

**PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING* PADA
ANIMASI PENDEK 2D *WEEPING WINGS* (2025)**



SKRIPSI PENCIPTAAN

Aurel Faustine Murad

00000053577

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING* PADA
ANIMASI PENDEK 2D *WEEPING WINGS* (2025)**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Aurel Faustine Murad

00000053577

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aurel Faustine Murad

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053577

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING* PADA
ANIMASI PENDEK 2D *WEEPING WINGS (2025)*

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 10 Juni 2025



(Aurel Faustine Murad)

HALAMAN PENGESAHAN

Animasi pendek dengan judul
PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING* PADA
ANIMASI PENDEK 2D *WEEPING WINGS (2025)*

Oleh

Nama : Aurel Faustine Murad
NIM : 00000053577
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 3 Juni 2025
Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
100007

Pembimbing

Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
078754

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aurel Faustine Murad
NIM : 00000053577
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *DIGITAL*
COMPOSITING PADA ANIMASI PENDEK 2D *WEEPING WINGS* (2025)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 4 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Aurel Faustine Murad)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

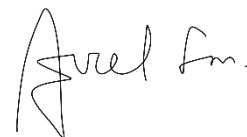
KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas selesainya penulisan laporan tugas akhir ini dengan judul: “PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING* PADA ANIMASI PENDEK 2D *WEEPING WINGS* (2025)”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Dengan adanya kehadiran dari berbagai pihak, laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka saya ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku supervisor tugas akhir Nucifera, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi atau inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 22 Mei 2025



(Aurel Faustine Murad)

PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING* PADA ANIMASI PENDEK 2D *WEEPING WINGS* (2025)

(Aurel Faustine Murad)

ABSTRAK

Metode-metode yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi sudah sangat maju seiring perkembangan teknologi. Salah satu metode yang lahir karena perkembangan teknologi tersebut adalah *digital compositing*. Penulis bertugas sebagai untuk merancang *digital compositing* pada animasi pendek 2D *Weeping Wings* (2025). *Weeping Wings* (2025) secara singkat menceritakan kisah perempuan muda yang mengalami kekerasan seksual. Penulis menggunakan beberapa teknik-teknik *digital compositing* pada animasi ini. Yaitu *depth of field*, bayangan, *light wrap*, pergerakan kamera, *projection mapping*, *parallax*, *particle system*, *lens flare*, dan *lens distortion*. Penulis menggunakan semua teknik tersebut pada *shot 1 scene 2*, dan sebagian untuk *shot 37 scene 4* dari animasi pendek *Weeping Wings* (2025). Dengan adanya latar belakang pencarian referensi, metode-metode teknis, dan pengalaman yang kuat dari penulis, hasil dari *digital compositing* untuk animasi pendek *Weeping Wings* (2025) dapat diselesaikan dengan tuntas.

Kata kunci: animasi, *digital compositing*, kekerasan seksual, *weeping wings*



***DIGITAL COMPOSITING DESIGN FOR THE
SHORT 2D ANIMATION WEEPING WINGS (2025)***

Aurel Faustine Murad

ABSTRACT

The methods used for creating animation have advanced significantly due to the development of technology. One method that has emerged from this technological progress is digital compositing. In this project, the author was responsible for designing the digital compositing for the short 2D animation Weeping Wings (2025). Weeping Wings (2025) tells the story of a young woman who experiences sexual violence. Various digital compositing techniques were applied in this animation, including depth of field, shadow, light wrap, camera movement, projection mapping, parallax, particle systems, lens flare, and lens distortion. All of these techniques were implemented in shot 1 scene 2, and several were used in shot 37 scene 4 of the animation. With a foundation of thorough reference research, technical methods, and the author's strong hands-on experience, the digital compositing process for Weeping Wings (2025) has been completed successfully.

Keywords: animation, digital compositing, sexual violence, weeping wings



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR	2
2.1. ANIMASI	2
2.2. <i>DIGITAL COMPOSITING</i>	3
2.3. <i>DEPTH OF FIELD</i>	3
2.4. BAYANGAN.....	4
2.5. <i>LIGHT WRAP</i>	4
2.6. PERGERAKAN KAMERA	5
2.7. <i>PROJECTION MAPPING</i>	5
2.8. <i>PARALLAX</i>	5
2.9. <i>PARTICLE SYSTEM</i>	6
2.10 <i>LENS FLARE</i>	6
2.11 <i>LENS DISTORTION</i>	6
3. METODE PENCIPTAAN	7
3.1. Deskripsi Karya	7
3.2. Konsep Karya	7
3.3. Tahapan Kerja	8
4. ANALISIS	21

4.1. HASIL KARYA	21
4.2. ANALISIS KARYA	22
4.2.1. <i>Depth of Field</i>	23
4.2.2. <i>Lens Distortion</i>	24
4.2.3. Bayangan	24
4.2.4. <i>Light Wrap</i>	25
4.2.5. Pergerakan Kamera	26
4.2.6. <i>Projection Mapping</i>	27
4.2.7. <i>Parallax</i>	28
4.2.8. <i>Particle System</i>	28
4.2.6. <i>Lens Flare</i>	29
5. KESIMPULAN	30
6. DAFTAR PUSTAKA	31



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Analisa hasil karya	22
--------------------------------------	----



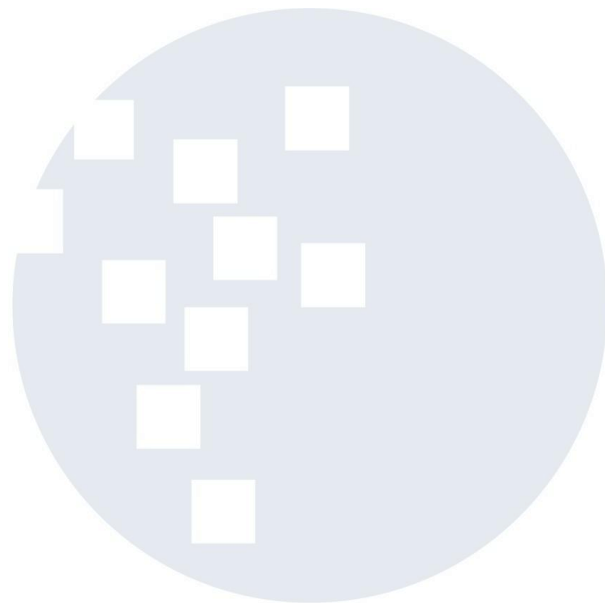
UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. <i>Le Parc aux Cerfs</i>	7
Gambar 3.2. <i>Steven Universe (2013-2019)</i>	8
Gambar 3.3. <i>Weeping Wings (2025) Compositing Pipeline</i>	9
Gambar 3.4. <i>Storyboard Weeping Wings (2025) Shot 2 Scene 1</i>	10
Gambar 3.5. <i>Storyboard Weeping Wings (2025) Shot 37 Scene 4</i>	10
Gambar 3.6 <i>One Small Step (2018)</i>	11
Gambar 3.7 <i>Best Friend (2018)</i>	11
Gambar 3.8 <i>Violet Evergarden the Movie (2020)</i>	11
Gambar 3.9 <i>Violet Evergarden the Movie (2020)</i>	12
Gambar 3.10 <i>Violet Evergarden the Movie (2020)</i>	12
Gambar 3.11. <i>Best Friend (2018)</i>	13
Gambar 3.12 <i>Violet Evergarden the Movie (2020)</i>	13
Gambar 3.13 <i>Screenshot dari Patreon Olof Storm</i>	14
Gambar 3.14 <i>Josee, the Tiger and the Fish (2020)</i>	14
Gambar 3.15 <i>Kakushigoto (2020)</i>	15
Gambar 3.16 <i>Violet Evergarden the Movie (2020)</i>	15
Gambar 3.17 <i>Josee, the Tiger and the Fish (2020)</i>	16
Gambar 3.18 Perbandingan <i>particle system flow</i> penulis (kiri) dan referensi (kanan)	17
Gambar 3.19 Perbandingan <i>light wrap</i> karakter penulis (kiri) dan referensi (kanan)	17
Gambar 3.20 Perbandingan bayangan (kiri) dan referensi (kanan)	17
Gambar 3.21 Hasil <i>3D model</i> dan <i>projection mapping</i> dari <i>shot 2 scene 1</i>	18
Gambar 3.22 Hasil <i>digital compositing</i> dari <i>shot 2 scene 1</i>	19
Gambar 3.23 Hasil <i>light wrap</i> karakter dari <i>shot 37 scene 4</i>	19
Gambar 3.24 Hasil simulasi <i>flow particle system shot 37 scene 4</i>	19
Gambar 3.25 Hasil <i>3D model</i> dan <i>projection mapping</i> dari <i>shot 37 scene 4</i>	20
Gambar 3.26 Perbandingan hasil <i>particle system smoke</i> penulis (kiri) dan referensi (kanan)	20
Gambar 3.27 Durasi awal <i>shot 37 scene 4</i>	21
Gambar 3.28 Durasi akhir <i>shot 37 scene 4</i>	21
Gambar 4.1 Hasil <i>digital compositing</i> dari <i>shot 2 scene 1</i>	22
Gambar 4.2 Hasil <i>digital compositing</i> dari <i>shot 37 scene 4</i>	23
Gambar 4.3 Tampilan <i>plugin Magic Bullet Looks</i> untuk <i>shot 2 scene 1</i>	24
Gambar 4.4 Bayangan karakter dari <i>shot 2 scene 1</i>	25
Gambar 4.5 <i>Light wrap</i> karakter serta warnanya dari <i>shot 2 scene 1</i>	26
Gambar 4.6 <i>Light wrap</i> karakter serta warnanya dari <i>shot 37 scene 4</i>	26
Gambar 4.7 Pergerakan kamera <i>shot 2 scene 1</i>	26
Gambar 4.8 Pergerakan kamera <i>shot 37 scene 4</i>	27
Gambar 4.9 Hasil <i>3D model</i> dan <i>projection mapping</i> dari <i>shot 2 scene 1</i>	27
Gambar 4.10 Hasil <i>3D model</i> dan <i>projection mapping</i> dari <i>shot 37 scene 4</i>	28

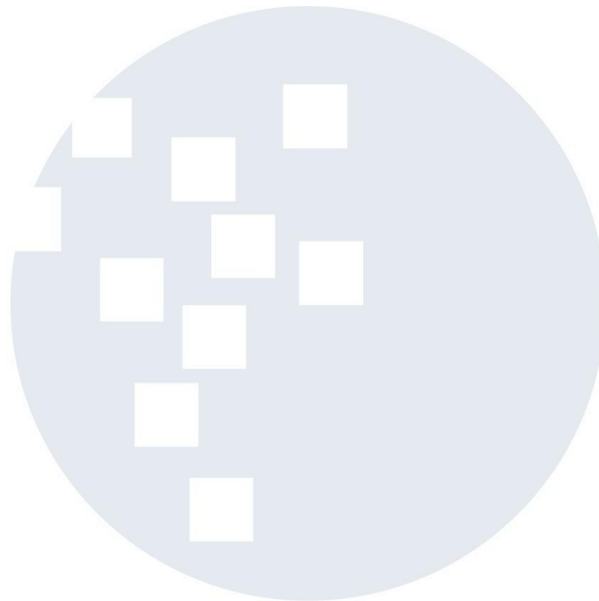
Gambar 4.11 <i>Particle system</i> dari <i>shot 2 scene 1</i>	29
Gambar 4.12 <i>Particle system</i> dari <i>shot 37 scene 4</i>	29
Gambar 4.13 <i>Screenshot plugin Optical Flares</i> untuk <i>shot 2 scene 1</i>	30



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	33
LAMPIRAN B Form bimbingan	37
LAMPIRAN C KS1 & KS2.....	38



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA