

**PEMBAHASAN COMPOSITING 2D SCENE "SPECIAL MOVE
RELEASE" PADA FILM "THE AFTERMATH"**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

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



Disusun oleh
RITA SULASTRI
22.82.1548

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PEMBAHASAN COMPOSITING 2D SCENE "SPECIAL MOVE
RELEASE" PADA FILM "THE AFTERMATH"**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

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



Disusun oleh
RITA SULASTRI
22.82.1548

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING 2D SCENE "SPECIAL MOVE
RELEASE" PADA FILM "THE AFTERMATH"**

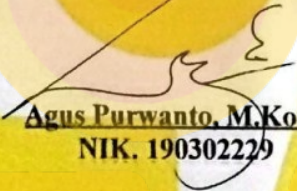
yang disusun dan diajukan oleh

RITA SULASTRI

22.82.1548

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Juni 2026

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING 2D SCENE "SPECIAL MOVE
RELEASE" PADA FILM "THE AFTERMATH"**

yang disusun dan diajukan oleh

RITA SULASTRI

22.82.1548

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Afifah Nur Aini, M.Kom
NIK. 190302631

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Juni 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rita Sulastri
NIM : 22.82.1548

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING 2D SCENE "SPECIAL MOVE RELEASE" PADA FILM "THE AFTERMATH"

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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, 23 Juni 2026
Yang Menyatakan,



5E3DCAOX009936446

Rita Sulastri

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, kesehatan, dan kesempatan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri teladan bagi umat manusia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta dengan judul **“Pembahasan Compositing 2D Scene ‘Special Move Release’ pada Film ‘The Aftermath’”**.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, pengalaman, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian, serta semangat selama proses penyusunan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak 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 Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
5. Mentor PARAMA Creative dan Program PANDAWA yang telah memberikan kesempatan serta pengalaman kepada penulis dalam proses produksi film animasi “The Aftermath”.

6. Muhammad Akbar Barokha yang selalu memberikan perhatian, dukungan, dan semangat serta menemani penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Rekan-rekan yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi.
8. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembaca, khususnya dalam bidang animasi dan compositing 2D.

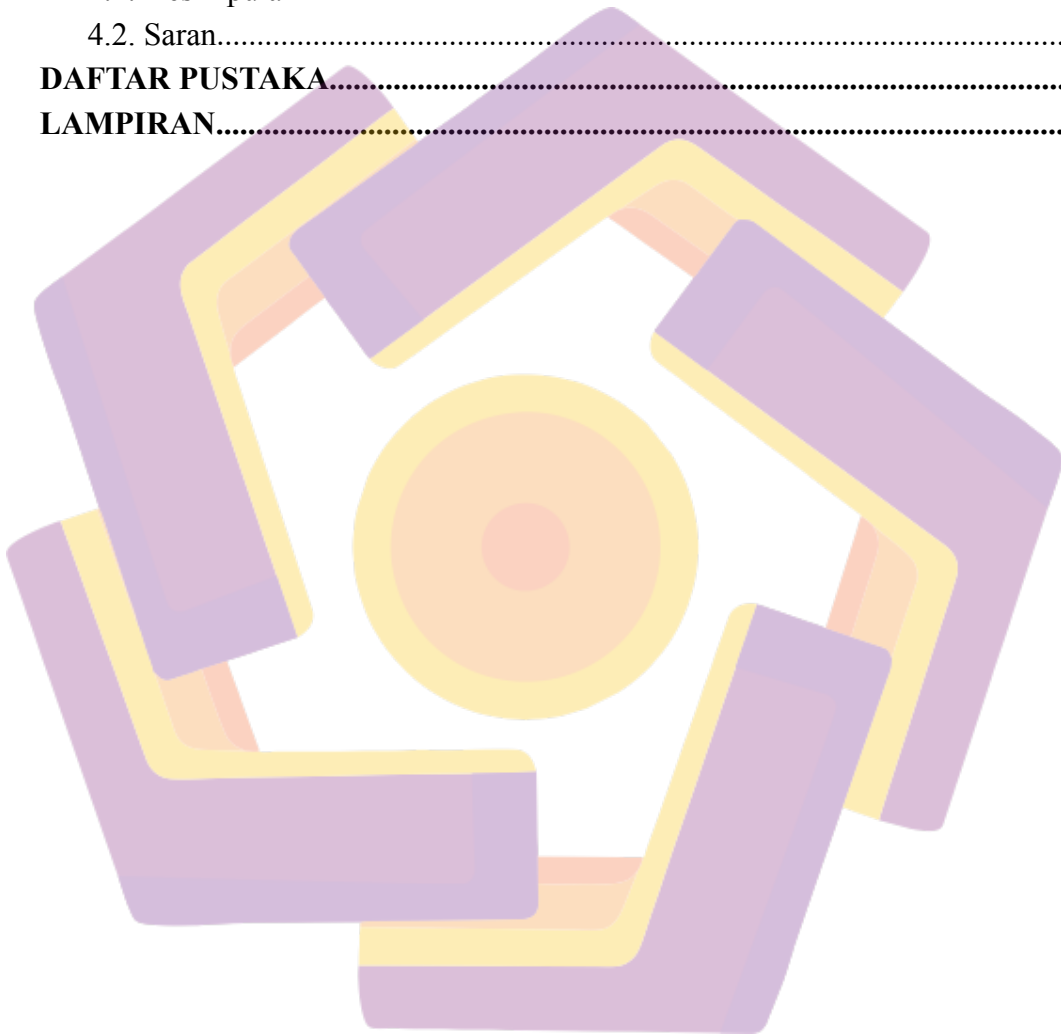
Yogyakarta, 10 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

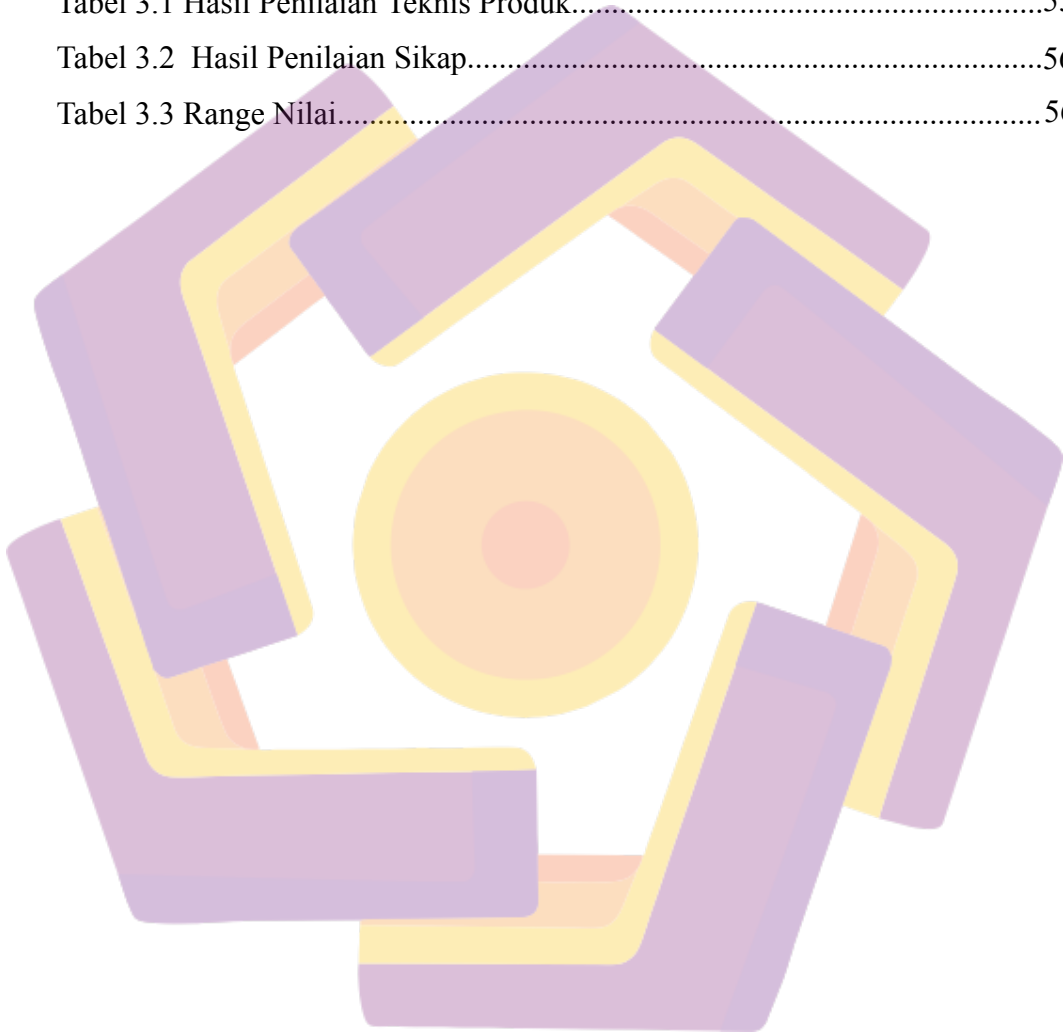
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. 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
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	17
2.2.1. Brief Produksi.....	18
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	18
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	19
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	20
2.3.1. Aspek Kreatif.....	20
2.3.2. Aspek Teknis.....	22
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	24
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	25
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	25
2.4.3. Desain.....	27
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30

3.1. Produksi.....	30
3.1.1. Produksi Visual.....	30
3.1.2. Pasca Produksi.....	45
3.2. Evaluasi.....	55
BAB IV	
PENUTUP.....	58
4.1. Kesimpulan.....	58
4.2. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan Hardware.....	20
Tabel 2.2 Kebutuhan Software.....	20
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis Produk.....	55
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap.....	56
Tabel 3.3 Range Nilai.....	56

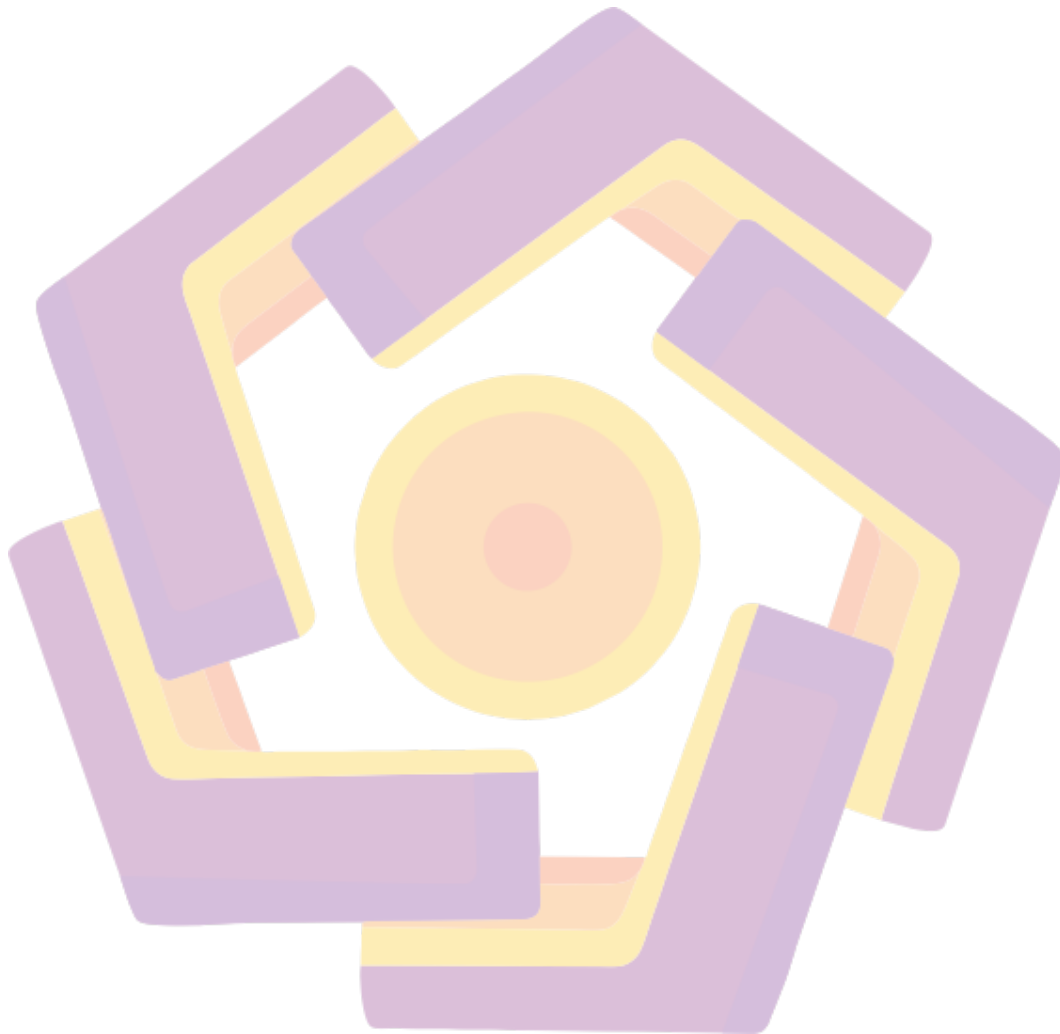


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi 2D.....	4
Gambar 2.2 Prinsip Animasi Timing and Spacing.....	5
Gambar 2.3 Prinsip Animasi Slow In and Slow Out.....	5
Gambar 2.4 Prinsip Animasi Squash and Stretch.....	6
Gambar 2.5 Prinsip Animasi Anticipation.....	6
Gambar 2.6 Prinsip Animasi Arcs.....	7
Gambar 2.7 Prinsip Animasi Staging.....	7
Gambar 2.8 Prinsip Animasi Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	8
Gambar 2.9 Prinsip Animasi Follow Through and Overlapping Action.....	8
Gambar 2.10 Prinsip Animasi Secondary Action.....	9
Gambar 2.11 Prinsip Animasi Solid Drawing.....	10
Gambar 2.12 Prinsip Animasi Exaggeration.....	10
Gambar 2.13 Prinsip Animasi Appeal.....	11
Gambar 2.14 Teknik frame by frame.....	11
Gambar 2.15 Visual Effects atau VFX.....	13
Gambar 2.16 CGI atau Computer Generated Imagery.....	13
Gambar 2.17 Color Grading.....	14
Gambar 2.18 Poster Film Animasi Jujutsu Kaishen.....	15
Gambar 2.19 Poster Film Animasi Fog Hill of Five Elements.....	16
Gambar 2.20 Poster Film Animasi Dragon Ball Super: Broly.....	17
Gambar 2.21 Naskah pada film “The Aftermath”.....	26
Gambar 2.22 Storyboard dari scene “Special Move Release” pada film “The Aftermath”.....	27
Gambar 2.23 Konsep Desain Karakter Arya.....	28
Gambar 2.24 Konsep Desain Karakter Pak Deni.....	28
Gambar 2.25 Konsep Desain Visual Pertarungan.....	29
Gambar 2.26 Konsep Desain Environment/Background.....	29
Gambar 3.1 Tahapan Pembuatan Sketsa Animasi Karakter.....	30

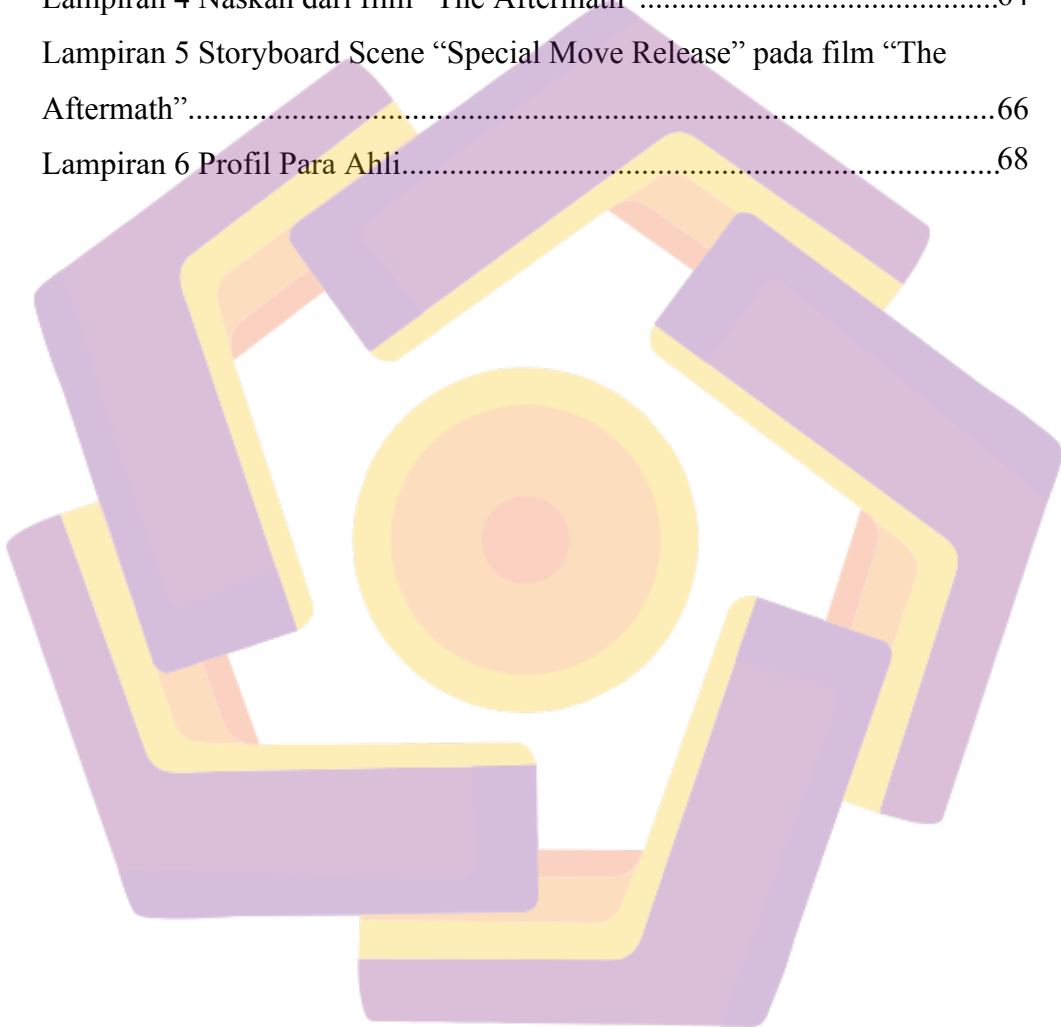
Gambar 3.2 Tool Pena yang Digunakan.....	31
Gambar 3.3 Tool Coloring Karakter.....	32
Gambar 3.4 Hasil Coloring Karakter.....	32
Gambar 3.5 Brush Efek Jurus.....	33
Gambar 3.6 Tahapan Pembuatan Efek Jurus.....	34
Gambar 3.7 Brush Efek Benturan.....	34
Gambar 3.8 Tahapan Pembuatan Efek Benturan.....	35
Gambar 3.9 Brush Efek Pendukung.....	35
Gambar 3.10 Tahapan Pembuatan Efek Visual Pendukung.....	36
Gambar 3.11 Tahapan Pembuatan Debris.....	37
Gambar 3.12 Tahapan Pembuatan Runtuhan Bangunan.....	37
Gambar 3.13 Tahapan Pembuatan Asap.....	38
Gambar 3.14 Pembuatan Warna Dasar Background.....	39
Gambar 3.15 Penambahan Efek Nebula.....	40
Gambar 3.16 Penambahan Kabut Energi.....	40
Gambar 3.17 Penambahan Bintang.....	41
Gambar 3.18 Sketsa Gedung AMIKOM.....	41
Gambar 3.19 Base Color Gedung AMIKOM.....	42
Gambar 3.20 Shadow dan Highlight Gedung AMIKOM.....	42
Gambar 3.21 Sketsa Tanah Berbatu dan Retakan.....	43
Gambar 3.22 Base Color Tanah Berbatu dan Retakan.....	44
Gambar 3.23 Shadow dan Highlight Tanah Berbatu dan Retakan.....	44
Gambar 3.24 Import Seluruh Aset ke Adobe After Effects.....	46
Gambar 3.25 Penyusunan Environment.....	46
Gambar 3.26 Penyusunan Animasi Karakter.....	47
Gambar 3.27 Penyusunan Visual Effect.....	48
Gambar 3.28 Hasil Penyatuan Seluruh Elemen Visual.....	48
Gambar 3.29 Penambahan Adjustment Layer.....	49
Gambar 3.30 Pengaturan Lumetri Color.....	50
Gambar 3.31 Pengaturan Curves pada Karakter.....	50
Gambar 3.32 Pengaturan Glow dan Curves pada Visual Effect.....	51

Gambar 3.33 Pengaturan Tint dan Curves pada Debris dan Environment.....	52
Gambar 3.34 Proses pembuatan pencahayaan.....	53
Gambar 3.35 Pengaturan Keyframe Zoom Out.....	54
Gambar 3.36 Pengaturan Keyframe Camera Shake.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing.....	61
Lampiran 2 Surat Keterangan Jalur Skripsi Non reguler (Magang Artist)....	62
Lampiran 3 Surat Rekomendasi Pendadaran.....	63
Lampiran 4 Naskah dari film “The Aftermath”	64
Lampiran 5 Storyboard Scene “Special Move Release” pada film “The Aftermath”	66
Lampiran 6 Profil Para Ahli.....	68



INTISARI

Compositing 2D merupakan proses penggabungan elemen animasi, visual effect, background, pencahayaan, dan CGI ke dalam satu tampilan visual. Pada film animasi “The Aftermath” terdapat scene “Special Move Release” yang menampilkan pertarungan dua karakter sebagai puncak adegan aksi dalam film. Scene tersebut menampilkan visual effect, pergerakan kamera, ledakan energi, debris, dan efek benturan pada adegan pertarungan. Oleh karena itu, teknik compositing 2D diperlukan untuk menggabungkan seluruh elemen visual agar dapat mendukung visualisasi adegan aksi pada film.

Proses teknis compositing 2D meliputi penggabungan aset animasi, pengaturan layer, penyesuaian pergerakan kamera, pengaturan pencahayaan, color grading, serta penambahan visual effect menggunakan Adobe After Effects. Tahapan produksi meliputi importing asset, pengaturan timeline, penerapan visual effect dan pencahayaan, penyesuaian warna, hingga proses rendering akhir. Proses compositing digunakan untuk menyusun seluruh elemen visual pada scene “Special Move Release” ke dalam satu tampilan visual.

Berdasarkan penerapan teknik compositing 2D pada scene “Special Move Release”, dapat disimpulkan bahwa compositing memiliki peran penting dalam mendukung visual adegan pertarungan pada film animasi. Melalui pengaturan visual effect, pencahayaan, komposisi warna, dan pergerakan kamera, scene dapat mendukung penyampaian adegan aksi pada film.

Kata Kunci: compositing 2D, animasi, visual effect, CGI, film animasi

ABSTRACT

2D compositing is the process of combining animation elements, visual effects, backgrounds, lighting, and CGI into a unified visual display. In the animated film “The Aftermath,” there is a scene titled “Special Move Release” which depicts a fight between two characters as the climax of the action sequence in the film. The scene presents visual effects, camera movement, energy explosions, debris, and impact effects during the battle sequence. Therefore, 2D compositing techniques are required to combine all visual elements in order to support the visualization of the action scene.

The technical process of 2D compositing includes combining animation assets, layer arrangement, camera movement adjustment, lighting adjustment, color grading, and the addition of visual effects using Adobe After Effects. The production stages include importing assets, arranging timelines, applying visual effects and lighting, adjusting colors, and final rendering. The compositing process is used to arrange all visual elements in the “Special Move Release” scene into a unified visual composition.

Based on the implementation of 2D compositing techniques in the “Special Move Release” scene, it can be concluded that compositing has an important role in supporting the visual presentation of battle scenes in animated films. Through the arrangement of visual effects, lighting, color composition, and camera movement, the scene is able to support the presentation of action sequences in the film.

Keywords: 2D compositing, animation, visual effect, CGI, animated film