserta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa, mendukung setiap langkah yang penulis ambil, dan memotivasi dalam penulisan skripsi hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusrini, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Dhimas Adi Satria M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya sepenuh hati.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Segenap Dewan Juri GEMASTIK XVIII 2025 dan Para Ahli Pakar yang telah memberikan evaluasi konstruktif demi penyempurnaan karya animasi.
8. Rekan seperjuangan Tim Aoyume Productions, yang selalu memberikan bantuan, saran, dan memotivasi selama proses penelitian dan produksi animasi dari awal hingga akhir.

9. Rekan-rekan TI01 dan BCIT01 Angkatan 2022 yang telah memberikan banyak kenangan dan pelajaran berharga selama masa perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang animasi dan multimedia.

Yogyakarta, 02 Februari 2026

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
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 PERANCANGAN	4
2.1 Dasar Teori.....	4

2.1.1	Animasi 2D	4
2.1.2	Jenis-Jenis Animasi 2D	5
2.1.3	<i>Compositing</i>	6
2.1.4	Sinematografi dalam <i>Compositing</i>	6
2.1.5	Warna dalam <i>Compositing</i>	13
2.1.6	Teknik <i>Compositing</i> pada Animasi 2D “EXAM”	14
2.1.7	Perangkat Lunak Pendukung	21
2.1.8	Teori Evaluasi Skala Likert.....	24
2.2	Teori Analisis Kebutuhan Sistem	25
2.2.1	Brief Produksi dan Konsep	26
2.2.2	Pengumpulan Data dan Referensi	26
2.2.3	Kebutuhan Fungsional	28
2.2.4	Kebutuhan Nonfungsional	29
2.3	Analisis Aspek Produksi	33
2.3.1	Aspek Kreatif.....	33
2.3.2	Aspek Teknis	36
2.4	Tahapan Praproduksi	39
2.4.1	Ide Cerita.....	39
2.4.2	<i>Concept Art</i>	39
2.4.3	Naskah.....	41
2.4.4	<i>Storyboard</i>	42
BAB III IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....		44

3.1	Tahapan Produksi.....	44
3.1.1	Persiapan Aset Produksi	44
3.1.2	Implementasi <i>Layer Management</i>	45
3.1.3	Implementasi <i>Color Correction</i>	46
3.1.4	Implementasi <i>Blending Mode</i>	49
3.1.5	Implementasi <i>Lighting</i> dan <i>Shadow</i>	51
3.1.6	Implementasi <i>Visual Effects</i>	53
3.2	Tahapan Pascaproduksi.....	59
3.2.1	<i>Scene Rendering</i>	59
3.2.2	<i>Scene Compiling</i> dan <i>Editing</i>	60
3.2.3	<i>Final Rendering</i>	61
3.3	Evaluasi.....	61
3.3.1	Evaluasi Kebutuhan Fungsional	61
3.3.2	Evaluasi Teknik <i>Compositing</i>	67
3.3.3	Evaluasi Kelayakan Ahli.....	70
3.3.4	Evaluasi Ajang GEMASTIK XVIII 2025.....	75
BAB IV PENUTUP		78
4.1	Kesimpulan	78
4.2	Saran	79
REFERENSI		80
LAMPIRAN.....		82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bobot Nilai (Sugiyono, 2020).....	24
Tabel 2.2 Persentase Nilai (Sugiyono, 2020).....	25
Tabel 2.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	29
Tabel 2.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	30
Tabel 2.5 Kebutuhan Perangkat Intelektual.....	30
Tabel 2.6 Aspek Kreatif.....	33
Tabel 2.7 Aspek Teknis.....	36
Tabel 3.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	62
Tabel 3.2 Evaluasi Teknik <i>Compositing</i>	67
Tabel 3.3 Validator Ahli dan Pekerjaan.....	70
Tabel 3.4 Hasil Penilaian Ahli.....	71
Tabel 3.5 Bobot Nilai.....	73
Tabel 3.6 Persentase Nilai.....	73
Tabel 3.7 Penilaian Juri GEMASTIK XVIII 2025.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Camera High Angle</i>	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Camera Low Angle</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Camera Eye Level</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Camera Movement Zoom</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Camera Movement Pan</i>	10
Gambar 2.6 Contoh <i>Camera Movement Tilt</i>	10
Gambar 2.7 Contoh <i>Camera Movement Dolly</i>	11
Gambar 2.8 Contoh <i>Camera Movement Truck</i>	12
Gambar 2.9 Contoh <i>Camera Movement Pedestal</i>	12
Gambar 2.10 Contoh <i>Camera Movement Handheld</i>	13
Gambar 2.11 Contoh <i>Cool Colors</i>	14
Gambar 2.12 Contoh <i>Warm Colors</i>	14
Gambar 2.13 Contoh Penerapan Teknik <i>Layer Management</i>	15
Gambar 2.14 Contoh Penerapan Teknik <i>Color Correction</i>	16
Gambar 2.15 Contoh Penerapan Teknik <i>Blending Mode</i>	18
Gambar 2.16 Contoh Penerapan Teknik <i>Lighting dan Shadow</i>	19
Gambar 2.17 Contoh Penerapan Teknik <i>Visual Effects</i>	21
Gambar 2.18 Perangkat Lunak Adobe After Effects 2023.	22
Gambar 2.19 Perangkat Lunak Adobe Media Encoder 2023.	23
Gambar 2.20 Perangkat Lunak Adobe Premiere Pro 2023.....	23
Gambar 2.21 Animasi 2D "Afternoon Class".....	27
Gambar 2.22 Animasi 2D "Alien Stage".	28
Gambar 2.23 Desain Karakter Dika.....	40
Gambar 2.24 Desain Karakter Rani.	40
Gambar 2.25 Desain Karakter Pak Budi.....	41
Gambar 2.26 Desain Properti.....	41
Gambar 2. 27 Naskah Animasi 2D "EXAM".	42
Gambar 2. 28 <i>Storyboard</i> Animasi 2D "EXAM".	43
Gambar 3.1 <i>Import dan Persiapan Aset Produksi</i>	44

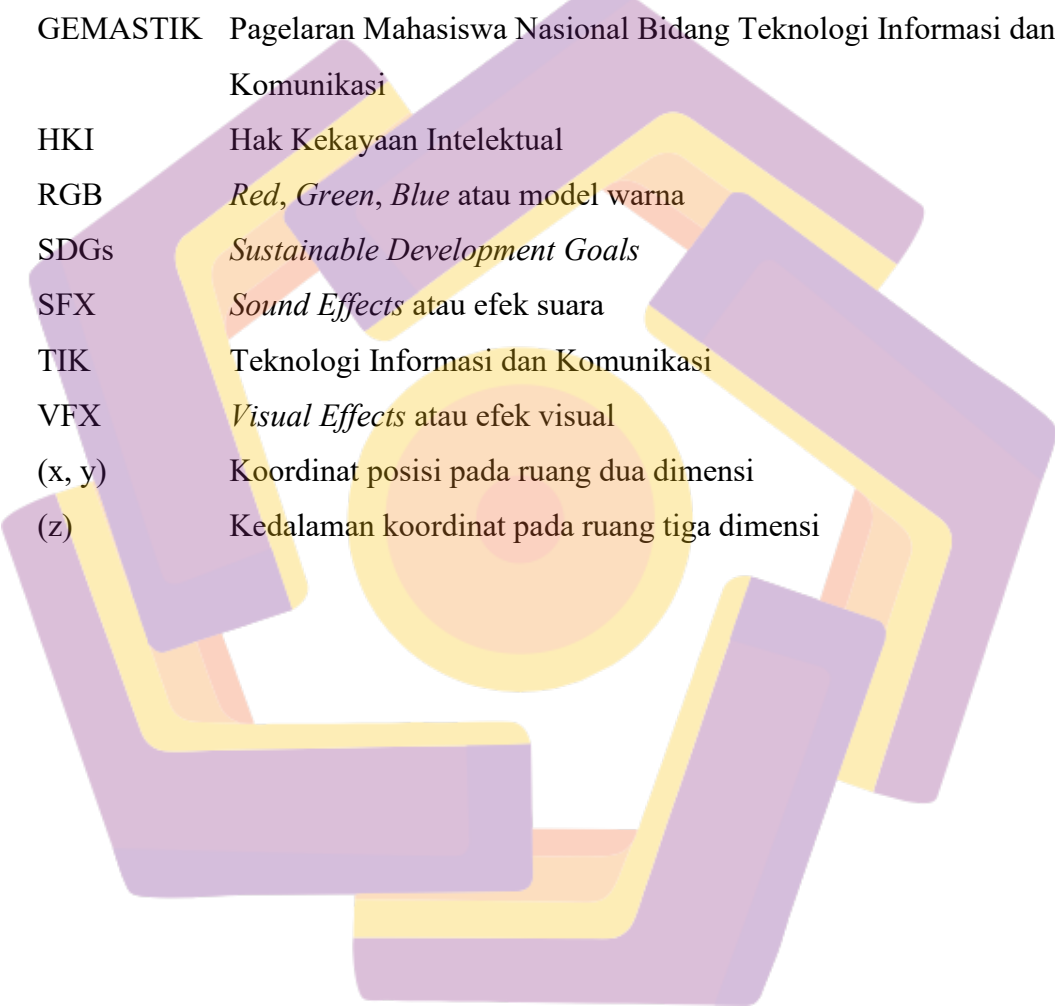
Gambar 3.2 <i>Layer Composition Asset</i>	45
Gambar 3.3 <i>Layer Composition Layout</i>	46
Gambar 3.4 <i>Layer Composition Final</i> dan hierarki <i>Composition</i>	46
Gambar 3.5 Duplikasi Aset Karakter Animasi.	47
Gambar 3.6 <i>Color Correction</i> Pertama Aset Karakter Animasi.	47
Gambar 3.7 <i>Color Correction</i> Kedua Aset Karakter Animasi.....	48
Gambar 3.8 <i>Color Correction</i> Aset <i>Background</i>	49
Gambar 3.9 Penerapan <i>Blending Mode Overlay</i>	49
Gambar 3.10 Penggunaan <i>Blending Mode Color</i>	50
Gambar 3.11 Penerapan <i>Blending Mode Soft Light</i> dan <i>Hard Light</i>	50
Gambar 3.12 Penerapan <i>Blending Mode Add</i>	51
Gambar 3.13 Penerapan <i>Atmospheric Light</i>	52
Gambar 3.14 Penerapan <i>Rim Light</i>	52
Gambar 3.15 Penerapan <i>Dramatic Light</i>	53
Gambar 3.16 Penerapan Efek <i>Chromatic Aberration</i>	54
Gambar 3.17 Penerapan Efek <i>Deep Glow</i>	54
Gambar 3.18 Penerapan Efek <i>Fast Box Blur</i>	55
Gambar 3.19 Penerapan Efek <i>Directional Blur</i>	56
Gambar 3.20 Penerapan Efek <i>Noise</i>	56
Gambar 3.21 Penerapan Efek <i>Camera Shake</i>	57
Gambar 3.22 Penerapan Efek <i>Linear</i> dan <i>Radial Speedline</i>	57
Gambar 3.23 Penerapan Efek <i>CC Cylinder</i>	58
Gambar 3.24 Penerapan Efek <i>VC Color Vibrance</i>	59
Gambar 3.25 <i>Scene Rendering</i>	60
Gambar 3.26 <i>Scene Compiling</i> dan <i>Editing</i>	60
Gambar 3.27 <i>Final Rendering</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Skripsi Non Reguler	82
Lampiran 2 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	83
Lampiran 3 Surat Persetujuan Dosen Pembimbing	84
Lampiran 4 Naskah Lengkap Animasi 2D "EXAM"	85
Lampiran 5 <i>Storyboard</i> Lengkap Animasi 2D "EXAM"	89
Lampiran 6 Data Kuisisioner Evaluasi Kelayakan Ahli.....	92
Lampiran 7 Surat HKI Animasi 2D "EXAM"	97
Lampiran 8 Surat Hasil Babak Penyisihan GEMASTIK.....	99
Lampiran 9 Dokumentasi Produksi Animasi 2D "EXAM"	101
Lampiran 10 <i>Behind The Scene</i> Animasi 2D "EXAM"	102



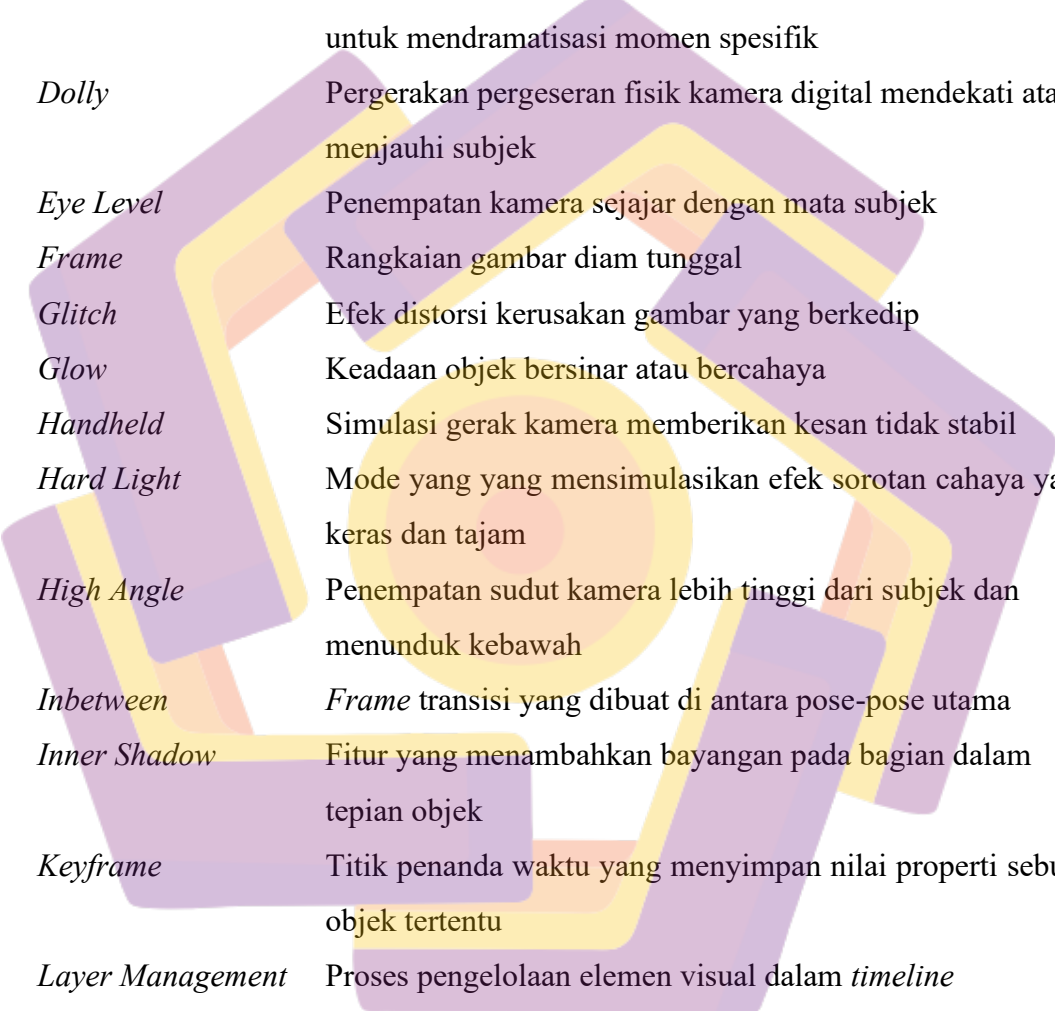
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



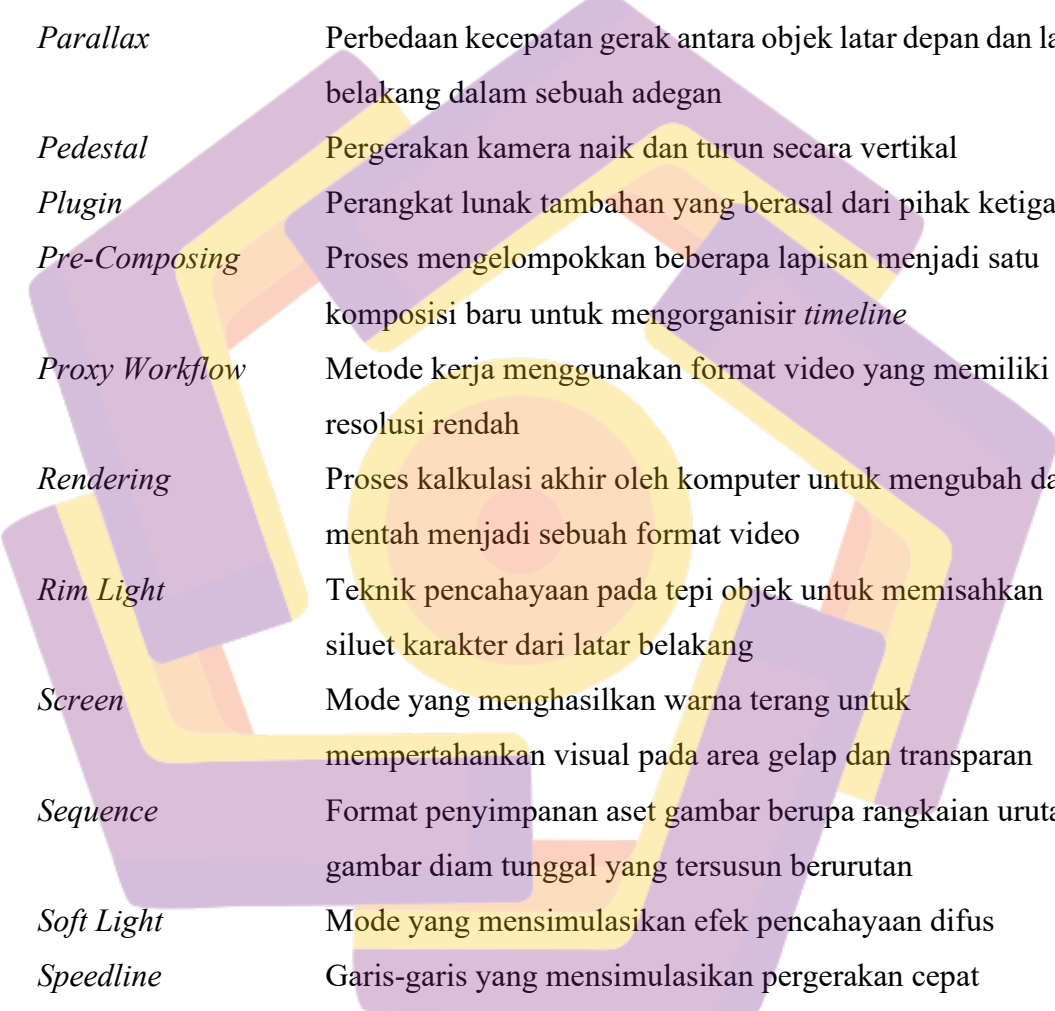
2D	Dua Dimensi
3D	Tiga Dimensi
BGM	<i>Background Music</i> atau musik latar
FPS	<i>Frame Per Second</i> atau bingkai per detik
GEMASTIK	Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi
HKI	Hak Kekayaan Intelektual
RGB	<i>Red, Green, Blue</i> atau model warna
SDGs	<i>Sustainable Development Goals</i>
SFX	<i>Sound Effects</i> atau efek suara
TIK	Teknologi Informasi dan Komunikasi
VFX	<i>Visual Effects</i> atau efek visual
(x, y)	Koordinat posisi pada ruang dua dimensi
(z)	Kedalaman koordinat pada ruang tiga dimensi

DAFTAR ISTILAH

<i>.mp4</i>	(<i>Moving Picture Expert Group 4</i>) format <i>rendering</i> audio visual
<i>.png</i>	(<i>Portable Network Graphics</i>) format <i>rendering</i> visual yang mendukung latar belakang yang transparan
<i>Add</i>	Mode yang mencerahkan warna dasar
<i>Alpha Channel</i>	Data transparansi dalam sebuah gambar digital yang membuat objek dapat menyatu dengan latar belakang
<i>Atmospheric Light</i>	Teknik pencahayaan digital untuk memberikan volume pada karakter 2D
<i>Directional Blur</i>	Efek kabur gerak satu arah yang mensimulasikan kecepatan atau guncangan objek
<i>Blending Mode</i>	Algoritma yang menentukan interaksi warna dan cahaya antara dua <i>layer</i> yang bertumpuk
<i>Blur</i>	Keadaan objek buram atau kabur
<i>CC Cylinder</i>	Efek distorsi untuk mengubah jangkauan bentuk objek 2D menjadi bentuk tabung
<i>Cel</i>	Lembaran transparan pada animasi tradisional
<i>Chromatic</i>	Efek distorsi warna pada tepi objek yang mensimulasikan kegagalan lensa kamera
<i>Clean Up</i>	Proses merapikan gambar pada tiap <i>frame</i> animasi
<i>Color</i>	Mode yang menggabungkan tingkat kecerahan dari <i>layer</i> dasar dengan warna <i>layer</i> yang aktif
<i>Color Banding</i>	Gangguan visual berupa patahan gradasi warna
<i>Color Correction</i>	Penyesuaian nilai warna untuk menjaga konsistensi
<i>Colorize</i>	Proses pewarnaan atau perubahan warna dasar menggunakan efek digital
<i>Compositing</i>	Proses penggabungan berbagai elemen visual dari sumber yang berbeda menjadi satu kesatuan
<i>Concept Art</i>	Konsep dan gaya visual awal sebuah animasi

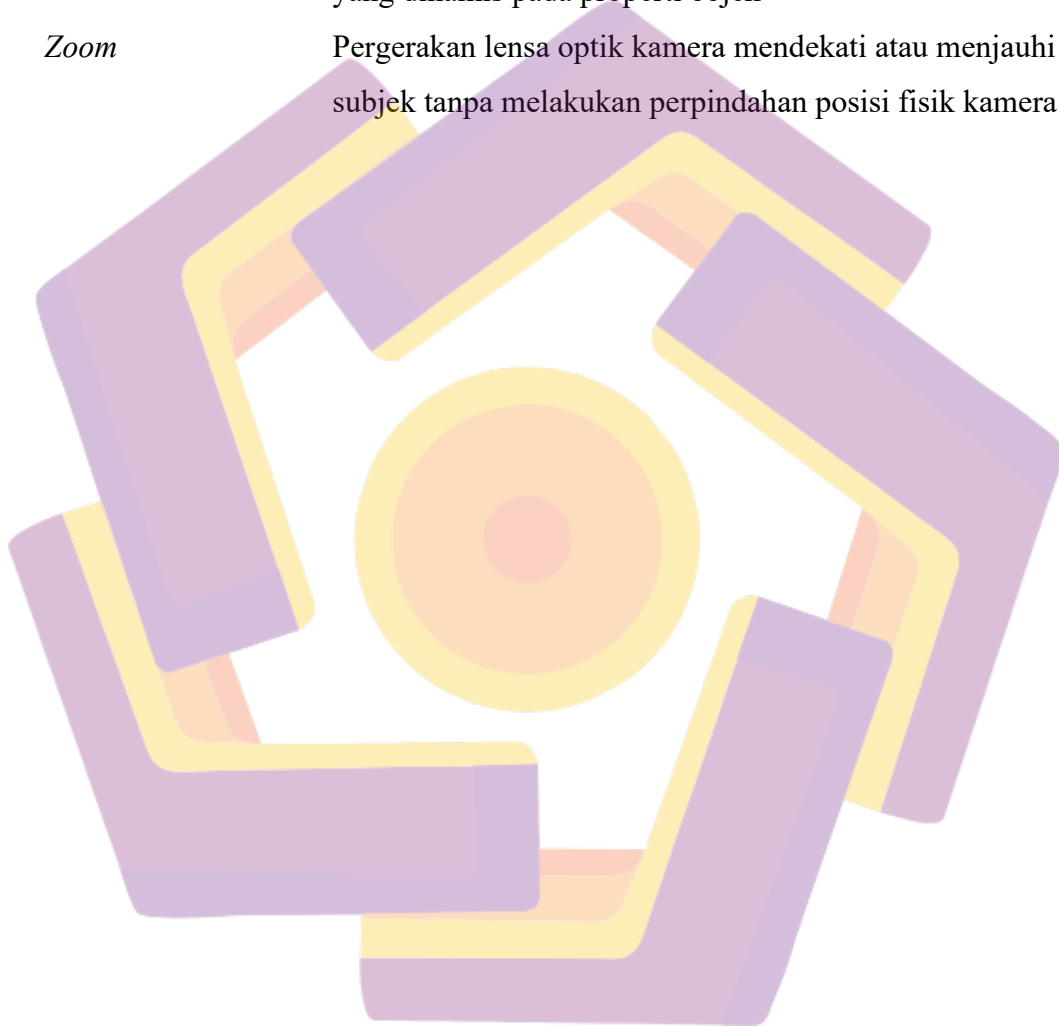


<i>Cool Colors</i>	Klasifikasi rentang suhu warna dingin
<i>Deep Glow</i>	<i>Plugin</i> efek pendaran cahaya yang menghasilkan gradasi pendaran yang lebih realistis dan halus
<i>Deformation</i>	Perubahan bentuk pada objek animasi untuk memberi ilusi elastisitas
<i>Dramatic Light</i>	Penggunaan cahaya bervolume sebagai penanda naratif untuk mendramatisasi momen spesifik
<i>Dolly</i>	Pergerakan pergeseran fisik kamera digital mendekati atau menjauhi subjek
<i>Eye Level</i>	Penempatan kamera sejajar dengan mata subjek
<i>Frame</i>	Rangkaian gambar diam tunggal
<i>Glitch</i>	Efek distorsi kerusakan gambar yang berkedip
<i>Glow</i>	Keadaan objek bersinar atau bercahaya
<i>Handheld</i>	Simulasi gerak kamera memberikan kesan tidak stabil
<i>Hard Light</i>	Mode yang mensimulasikan efek sorotan cahaya yang keras dan tajam
<i>High Angle</i>	Penempatan sudut kamera lebih tinggi dari subjek dan menunduk kebawah
<i>Inbetween</i>	<i>Frame</i> transisi yang dibuat di antara pose-pose utama
<i>Inner Shadow</i>	Fitur yang menambahkan bayangan pada bagian dalam tepian objek
<i>Keyframe</i>	Titik penanda waktu yang menyimpan nilai properti sebuah objek tertentu
<i>Layer Management</i>	Proses pengelolaan elemen visual dalam <i>timeline</i>
<i>Line Art</i>	Garis tepi dari sebuah gambar karakter atau objek
<i>Low Angle</i>	Penempatan sudut kamera lebih rendah dari garis mata subjek dan mendongak ke atas
<i>Motion Blur</i>	Ilusi visual pergerakan kamera atau objek yang sangat cepat
<i>Multiplane</i>	Konsep susunan lapisan gambar dalam animasi
<i>Multiply</i>	Mode yang mengalikan warna dasar dengan warna campuran untuk menghasilkan visual yang lebih gelap



<i>Noise</i>	Efek butiran-butiran acak pada lapisan video
<i>Null Object</i>	Lapisan tak terlihat yang berfungsi sebagai pengendali pusat
<i>Overlay</i>	Mode gabungan yang menggelapkan area gelap dan mencerahkan area terang
<i>Pan</i>	Pergerakan kamera menoleh secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya
<i>Parallax</i>	Perbedaan kecepatan gerak antara objek latar depan dan latar belakang dalam sebuah adegan
<i>Pedestal</i>	Pergerakan kamera naik dan turun secara vertikal
<i>Plugin</i>	Perangkat lunak tambahan yang berasal dari pihak ketiga
<i>Pre-Composing</i>	Proses mengelompokkan beberapa lapisan menjadi satu komposisi baru untuk mengorganisir <i>timeline</i>
<i>Proxy Workflow</i>	Metode kerja menggunakan format video yang memiliki resolusi rendah
<i>Rendering</i>	Proses kalkulasi akhir oleh komputer untuk mengubah data mentah menjadi sebuah format video
<i>Rim Light</i>	Teknik pencahayaan pada tepi objek untuk memisahkan siluet karakter dari latar belakang
<i>Screen</i>	Mode yang menghasilkan warna terang untuk mempertahankan visual pada area gelap dan transparan
<i>Sequence</i>	Format penyimpanan aset gambar berupa rangkaian urutan gambar diam tunggal yang tersusun berurutan
<i>Soft Light</i>	Mode yang mensimulasikan efek pencahayaan difus
<i>Speedline</i>	Garis-garis yang mensimulasikan pergerakan cepat
<i>Staging</i>	Penataan elemen visual untuk memastikan komposisi
<i>Storyboard</i>	Visualisasi naskah dalam bentuk panel gambar
<i>Timeline</i>	Area antarmuka kerja pada sebuah perangkat lunak
<i>Tilt</i>	Pergerakan kamera mendongak ke atas atau menunduk ke bawah secara vertikal dari poros yang tetap
<i>Truck</i>	Pergerakan pergeseran fisik kamera menyamping ke kiri atau kanan yang berjalan sejajar dengan objek

<i>VC Color Vibrance</i>	<i>Plugin</i> untuk pewarnaan intens pada elemen visual
<i>Visual Effects</i>	Teknik manipulasi elemen visual tambahan untuk mengecoh indra penonton
<i>Warm Colors</i>	Klasifikasi rentang suhu warna panas
<i>Wiggle Expression</i>	Kode perintah otomatis untuk menghasilkan gerakan acak yang dinamis pada properti objek
<i>Zoom</i>	Pergerakan lensa optik kamera mendekati atau menjauhi subjek tanpa melakukan perpindahan posisi fisik kamera



INTISARI

Masalah utama dalam produksi animasi 2D adalah proses *compositing* pada tahap pascaproduksi yang kurang optimal, sehingga kualitas visual akhir tampak datar, kurang berdimensi, dan gagal membangun atmosfer cerita yang kuat. *Compositing* memegang peranan penting dalam menggabungkan berbagai elemen terpisah seperti animasi, *background*, *foreground*, dan efek visual menjadi satu adegan yang utuh.

Penelitian ini berfokus pada “Implementasi Teknik *Compositing* Pada Animasi 2D EXAM” sebagai upaya mengatasi masalah tersebut sekaligus memperkuat narasi di dalam animasi. Metode yang diterapkan meliputi *color correction* untuk penyesuaian *mood*, *layer management* untuk menciptakan kedalaman, penerapan *blending mode* untuk interaksi antar *layer*, penambahan *lighting* dan *shadow*, serta integrasi efek visual seperti *glow*, *camera shake*, *blur*, *noise* dan efek visual lainnya menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects 2023.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi teknik *compositing* yang tepat mampu meningkatkan kualitas visual secara signifikan. Keberhasilan ini menegaskan bahwa *compositing* bukan hanya sekadar proses teknis, melainkan sebuah proses artistik krusial yang berkontribusi langsung pada kualitas akhir film animasi 2D. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh animator, praktisi industri, dan akademisi sebagai pedoman teknis dan studi kasus untuk produksi karya film animasi 2D.

Kata kunci: Animasi 2D, *Compositing*, Teknik, Pascaproduksi, Efek Visual

ABSTRACT

The main problem in 2D animation production is the suboptimal compositing process during post-production, resulting in the final visual quality appearing flat, less dimensional, and failing to build a strong story atmosphere. Compositing plays a crucial role in merging various separate elements such as animation, background, foreground, and visual effects into a cohesive scene.

This research focuses on the “Implementation of Compositing Techniques in 2D Animation EXAM” as an effort to address this issue and reinforce the narration within the animation. The methods applied include color correction for mood adjustment, layer management to create depth, application of blending mode for layer interaction, the addition of lighting and shadow, and the integration of visual effects such as glow, camera shake, blur, noise, and other visual effects using Adobe After Effects 2023 software.

The results indicate that the proper application of compositing techniques can significantly enhance visual quality. This success emphasizes that compositing is not merely a technical process but a vital artistic process that directly contributes to the final quality of 2D animated films. The findings can serve as technical guidelines and case studies for animators, industry practitioners, and academics involved in producing 2D animation films.

Keyword: *2D Animation, Compositing, Techniques, Post-production, Visual Effects*