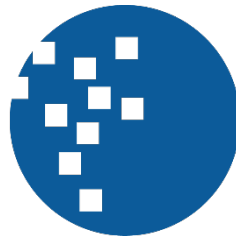


**PENERAPAN TEKNIK *COMPOSITING* DALAM *EDITING*  
FILM PENDEK ANIMASI “PETUALANGAN ETUS & ELSI”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

**WILSON**

**0000030142**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

**PENERAPAN TEKNIK *COMPOSITING* DALAM *EDITING*  
FILM PENDEK ANIMASI “PETUALANGAN ETUS & ELSI”**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**WILSON  
0000030142**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Wilson

Nomor Induk Mahasiswa : 00000030142

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

Penerapan Teknik *Compositing* dalam *Editing* Film Pendek Animasi “Petualangan Etus & Elsi” merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 03 Januari 2022



(Wilson)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

Penerapan Teknik *Compositing* dalam *Editing* Film Pendek Animasi “Petualangan  
Etus & Elsi”

Oleh

Nama : Wilson  
NIM : 00000030142  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 17 Januari 2022

Pukul 13.00 s/d 14.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
025245

Pembimbing

Asaf Antariksa Rianto, S.Sos., M.Si.  
L00527



Imam Khanafi, S.Sos., M.Si.  
L00518

Ketua Program Studi Film

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
025245

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Wilson

NIM : 00000030142

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*Tesis/Skripsi/Laporan Magang (\*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Penerapan Teknik *Compositing* dalam *Editing* Film Pendek Animasi “Petualangan Etus & Elsi”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 03 Januari 2022

Yang menyatakan,



(Wilson)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: Penerapan Teknik *Compositing* dalam *Editing* Film Pendek Animasi “Petualangan Etus & Elsi” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Imam Khanafi, S.Sos., M.Si., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan Ivonny Zakaria
6. Orang Tua penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 03 Januari 2022

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Wilson)

## **PENERAPAN TEKNIK *COMPOSITING* DALAM *EDITING***

### **FILM PENDEK ANIMASI PETUALANGAN ETUS & ELSI**

(Wilson)

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini berdasarkan hasil magang di Kinarya Coop dalam pembuatan film pendek animasi yang berjudul “Petualangan Etus & Elsi”. Penulis terlibat dalam proyek ini sebagai *editor*. Alasan penulis tertarik mengangkat topik proyek ini adalah karena penulis menemukan banyak hal menarik dari hasil penelitiannya. Dalam proyek ini penerapan teknik *compositing* merupakan elemen yang sangat penting dalam tahap *offline* dan juga *online editing*. Tahap *offline editing* yang dilakukan adalah menjahit seluruh *layer* animasi hingga menjadi suatu cerita sesuai dengan naskah. Sedangkan *online editing* yang merupakan tahap selanjutnya di mana kualitas dari *shot* tersebut diolah menjadi lebih baik. Namun dalam pengerjaan ini juga tergantung dari berapa banyak *layer* yang tersedia agar bisa dibentuk menjadi suatu video, dan bagaimana *color grading* dapat dilakukan dengan sebaiknya. Hal lain yang penulis juga dapat pelajari adalah bahwa teknik *compositing* memiliki peran begitu penting untuk secara tepat menyatukan semua *layer* berdasarkan berbagai posisi *layer* video dalam *timeline* supaya hasilnya terlihat alami dan sesuai yang direncanakan.

**Kata kunci:** *color grading, compositing, editing, layer*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# ***APPLICATION OF COMPOSITING TECHNIQUE IN EDITING***

## ***SHORT FILM ANIMATION PETUALANGAN ETUS & ELSI***

(Wilson)

### ***ABSTRACT (English)***

*This research is based on the results from an internship at Kinarya Coop in the making of a short film animation titled “Petualangan Etus & Elsi”. The author was involved in this project as editor. The reason the author in bringing up the topic of this project is because the author found many interesting things from the results of the author’s research. In this project, the application of this compositing technique is a very important element in offline and online editing stages. The offline editing stage is combining all the animation layers to become a story according to the script. While online editing is the next stage where the process of making a shot with better quality. But in this process depends on how many layers are available so that it can be formed into a video, and how the color grading can be done properly. Another thing that the author could learn is that the compositing technique has a very important role to precisely merging all layers based on various video layer positions in the timeline so that the results would look natural and as planned.*

***Keywords:*** color grading, compositing, editing, layer

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
1. LATAR BELAKANG.....	1
2. STUDI LITERATUR.....	1
2.1. PENGERTIAN PRODUKSI ANIMASI.....	1
2.2. PENGERTIAN <i>OFFLINE</i> DAN <i>ONLINE EDITING</i> .....	2
2.3. TEKNIK <i>COMPOSITING</i> DALAM <i>OFFLINE</i> DAN <i>ONLINE</i> <i>EDITING</i> .....	3
3. METODE PENCIPTAAN.....	4
3.1. DESKRIPSI KARYA.....	4
3.2. KONSEP KARYA.....	5
3.3. TAHAPAN KERJA YANG DILAKUKAN <i>EDITOR</i> .....	5
4. HASIL KARYA.....	6
5. ANALISIS.....	7
5.1. PEMBUATAN DAN PENGATURAN <i>FOLDER</i> .....	9
5.2. PROSES <i>COMPOSITING</i> .....	11
5.3. PROSES <i>ONLINE EDITING</i> .....	12
5.4. <i>EDITING</i> UNTUK KEKURANGAN PADA <i>LAYER</i> ANIMASI.....	15
5.5. RANGKUMAN <i>EDITING</i> YANG DITERAPKAN.....	18
6. KESIMPULAN.....	19
7. DAFTAR PUSTAKA.....	20

## DAFTAR GAMBAR

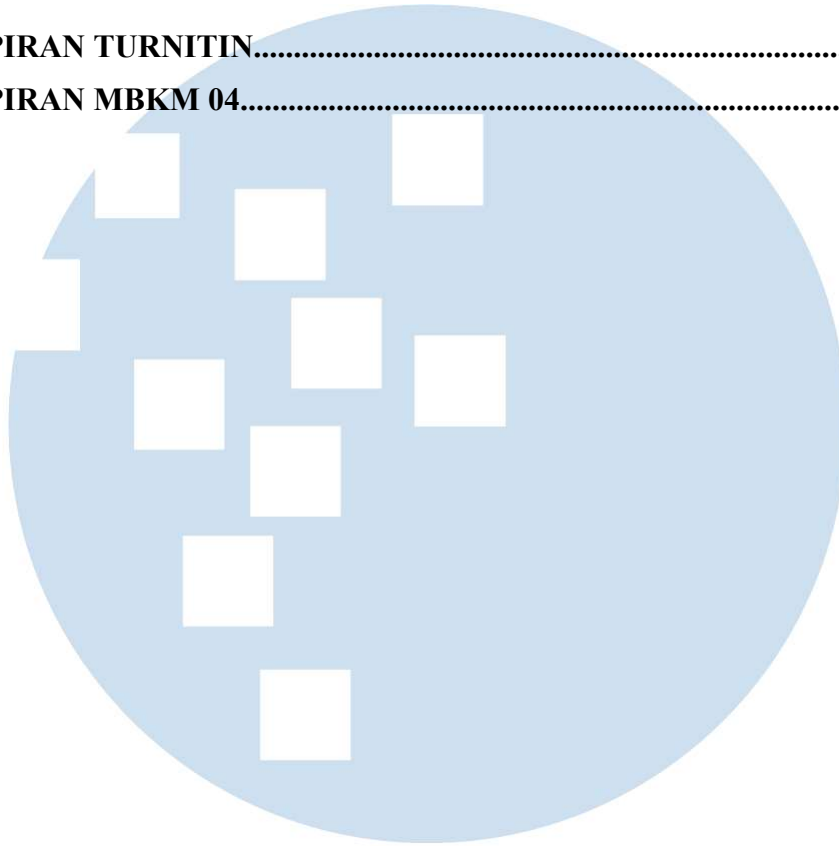
Gambar 4.1. Judul Proyek Film Pendek Animasi.....	7
Gambar 5.1. Mempersiapkan <i>Folder</i> untuk Tahap Pasca-produksi.....	9
Gambar 5.2. Membuat <i>Folder</i> Sesuai dengan <i>Total Scene</i> .....	9
Gambar 5.3. Membuat <i>Folder</i> yang Berisi <i>Layer</i> Animasi.....	10
Gambar 5.4. Membuat <i>Folder</i> di Dalam Aplikasi <i>Editing</i> .....	10
Gambar 5.5. Mengambil Hasil Animasi Melalui Satu Gambar.....	11
Gambar 5.6. Menaruh Semua <i>Layer</i> Animasi ke Dalam <i>Timeline Sequence</i> .....	12
Gambar 5.7. Menaruh Semua <i>Layer</i> Animasi di <i>Timeline Sequence</i> Baru.....	12
Gambar 5.8. Mengedit Suatu <i>Layer</i> Dalam Tahap <i>Color Grading</i> .....	13
Gambar 5.9. Mengekspor <i>Layer</i> yang Sudah Di- <i>edit</i> .....	14
Gambar 5.10. Menggantikan <i>Shot</i> Tersebut ke <i>Shot</i> yang Sudah Di- <i>edit</i> .....	14
Gambar 5.11. Mengekspor Hasil Akhir Dalam Bentuk Format <i>.mp4</i> .....	15
Gambar 5.12. Gambar Aldo Tanpa Ada <i>Background</i> .....	16
Gambar 5.13. Gambar Aldo dengan <i>Background</i> .....	16
Gambar 5.14. Gambar Etus Dengan <i>Background</i> Hitam.....	17
Gambar 5.15. Gambar Etus dan Elsi Dengan Efek <i>Luma Key</i> .....	17

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN TURNITIN.....	21
LAMPIRAN MBKM 04.....	22



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA