

**IMPLEMENTASI COMPOSITING DALAM ANIMASI VOID
SEEKER ZERO**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ALDINO MAHASMARA SUNGSANG GAYANA

22.82.1537

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI *COMPOSITING* DALAM ANIMASI VOID
SEEKER ZERO**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ALDINO MAHASMARA SUNGSANG GAYANA
22.82.1537

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI *COMPOSITING* DALAM ANIMASI VOID SEEKER
ZERO**

yang disusun dan diajukan oleh

Aldino Mahasmara Sungsang Gayana

22.82.1537

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18, Mei 2026

Dosen Pembimbing,


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

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

IMPLEMENTASI COMPOSITING DALAM ANIMASI VOID SEEKER
ZERO

yang disusun dan diajukan oleh

Aldino Mahasmara Sungsang Gayana

22.82.1537

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 18 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom., M.Cs.

NIK. 190302286

Ahmad Zaid Rahman, M.Kom.

NIK. 190302467

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

NIK. 190302427

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 18 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aldino Mahasmara Sungsang Gayana
NIM : 22.82.1537

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI COMPOSITING DALAM ANIMASI VOID SEEKER ZERO

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, 18 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Aldino Mahasmara Sungsang Gayana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“IMPLEMENTASI COMPOSITING DALAM ANIMASI VOID SEEKER ZERO”** ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan segenap rasa syukur dan penuh rasa hormat kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua tercinta, atas doa, dan dukungan dalam menyelesaikan studi.
3. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom dan seluruh dosen di Amikom, atas bimbingan, ilmu, dan arahan selama ini.
4. Teman-teman seperjuangan, yang telah memberikan dukungan dan menemani selama masa perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI *COMPOSITING* DALAM ANIMASI VOID SEEKER ZERO”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 pada Fakultas Ilmu Komputer Teknologi Informasi. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Kusrini., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan selama penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Komputer dan Prodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Kedua orang tua yang senantiasa mendukung selama perkuliahan.
7. Seluruh teman seperjuangan di Universitas Amikom Yogyakarta yang selalu menemani dan memberi dukungan.

Yogyakarta, 18 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

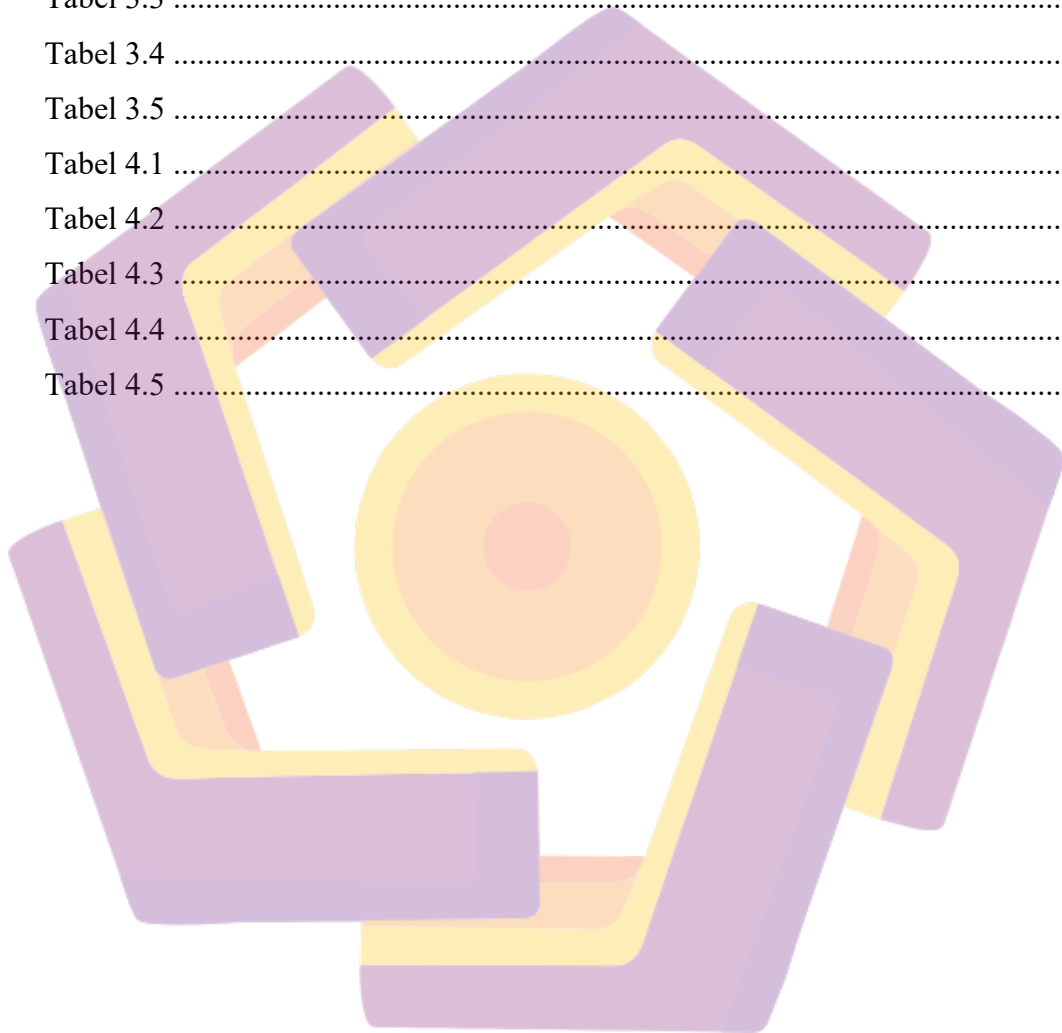
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 Latar Belakang	18
1.2 Rumusan Masalah.....	19
1.3 Batasan Masalah	19
1.4 Tujuan Penelitian	19
1.5 Manfaat Penelitian	19
1.6 Metode penelitian.....	20
1.6.1 Metode pengumpulan data	20
1.6.2 Metode Perancangan	20
1.6.3 Metode Evaluasi.....	20

1.7	Sistematika Penulisan	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		23
2.1	Studi Literatur	23
2.2	Dasar Teori.....	29
2.2.1	Teori Meltimedia	29
2.2.2	Tahap Perancangan Animasi.....	30
2.2.3	Teknik Dasar Kompositing	31
2.2.4	Perangkat Lunak Kompositing.....	33
2.2.5	Metode Evaluasi	36
2.2.6	Teori Kuesioner	36
2.2.7	Skala Likert.....	36
2.2.8	Validasi kelayakan ahli	38
BAB III METODE PENELITIAN		39
3.1	Objek Penelitian.....	39
3.2	Alur Penelitian	40
3.3	Pengumpulan Data	41
3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	44
3.5	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	45
3.6	Analisis Aspek Produksi	47
3.6.1	Aspek Kreatif	47
3.6.2	Aspek Teknis	48
3.7	Tahap Pra Produksi	50
3.7.1	Ide Cerita.....	50
3.7.2	Sipnosis	50
3.7.3	Consept Art	51

3.7.4	Storyboard.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Tahap Produksi	57
4.1.1	Persiapan Aset.....	57
4.1.2	<i>Compositing</i> Adegan.....	63
4.2	Tahap Pasca-Produksi	73
4.2.1	pengekstrakan animasi dari after effect	73
4.2.2	Editing.....	75
4.2.3	Rendering akhir.....	76
4.3	Evaluasi.....	77
4.3.1	Evaluasi Fungsional	77
4.3.2	Evaluasi Kelayakan Ahli.....	80
4.3.3	Implementasi.....	85
BAB V PENUTUP		86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran	86
Daftar Pustaka		88
LAMPIRAN.....		91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	28
Tabel 2.2	37
Tabel 3.1	45
Tabel 3.2	45
Tabel 3.3	46
Tabel 3.4	48
Tabel 3.5	50
Tabel 4.1	80
Tabel 4.2	80
Tabel 4.3	82
Tabel 4.4	82
Tabel 4.5	82

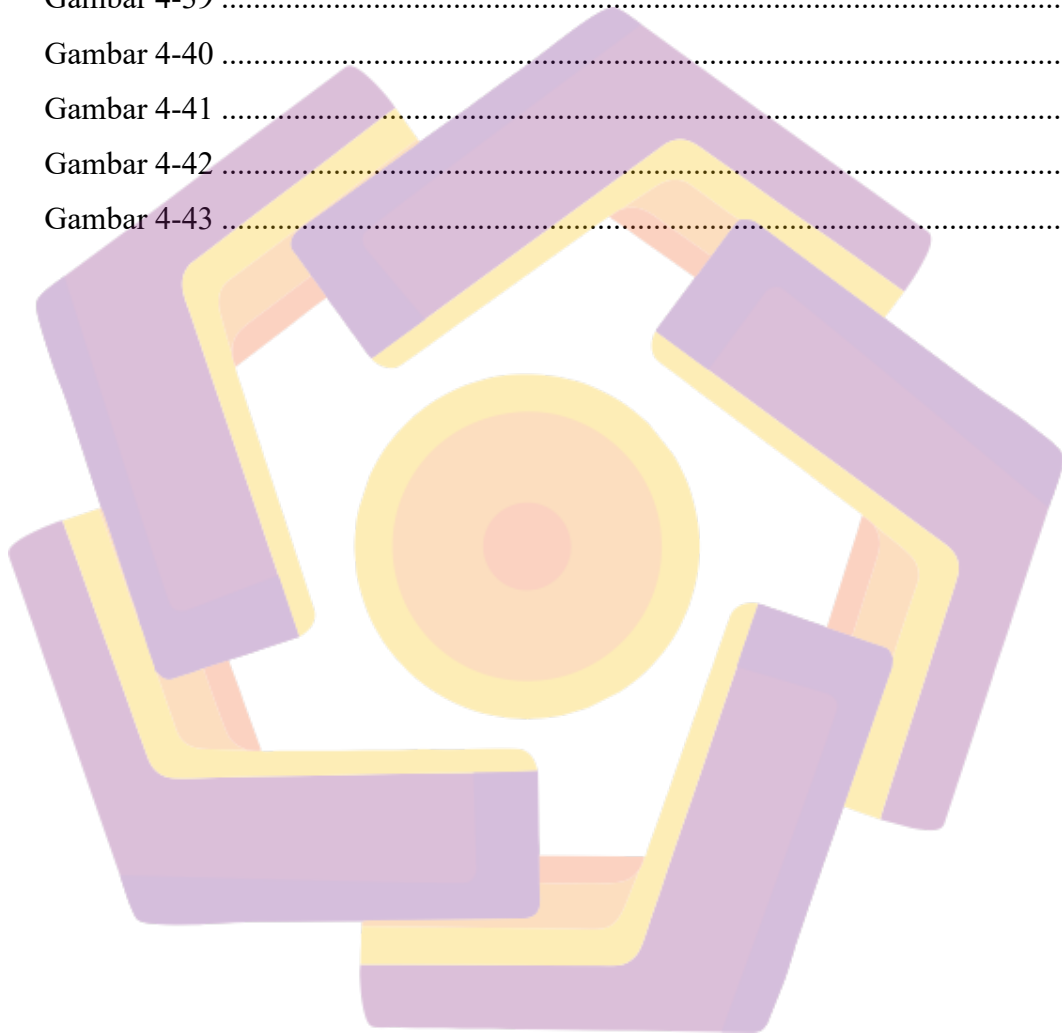


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1	29
Gambar 2-2	31
Gambar 2-3	31
Gambar 2-4	32
Gambar 2-5	32
Gambar 2-6	33
Gambar 2-7	33
Gambar 2-8	34
Gambar 2-9	34
Gambar 2-10	35
Gambar 2-11	35
Gambar 2-12	36
Gambar 3-1	40
Gambar 3-2	41
Gambar 3-3	42
Gambar 3-4	42
Gambar 3-5	43
Gambar 3-6	43
Gambar 3-7	44
Gambar 3-8	51
Gambar 3-9	52
Gambar 3-10	52
Gambar 3-11	53
Gambar 3-12	53
Gambar 3-13	54
Gambar 3-14	54
Gambar 3-15	55
Gambar 3-16	56
Gambar 4-1	57
Gambar 4-2	58

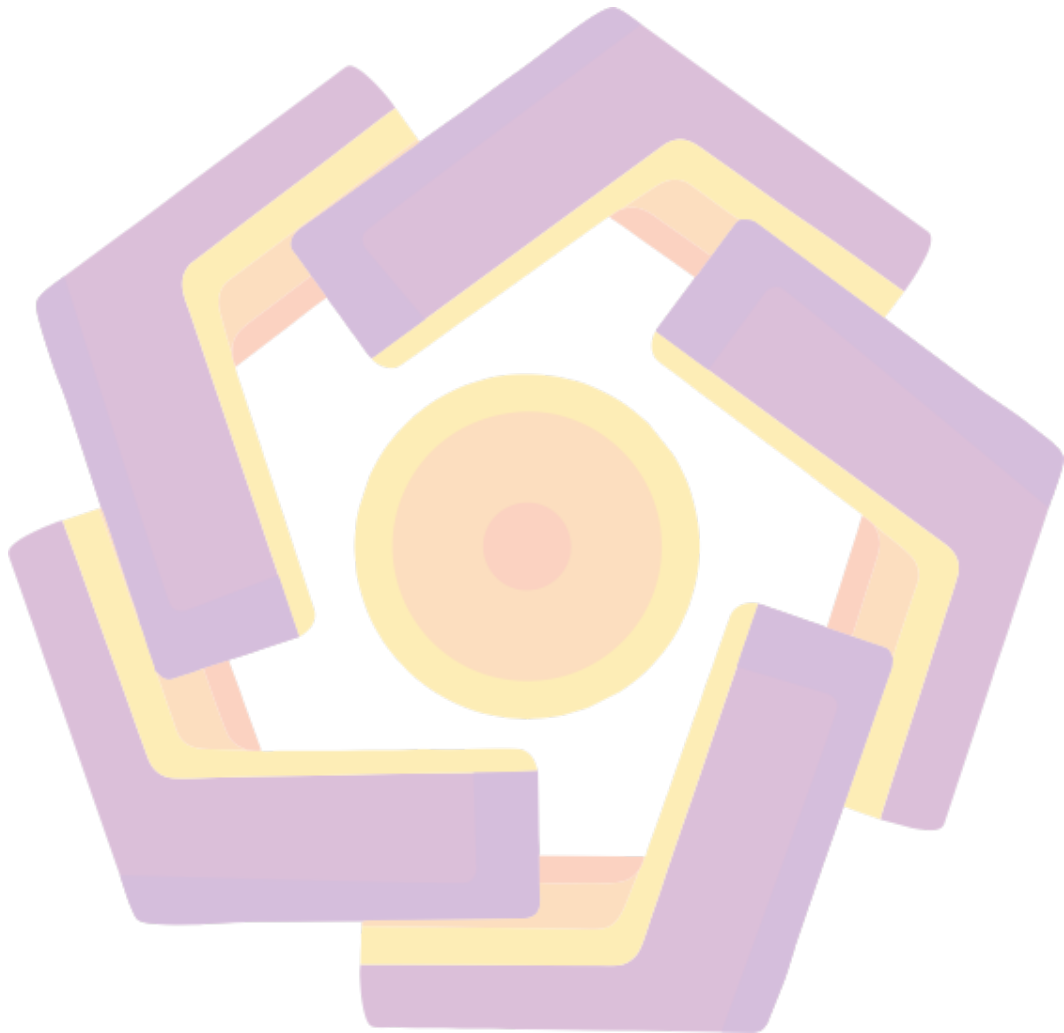
Gambar 4-3	58
Gambar 4-4	58
Gambar 4-5	59
Gambar 4-6	59
Gambar 4-7	60
Gambar 4-8	60
Gambar 4-9	61
Gambar 4-10	61
Gambar 4-11	62
Gambar 4-12	62
Gambar 4-13	63
Gambar 4-14	63
Gambar 4-15	64
Gambar 4-16	64
Gambar 4-17	65
Gambar 4-18	65
Gambar 4-19	66
Gambar 4-20	66
Gambar 4-21	67
Gambar 4-22	67
Gambar 4-23	68
Gambar 4-24	68
Gambar 4-25	69
Gambar 4-26	69
Gambar 4-27	70
Gambar 4-28	70
Gambar 4-29	70
Gambar 4-30	71
Gambar 4-31	71
Gambar 4-32	72
Gambar 4-33	72

Gambar 4-34	72
Gambar 4-35	73
Gambar 4-36	74
Gambar 4-37	74
Gambar 4-38	75
Gambar 4-39	75
Gambar 4-40	76
Gambar 4-41	76
Gambar 4-42	85
Gambar 4-43	85



DAFTAR LAMPIRAN

Surat Penunjukan Dosen	91
<i>Storyboard</i>	92
Data Kuesioner Uji Kelayakan Ahli.	101



DAFTAR ISTILAH

Backgroud : Elemen visual, pemandangan, atau suasana yang berada di belakang subjek utama dalam sebuah foto, video, desain, atau laya

Foreground : Elemen terdekat dalam suatu gambar, foto, atau pemandangan yang terletak di depan subjek utama

Vektor : Gambar digital yang terbentuk dari serangkaian garis, kurva, dan bentuk geometris yang didasarkan pada perhitungan matematis.



INTISARI

Void Seeker Zero Adalah Animasi 2D yang berdurasi ± 6 menit, dengan adegan fighting 1 sampai 2 menit, dengan cerita Seorang anak yang mencari ibunya di kota yang terbengkalai, tapi bertemu dengan monster berbentuk ular raksasa. Dalam animasi Void Seeker Zero terdapat adegan dimana karakter Nara bermanuver di bawah tubuh monster Kawi saat menghindari serangan. Di adegan itu penulis memakai beberapa teknik compositing seperti, Layering & Integration, Color Correction & Color Grading, Lighting & Shadow, Depth & Parallax dan 360° Environment, untuk menghasilkan Gerakan Point of View melihat ke sekeliling. Dalam proses ini penulis menggunakan 360 background dengan CC Environment yang menimbulkan visual seperti Point of View seseorang yang melihat ke sekeliling dengan menggerakkan kamera sesuai adegan. Gambar yang dipakai untuk CC Environment di gambar dengan 360 prefektif sehingga bisa membuat efek seakan gambar itu mengelilingi kamera. Untuk menambah Kesan realis penulis juga menggunakan teknik Color Correction & Color Grading supaya animasi lebih sesuai dengan adegan. Penelitian ini menunjukkan compositing berperan membangun suasana pada animasi.

Kata kunci: animasi, *Compositing*, 2D, efek, Background.

ABSTRACT

Void Seeker Zero is a 2D animation with a duration of approximately 6 minutes, featuring 1 to 2 minutes of fighting scenes. It tells the story of a child searching for her mother in an abandoned city, but encountering a giant snake-like monster. In the Void Seeker Zero animation, there is a scene where the character Nara maneuvers under the body of the monster Kawi while avoiding attacks. In that scene, the author uses several compositing techniques, such as Layering & Integration, Color Correction & Color Grading, Lighting & Shadow, Depth & Parallax, and 360° Environment, to produce a Point of View movement looking around. In this process, the author uses a 360 background with CC Environment, which creates a visual effect similar to a person's point of view looking around by moving the camera according to the scene. The images used for CC Environment are drawn with a 360 perspective so that they appear to surround the camera. To add a realistic impression, the author also uses Color Correction & Color Grading techniques to make the animation more suitable for the scene. This research shows that compositing plays a role in building the atmosphere in animation.

Keyword: Animation, Compositing, 2D, effect.