

**PERANCANGAN DIGITAL *COMPOSITING* UNTUK
MENDUKUNG SUASANA KEKOSONGAN PADA
ANIMASI *HYBRID* PENDEK *NULL* (2025)**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Aileen Angelia Susanto
00000068743**

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

**PERANCANGAN DIGITAL *COMPOSITING* UNTUK
MENDUKUNG SUASANA KEKOSONGAN PADA
ANIMASI *HYBRID* PENDEK *NULL* (2025)**



SKRIPSI

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

**Aileen Angelia Susanto
00000068743**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aileen Angelia Susanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068743

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

Perancangan Digital Compositing Untuk Mendukung Suasana Kekosongan Pada Animasi Hybrid Pendek Null (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, 5 Januari 2026



Aileen Angelia Susanto

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aileen Angelia Susanto
NIM : 00000068743
Program Studi : Film dan Animasi
Judul Laporan : Perancangan Digital *Compositing* Untuk
Mendukung Suasana Kekosongan Pada Animasi *Hybrid* Pendek Null
(2025)

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025


(Aileen Angelia Susanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul
PERANCANGAN DIGITAL *COMPOSITING* UNTUK MENDUKUNG
SUASANA KEKOSONGAN PADA ANIMASI *HYBRID* PENDEK NULL
(2025)

Oleh

Nama : Aileen Angelia Susanto
NIM : 00000068743
Program Studi : Film & Animasi
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Desember 2025
Pukul 15.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds

6550771672230253

Yohanes Merci W., S. Sn., M.M.

0841768669130352

Pembimbing

Ahmad Arief A., S.Sn., MPDesSc

2255770671130303

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari W., S.Ds., M.Sn.

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aileen Angelia Susanto
NIM : 00000068743
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DIGITAL
COMPOSITING UNTUK Mendukung
SUASANA KEKOSONGAN PADA
ANIMASI *HYBRID NULL* (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, 5 Januari 2026


(Aileen Angelia Susanto)

* 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 saya panjatkan kepada Tuhan YME atas terselesaikannya karya tulis ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Film pada Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Mengucapkan 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. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc, selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Christine Mersiana L., S.Sn., M.Anim., selaku Pembimbing karya yang telah memberikan bimbingan, dan koreksi selama proses penyusunan tugas akhir.
6. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
7. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

semoga karya ilmiah ini dapat menjadi sebuah batu loncatan bagi penulis serta berguna bagi para ciffitas akademika.

Tangerang, 9 Januari 2026



(Aileen Angelia Susanto)

PERANCANGAN DIGITAL *COMPOSITING* UNTUK MENDUKUNG SUASANA KEKOSONGAN PADA ANIMASI *HYBRID* PENDEK *NULL* (2025)

(Aileen Angelia Susanto)

ABSTRAK

Perancangan digital *compositing* dalam animasi *hybrid* 2D memiliki peran penting dalam membangun suasana dan emosi visual pada sebuah karya animasi. Penelitian ini dilakukan untuk merancang digital *compositing* yang mendukung suasana kekosongan pada animasi pendek *Null* (2025), dengan fokus pada dua adegan utama, yaitu *scene 7 shot 1* dan *scene 9 shot 4*. Proses perancangan dilakukan melalui studi literatur, observasi referensi visual, serta eksplorasi teknis *compositing*. Teknik yang diterapkan meliputi *color grading*, *visual effects*, *depth of field*, dan *layer compositing* untuk memperkuat kesan keterasingan, disorientasi, dan kehampaan yang dialami tokoh utama. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan warna monokromatik kebiruan, pengaturan kedalaman ruang, serta penggunaan efek visual mampu menyatukan elemen visual secara kohesif dan mendukung penyampaian emosi dalam animasi *hybrid* 2D.

Kata kunci: Digital *compositing*, *layer compositing*, *depth of field*



***DIGITAL COMPOSITING TO SUPPORT
EMPTINESS ATMOSPHERE IN THE
HYBRID SHORT ANIMATION NULL (2025)***

(Aileen Angelia Susanto)

ABSTRACT

Digital compositing in hybrid 2D animation plays an important role in building atmosphere and conveying visual emotion in animated works. This research aims to design digital compositing that supports the sense of emptiness in the short animated film Null (2025), focusing on two main scenes: scene 7 shot 1 and scene 9 shot 4. The design process was carried out through literature studies, observation of visual references, and technical exploration of compositing. The applied techniques include color grading, visual effects, depth of field, and layer compositing to enhance the feelings of alienation, disorientation, and emptiness experienced by the main character. The results show that the use of a bluish monochromatic color palette, depth manipulation, and visual effects can cohesively integrate visual elements and effectively support emotional expression in hybrid 2D animation.

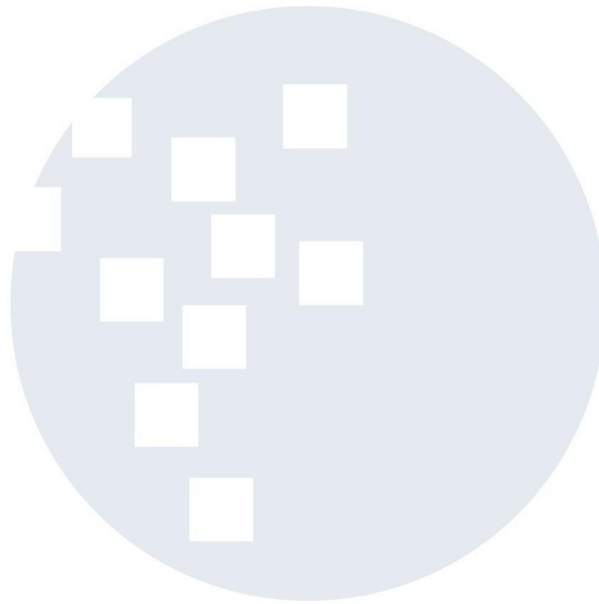
Keywords: *Digital compositing, layer compositing, depth of field*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL (HAPUS APABILA TIDAK ADA)	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	14
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	15
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	15
2. LANDASAN PENCIPTAAN	16
2.1 <i>Digital Compositing</i>	16
2.2 <i>Depth of Field</i>	18
2.3 <i>Layer Compositing</i>	19
2.4 Suasana Kekosongan	19
3. METODE PENCIPTAAN.....	20
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	20
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	21
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	32

4.1. HASIL KARYA	32
4.2. PEMBAHASAN.....	32
5. SIMPULAN	36
6. DAFTAR PUSTAKA.....	38



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL (HAPUS APABILA TIDAK ADA)

Tabel 4.1 Hasil Karya. Dokumentasi Penulis.	32
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skema Perancangan Compositing.....	22
Gambar 3. 2 Contoh Compositing Kizumonogatari Part 3: Reiketsu (2017), Belle (2021), dan Mirai (2018).....	24
Gambar 3. 3 Contoh Adegan Terdisorientasi Dalam Get Out (2017), Inside Out 2 (2024), dan The Spider Within: A Spider-verse Story (2024).....	25
Gambar 3. 4 Tes Compositing.	26
Gambar 3. 5 Pengaturan Warna Scene 7 Shot 1	28
Gambar 3. 6 Perbandingan sebelum dan sesudah color grading Scene 7 Shot 1..	28
Gambar 3. 7 Perbandingan sebelum dan sesudah color grading Scene 9 Shot 4..	29
Gambar 3. 8 Implementasi efek visual scene 7 shot 1	29
Gambar 3. 9 Implementasi efek visual scene 7 shot 1	30
Gambar 3. 10 Referensi depth of field	31
Gambar 3. 11 Implementasi DoF	31
Gambar 3. 12 Hasil karya scene 7 shot 1	33
Gambar 3. 13 Hasil karya scene 9 shot 4	35



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	40
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ..	41
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	42
LAMPIRAN D Bukti Penggunaan Bantuan AI	45

