

**PEMBUATAN VIDEO PEMBUKAAN UNTUK ACARA  
*BATTLE OF INDIE MOVIE (BOIM) 2021* MENGGUNAKAN  
*VFX DAN COMPOSITING***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Fadhil Rahmat**

**17.11.1649**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBUKAAN UNTUK ACARA  
*BATTLE OF INDIE MOVIE (BOIM) 2021 MENGGUNAKAN  
VFX DAN COMPOSITING***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh  
Fadhil Rahmat  
17.11.1649**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **PEMBUATAN VIDEO PEMBUKAAN UNTUK ACARA *BATTLE OF INDIE MULTIMEDIA (BOIM) 2021* MENGGUNAKAN *VFX* DAN *COMPOSITING***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fadhil Rahmat**

**17.11.1649**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Juli 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M. Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN  
SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBUKAAN UNTUK ACARA *BATTLE OF  
INDIE MULTIMEDIA (BOIM) 2021 MENGGUNAKAN VFX DAN  
COMPOSITING***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fadhil Rahmat**

**17.11.1649**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Juli 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M. Kom**  
**NIK. 190302229**

**Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302375**

**M. Nuraminudin, M.Kom**  
**NIK. 190302408**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Juli 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Juli 2021



**Fadhil Rahmat**  
17.11.1649

## MOTTO

“Karna sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.

**(QS. Al-Insyirah: 5)**

*“I’m strong on the surface, not all the way through. I’ve never been perfect, but neither have you”.*

**(Chester Bennington)**

“Tidak ada masa depan yang indah tanpa masa lalu yang penuh dengan kerja keras”.

**(Fadhil Rahmat)**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul “ **PEMBUATAN VIDEO PEMBUKAAN UNTUK ACARA *BATTLE OF INDIE MOVIE (BOIM) 2021 MENGGUNAKAN VFX DAN COMPOSITING* ”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua, yaitu Ibu Suriani dan Bapak Herman yang banyak memberi dukungan baik moril maupun materil. Seorang kakak yang juga telah memberi semangat dan dukungan, Herlin Nurfakhirah, Muh. Nanang Suryatna. Dan Seorang adek yang saya cintai dan sayangi. Dan Keluarga Besar dari Kakak ipar, Thanty Asylin, dan Mas Dhana Anggoro. Terima kasih telah mendukung setiap langkah baik yang saya ambil.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Keluarga BOIM dan JALA yaitu Mas Ahmad Zaid Rahman, Mas Muwsaa, Mas Muhammad Afik Destrianto, Mbak Afifah Nur Aini, Mas Rafi Kurnia

Rachbini, Mas Herin Dwibima Aprianto, Mas Danu Prawira Utama, Mas Nur Aziz Nugroho, Alma Oktaviani, Pramodya Talla, Ericksyah Maulana Awang, Arya Luthfi M dan yang belum saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas pengalaman serta ilmunya di akhir perkuliahan ini.

5. Teman-teman “Sanity Creative”. Sebuah lingkaran pertemanan yang dibentuk dari kelompok kuliah. Terima kasih telah menemani perjalanan selama masa kuliah saya selama kurang lebih 4 tahun ini. Kalian adalah orang-orang yang menyenangkan.
6. Teman-teman Komunitas HEXA Amikom, terima kasih telah menjadi wadah untuk belajar tentang Robotic, Iot dan 3D Design, sekaligus mengisi keseruan dalam mengikuti event-event. Walaupun hanya sebentar tetapi sangat berkesan.
7. Teman-teman “The Kontraks Mamuju” yang menjadi tempat tinggal saya selama perkuliahan kurang lebih 4 tahun ini. Terima kasih semua cerita dan keseruan selama tinggal bersama.
8. Ikatan Pelajar Mahasiswa Mamuju (IPMAJU) yang menjadi wadah pertama kali sekaligus membantu saya dalam memilih kampus di kota Yogyakarta.
9. Seluruh warga 17 IF 11 yang telah menjadi wadah untuk banyak cerita, warna dan juga pelajaran hidup bagi saya. Senang bisa mengenal kalian semua.
10. Last but not least. Andi Aisamawar Hardy, mantan saya yang saya cintai. Terima kasih telah menjadi alasan saya terus semangat menyelesaikan kuliah ini, saya akan selalu mencintaimu.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.

5. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom dan Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 10 Juli 2021



Fadhil Rahmat  
17.11.1649

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
JUDUL .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis Kebutuhan.....	5
1.6.3 Metode Perancangan .....	5
1.6.4 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	10
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	11

2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia .....	11
2.3	Video .....	13
2.3.1	Standar Video .....	14
2.3.2	Jenis Video .....	15
2.4	Teknik Live Shoot .....	15
2.4.1	Jenis Pembingkaiian Gambar .....	16
2.5	Teknik Compositing .....	21
2.6	Keying .....	22
2.7	Rotoscoping .....	23
2.8	Green Screen/Blue Screen .....	24
2.9	Tracking .....	25
2.10	Animasi .....	27
2.10.1	Pengertian Animasi .....	27
2.10.2	Animasi Frame (Frame Animaton) .....	27
2.10.3	Animasi Paralaks .....	28
2.11	Efek Visual .....	29
2.12	Analisis .....	30
2.12.1	Analisis kebutuhan Fungsional .....	30
2.13	Produksi .....	31
2.13.1	Pra Produksi .....	31
2.13.2	Produksi .....	32
2.13.3	Pasca Produksi .....	33
2.14	Testing .....	34
2.15	Evaluasi .....	34
2.15.1	Sejarah Skala Likert .....	34
2.15.2	Skala Likert .....	35
2.15.3	Rumus Presentase Skala Likert .....	36
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
3.1	Gambaran Umum BOIM .....	38
3.1.1	Latar Belakang .....	38
3.1.2	Struktur Panitia .....	39
3.2	Pra Produksi .....	39
3.2.1	Pengumpulan Data .....	39
3.2.2	Analisis Kebutuhan .....	44
3.2.3	Ide dan Konsep .....	48
3.2.4	Pemilihan Talent .....	49

3.2.5	Pemilihan Wardrobe.....	49
3.2.6	Penjadwalan .....	50
3.2.7	Naskah.....	50
3.2.8	Storyboard.....	54
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>70</b>
4.1	Produksi.....	70
4.1.1	Pengambilan Video dan Gambar .....	70
4.1.2	Pengambilan Interior.....	70
4.1.3	Pembuatan Aset Tembok .....	84
4.1.4	Pembuatan Aset Animasi Titan.....	85
4.1.5	Pembuatan Aset Light Speed .....	87
4.1.6	Pembuatan Animasi Paralaks.....	90
4.2	Pasca Produksi .....	94
4.2.1	Compositing .....	94
4.2.2	Editing .....	148
4.2.3	Rendering .....	152
4.3	Evaluasi .....	153
4.3.1	Alpha Testing .....	154
4.3.2	Kuesioner .....	165
4.4	Implementasi .....	173
4.4.1	Penayangan Video Pada Malam Penganugerahan.....	173
4.4.2	Publish Media Online.....	174
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>175</b>
5.1	Kesimpulan .....	175
5.1	Saran.....	176
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>177</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	9
Tabel 2. 2 <i>Evaluasi</i> Skala Likert.....	36
Tabel 2. 3 Presentasi Jumlah Nilai.....	37
Tabel 3. 1 <i>Timeline</i> Produksi.....	50
Tabel 3. 2 <i>Storyboard</i> .....	55
Tabel 4. 1 Hasil Pengambilan Video Interior.....	70
Tabel 4. 2 Hasil Pengambilan Video Eksterior.....	75
Tabel 4. 3 Hasil Pengambilan Gambar.....	83
Tabel 4. 4 <i>Alpha Testing</i> .....	154
Tabel 4. 5 Kuesioner Faktor Informasi.....	165
Tabel 4. 6 Kuesioner Faktor Tampilan Video.....	166
Tabel 4. 7 Bobot Nilai.....	168
Tabel 4. 8 Presentase Nilai.....	168
Tabel 4. 9 Hasil Uji Aspek Nilai Informasi (Umum).....	168
Tabel 4. 10 Hasil Uji Aspek Tampilan Video (Umum).....	169
Tabel 4. 11 Hasil Uji Aspek Nilai Informasi (Pakar Multimedia).....	169
Tabel 4. 12 Hasil Uji Aspek Tampilan Video (Pakar Multimedia).....	170

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima <i>Element</i> Multimedia.....	13
Gambar 2. 2 <i>Extreme Long Shoot</i> .....	17
Gambar 2. 3 <i>Wide Shoot</i> .....	18
Gambar 2. 4 <i>Medium Long Shoot</i> .....	19
Gambar 2. 5 <i>Rough Cut</i> .....	19
Gambar 2. 6 <i>Medium Close Up</i> .....	20
Gambar 2. 7 <i>Close Up</i> .....	20
Gambar 2. 8 <i>Extreme Close Up</i> .....	21
Gambar 2. 9 Contoh <i>Compositing</i> Video .....	22
Gambar 2. 10 <i>Keying</i> .....	23
Gambar 2. 11 <i>Rotoscoping</i> .....	24
Gambar 2. 12 <i>Green Screen</i> .....	25
Gambar 2. 13 <i>Tracking</i> .....	26
Gambar 2. 14 Contoh Penerapan Animasi Frame.....	28
Gambar 2. 15 Contoh Penerapan Animasi Paralaks .....	29
Gambar 2. 16 <i>Visual Effect</i> “Avengers : End Game” .....	30
Gambar 3. 1 Struktur Panitia BOIM 2021 .....	39
Gambar 3. 2 Logo BOIM 2021 .....	42
Gambar 3. 3 Karakter BOIM 2021 .....	43
Gambar 3. 4 Poster BOIM 2021 .....	44
Gambar 4. 1 Membuat <i>Modeling</i> Tembok.....	84
Gambar 4. 2 Memberi <i>Material</i> Pada <i>Modeling</i> Tembok.....	85
Gambar 4. 3 Hasil Implementasi Aset Tembok .....	85
Gambar 4. 4 Memasukkan 3D <i>Object Titan</i> .....	86
Gambar 4. 5 Memberi <i>Texture</i> Pada <i>Titan</i> .....	86
Gambar 4. 6 Hasil <i>Texture Titan</i> .....	87
Gambar 4. 7 Implementasi Aset <i>Titan</i> Kedalam <i>Scene</i> .....	87
Gambar 4. 8 Hasil Memberi Efek <i>Light Speed</i> Versi 1.....	88
Gambar 4. 9 Hasil Duplikasi Efek <i>Light Speed</i> Versi 1.....	88
Gambar 4. 10 Menambahkan Efek <i>Light Speed</i> Versi 2.....	89
Gambar 4. 11 Menambahkan Efek <i>Stretch</i> Pada <i>Light Speed</i> Versi 2.....	89
Gambar 4. 12 Hasil Menambahkan Efek <i>Distorsi</i> Pada <i>Light Speed</i> Versi 2.....	90
Gambar 4. 13 Paralaks <i>Masking Talent</i> .....	91
Gambar 4. 14 Hasil Paralaks Animasi <i>Talent</i> .....	91
Gambar 4. 15 Hasil Paralaks Animasi Background.....	92
Gambar 4. 16 Hasil Aset Paralaks Sayap.....	92
Gambar 4. 17 Hasil Paralaks Sayap .....	93
Gambar 4. 18 Hasil Akhir Animasi Paralaks .....	93

Gambar 4. 19 Pembuatan <i>Project</i> Dan <i>Sequence</i> Baru.....	95
Gambar 4. 20 <i>Import File</i> .....	95
Gambar 4. 21 <i>Import</i> Suasana Kota .....	96
Gambar 4. 22 Hasil <i>Import</i> Suasana Kota.....	96
Gambar 4. 23 Hasil <i>Import</i> Suasana Kota 2.....	97
Gambar 4. 24 Menghapus Awan Dengan <i>Masking</i> .....	97
Gambar 4. 25 Menambahkan Awan Video <i>Free</i> Pada Gedung.....	98
Gambar 4. 26 Memberi Gradasi <i>Area</i> Awan .....	98
Gambar 4. 27 Memberikan <i>Lumetri Color</i> Pada Video Gedung .....	99
Gambar 4. 28 Memasukkan Video Dan Menambahkan <i>Plugin Mocha Pro</i> .....	99
Gambar 4. 29 Menyeleksi Monitor Yang Ingin Di <i>Track</i> .....	100
Gambar 4. 30 Membuat Aset Video Berita Penyerangan <i>Titan</i> .....	100
Gambar 4. 31 <i>Mengexport Data Track</i> Ke Dalam Video Berita .....	101
Gambar 4. 32 Hasil <i>Tracking</i> Video Menonton Berita .....	101
Gambar 4. 33 Hasil <i>Tracking</i> Video Peringatan Penyerangan <i>Titan</i> .....	102
Gambar 4. 34 Menghilangkan <i>Green Screen</i> .....	102
Gambar 4. 35 <i>Split Layer</i> Background.....	103
Gambar 4. 36 <i>Dust Explotion</i> Kemunculan <i>Titan</i> .....	103
Gambar 4. 37 Kemunculan <i>Titan</i> .....	104
Gambar 4. 38 Hasil Penambahan Efek <i>Thunder</i> .....	104
Gambar 4. 39 3D <i>Camera Tracker</i> Kemunculan Tembok.....	105
Gambar 4. 40 Membuat Aset Tembok Dengan <i>Element</i> 3D Kemunculan <i>Titan</i> ...	105
Gambar 4. 41 Membuat <i>Object</i> 3D Tembok.....	106
Gambar 4. 42 Membuat <i>Group Null</i> Kemunculan Tembok .....	106
Gambar 4. 43 Mengatur Posisi Dari Tembok .....	107
Gambar 4. 44 Menambahkan <i>Pararel Light</i> Pada Kemunculan Tembok.....	107
Gambar 4. 45 Menambahkan <i>Dust</i> Pada Kemunculan Tembok .....	108
Gambar 4. 46 Menambahkan Animasi Pada Kemunculan Tembok .....	108
Gambar 4. 47 Hasil Animasi Kemunculan Tembok .....	109
Gambar 4. 48 Hasil Kemunculan Tembok.....	109
Gambar 4. 49 Menambahkan Aset 3D Tembok.....	110
Gambar 4. 50 Menambahkan Aset 3D <i>Titan</i> Yang Menyerang <i>Talent</i> .....	110
Gambar 4. 51 Menambahkan <i>Hologram</i> <i>Titan</i> Menyerang .....	111
Gambar 4. 52 Menambahkan Partikel Serangan <i>Titan</i> .....	111
Gambar 4. 53 <i>Hologram Titan</i> Menyerang .....	112
Gambar 4. 54 <i>Titan</i> Memukul <i>Talent</i> .....	112
Gambar 4. 55 <i>Masking</i> Dan Menghilangkan <i>Green Screen</i> Kursi <i>Talent</i> .....	113
Gambar 4. 56 Menajamkan <i>Area</i> Gelap Terang Video.....	114
Gambar 4. 57 Menambah Partikel Pada Video <i>Talent</i> Terjatuh .....	114
Gambar 4. 58 Cahaya Dari Atas <i>Talent</i> .....	114
Gambar 4. 59 Seleksi Menggunakan <i>Masking</i> .....	115
Gambar 4. 60 Memberi Efek <i>Transfer</i> Energi .....	116
Gambar 4. 61 Pemberian Efek Ledakan .....	116



Gambar 4. 62 Pemberian Warna <i>Optical Flare</i> .....	117
Gambar 4. 63 Membuat <i>Light Speed</i> Pada Video <i>Talent</i> Yang Bangkit .....	117
Gambar 4. 64 Penggunaan <i>Masking</i> Dan <i>Feather</i> .....	118
Gambar 4. 65 Penggunaan <i>Light Speed</i> .....	118
Gambar 4. 66 Penggunaan Efek <i>Shake Wiggle</i> .....	119
Gambar 4. 67 Penggunaan <i>Lumetri Color</i> .....	119
Gambar 4. 68 Proses <i>Keying</i> .....	120
Gambar 4. 69 Proses Animasi .....	120
Gambar 4. 70 Memberikan Efek Ledakan .....	121
Gambar 4. 71 Memberikan Efek <i>Shaking</i> .....	121
Gambar 4. 72 Memberikan <i>Camera Movement</i> .....	122
Gambar 4. 73 Menghilangkan <i>Green Screen Talent</i> .....	122
Gambar 4. 74 Menambahkan Background <i>Talent</i> .....	123
Gambar 4. 75 Hasil Efek <i>Fire</i> Dan <i>Heat Distortion Talent</i> .....	123
Gambar 4. 76 Hasil Efek Marah <i>Talent</i> .....	124
Gambar 4. 77 <i>Tracking</i> Lari .....	124
Gambar 4. 78 Proses <i>Rotobrush</i> <i>Talent</i> Lari .....	125
Gambar 4. 79 Proses <i>Modeling</i> Dan <i>Texture</i> Tembok .....	125
Gambar 4. 80 Penggunaan <i>Light</i> Dan <i>Camera</i> .....	126
Gambar 4. 81 Memasukkan Aset Tembok Pada <i>Talent</i> Berlari .....	126
Gambar 4. 82 Hasil <i>Compositing</i> Aset Tembok Dan <i>Rotobrush</i> .....	127
Gambar 4. 83 <i>Modelling</i> Dan <i>Texturing</i> <i>Object 3D</i> .....	127
Gambar 4. 84 Mengatur <i>Angle</i> Tembok Hancur .....	128
Gambar 4. 85 Seleksi Dan Animasi <i>Talent</i> Menembus Tembok .....	128
Gambar 4. 86 Animasi Tembok Dan Animasi <i>Talent</i> Menembus Tembok .....	129
Gambar 4. 87 Menambahkan <i>Light</i> Dari Depan Tembok .....	129
Gambar 4. 88 Hasil <i>Compositing</i> Menabrak Tembok .....	130
Gambar 4. 89 <i>Split Layer Freeze Frame</i> Meloncat .....	131
Gambar 4. 90 Hasil <i>Talent</i> Terbang Di Udara .....	131
Gambar 4. 91 Memposisikan Letak <i>Titan</i> Dengan <i>Masking</i> .....	131
Gambar 4. 92 Aset Tembok <i>3D Talent</i> Meloncat .....	132
Gambar 4. 93 Mengatur Posisi <i>Serpihan</i> Tembok Pada <i>Talent</i> Meloncat .....	132
Gambar 4. 94 <i>Dust</i> Hentakan <i>Talent</i> Meloncat .....	133
Gambar 4. 95 <i>Wiggle</i> Efek <i>Talent</i> Meloncat .....	133
Gambar 4. 96 Hasil <i>Compositing</i> <i>Talent</i> Meloncat .....	134
Gambar 4. 97 Menghilangkan <i>Green Screen</i> .....	134
Gambar 4. 98 Transisi Kostum <i>Talent</i> .....	135
Gambar 4. 99 Hasil Transisi Kostum <i>Talent</i> .....	135
Gambar 4. 100 Hasil Transisi Kostum <i>Talent</i> .....	136
Gambar 4. 101 Pemberian <i>Masking</i> Pada Logo .....	136
Gambar 4. 102 Hasil Pemberian Efek <i>Glow</i> Dan <i>Saber</i> .....	137
Gambar 4. 103 Hasil Akhir Penyematan Logo BOIM .....	137
Gambar 4. 104 Menghilangkan <i>Green Screen</i> .....	138

Gambar 4. 105 Memberikan Kesan <i>Glow</i> Pada Tulisan Di Kustom .....	138
Gambar 4. 106 Menutup Tulisan <i>Battle Of Indie Multimedia</i> .....	139
Gambar 4. 107 Memberikan <i>Expression</i> Perulangan Pada Background .....	140
Gambar 4. 108 Menambahkan Aset Sayap .....	140
Gambar 4. 109 Hasil Akhir Penyematan Sayap Pada Pundak <i>Talent</i> .....	141
Gambar 4. 110 <i>Tracking</i> Kemunculan Sayap .....	141
Gambar 4. 111 Hasil Akhir <i>Tracking</i> Kemunculan Sayap .....	142
Gambar 4. 112 <i>Blend</i> Sayap Dengan <i>Optical Flare</i> .....	142
Gambar 4. 113 Penambahan Efek <i>Light Speed</i> .....	143
Gambar 4. 114 Memasukkan Background Dan Menambahkan <i>3D Element</i> ....	143
Gambar 4. 115 Memasukkan <i>3D Object</i> Dan Memberi <i>Material</i> .....	144
Gambar 4. 116 Penambahan <i>Camera Logo BOIM</i> .....	144
Gambar 4. 117 Memisahkan Sayap, Emblem Dan <i>Text BOIM</i> .....	145
Gambar 4. 118 Menambah Video <i>Essential Elektrik</i> Dan <i>Optical Flare</i> .....	146
Gambar 4. 119 Hasil Akhir Animasi Logo Logo BOIM.....	146
Gambar 4. 120 Menambahkan Ke Adobe Media Encoder Queue.....	147
Gambar 4. 121 Daftar File Yang Akan Dirender.....	148
Gambar 4. 122 Membuat <i>Project Baru</i> .....	148
Gambar 4. 123 Menyusun <i>File</i> .....	149
Gambar 4. 124 <i>Speed Duration</i> .....	150
Gambar 4. 125 Pengaturan Suara.....	151
Gambar 4. 126 Efek Transisi <i>Audio Dan Video</i> .....	152
Gambar 4. 127 <i>Rendering</i> .....	153
Gambar 4. 128 Kuesioner Evaluasi Video Pembukaan BOIM 2021.....	173
Gambar 4. 129 Penayangan Video Pembukaan BOIM 2021.....	174
Gambar 4. 130 Upload Youtube .....	175

## INTISARI

BOIM “Battle Of Indie Multimedia” adalah agenda tahunan yang diselenggarakan oleh Prodi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Tujuan diadakanya acara ini adalah sebagai wadah untuk mengapresiasi karya-karya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang berminat dibidang multimedia. Pada tahun 2021, BOIM mengusung tema “Turn Obstacles Into Miracle”. Berdasarkan tema tersebut, dibutuhkan sajian video konten pengantar yang harus merepresentasikan bagaimana hambatan seorang visual maker dalam membuat karya saat pandemi yang digambarkan para creator film indie melawan monster titan . Berdasarkan cerita tersebut maka dibutuhkan konsep compositing dan visual effect dalam mewujudkan ilustrasi pertarungan antara monster dan para pembuat visual.

Metode yang digunakan untuk pembuatan penelitian ini adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi dan kuisioner, analisis yang meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional, perancangan yang meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta Metode pengujian yang digunakan adalah pengukuran Skala Likert dan alpha testing.

Dari hasil uji kebutuhan visual dengan menggunakan teknik alpha testing didapatkan bahwa semua poin kebutuhan visual telah terpenuhi dan hasil uji perhitungan skala likert aspek nilai informasi didapatkan hasil akhir 87.36% masyarakat umum dan 84% Pakar Multimedia dan aspek tampilan video hasil akhir 88.21% masyarakat umum dan 85.74% pakar multimedia terpenuhi dengan indeks kategori “Sangat baik”.

**Kata Kunci:** *Compositing, Visual Effects, video, BOIM, Visual Maker.*

## ABSTRACT

*BOIM "Battle Of Indie Multimedia" is an annual agenda organized by the Information Technology Study Program at Amikom University Yogyakarta. The purpose of holding this event is as a forum to appreciate the works of Yogyakarta Amikom University students who are interested in multimedia. In 2021, BOIM carries the theme "Turn Obstacles Into Miracle". Based on this theme, it takes an introductory video content presentation that must represent how the obstacles of a visual maker in making work during a pandemic are depicted by indie film creators fighting the titan monster. Based on the story, the concept of compositing and visual effects is needed in realizing the illustration of the battle between monsters and visual makers.*

*The method used for making this research is data collection by using interviews, observations and questionnaires, analysis which includes functional and non-functional requirements, design which includes pre-production, production, and post-production, and the test method used is scale measurement Likert and alpha testing.*

*From the results of the visual needs test using the alpha testing technique, it was found that all points of visual need had been met and the results of the Likert scale calculation test for the information value aspect obtained the final result of 87.36% of the general public and 84% of Multimedia Experts and the aspect of video display the final result was 88.21% of the general public and 85.74% of multimedia experts met the index category "Very good"..*

**Keywords:** *Compositing, Visual Effects, video, BOIM, Visual Maker.*