

**PEMBUATAN EFEK VISUAL PADA *SCENE* “KALAHNYA SANG
PENJAHAT” SEBAGAI PEMBUKAAN NOMINASI “*BEST OF THE
BEST INDIE MOVIE*” PADA ACARA BOIM 2023**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD KEVINZA NUHA AINAN ATAR

19.60.0052

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN EFEK VISUAL PADA *SCENE* “KALAHNYA SANG
PENJAHAT” SEBAGAI PEMBUKAAN NOMINASI “*BEST OF THE
BEST INDIE MOVIE*” PADA ACARA BOIM 2023**

SKRIPSI

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



disusun oleh

**MUHAMMAD KEVINZA NUHA AINAN ATAR
19.60.0052**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN EFEK VISUAL PADA SCENE “KALAHNYA SANG
PENJAHAT” SEBAGAI PEMBUKAAN NOMINASI “BEST OF THE BEST
INDIE MOVIE” PADA ACARA BOIM 2023**

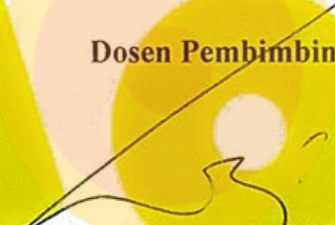
yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Kevinza Nuha Ainan Atar

19.60.0052

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2023

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN EFEK VISUAL PADA *SCENE* “KALAHNYA SANG
PENJAHAT” SEBAGAI PEMBUKAAN NOMINASI “*BEST OF THE BEST*
INDIE MOVIE” PADA ACARA BOIM 2023

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Kevinza Nuha Ainan Atar

19.60.0052

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Fairul Filza, M.Kom
NIK. 190302332

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juni 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Kevinza Nuha Ainan Atar
NIM : 19.60.0052

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN EFEK VISUAL PADA SCENE “KALAHNYA SANG PENJAHAT” SEBAGAI PEMBUKAAN NOMINASI “BEST OF THE BEST INDIE MOVIE” PADA ACARA BOIM 2023

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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, 20 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Kevinza Nuha Ainan Atar

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan tulus dan penuh rasa syukur, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan persembahan kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu dengan bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas rahmat, hidayah, dan petunjuk-Nya yang telah melimpahkan kemudahan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta. kepada Bapak Roni Asfin Ismawan dan Ibu Puji Astuti, yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan motivasi sepanjang perjalanan penulisan ini. Tidak lupa, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada adik kecil, Keiza Aqueena Aneira Batari, yang selalu memberikan semangat dan keceriaan dalam hidup penulis.
3. Segenap anggota keluarga besar Supriyadi dan keluarga besar Abdul Moghit atas dukungan, doa, dan cinta yang selalu diberikan. Tanpa kehadiran dan dukungan mereka, penulis tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Anggota kepanitiaian BOIM 2022 dan BOIM 2023, yang sudah bertempur bersama dalam suka maupun duka.
5. Orang-orang Tentara Ajojing baik dari cabang Konbir, Konjo, dan Konput hingga serta segala kerabat yang terlibat di sekitarnya, kalian keren 😎👍.
6. Tim Wangy Studio dan Tim Turettarium atas pengalamannya di GKM.
7. Anggota kelas BCIT 19 atas segala waktu dan pengalamannya selama empat tahun ini.
8. Segenap keluarga besar Jaringan Alumni AMIKOM (JALA) atas segala ilmu dan dukungannya.
9. Segala perangkat yang membantu mewujudkan skripsi ini seperti PC, iPad, Keyboard, Mouse, dan Monitor, Kalian sudah berjuang baik!

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, serta petunjuk, kemudahan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pembuatan Efek Visual pada Scene “Kalahnya Sang Penjahat” Sebagai Pembukaan Nominasi “Best of The Best Indie Movie” pada Acara BOIM 2023”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta, atas arahan dan dukungan yang diberikan.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, atas perhatian dan dukungannya dalam menjalankan proses akademik.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, supervisor acara BOIM 2023, dan dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang berharga sepanjang proses penyusunan skripsi ini. Bimbingan yang diberikan telah membantu penulis dalam mengembangkan ide, merumuskan metodologi, dan menyusun isi skripsi dengan baik.
4. Seluruh dosen dan civitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama penulis menjalani perkuliahan. Kontribusi mereka telah memberikan landasan yang kuat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. senior dari organisasi JALA yang telah memberikan masukan, bimbingan, serta meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian. Kontribusi mereka sangat berarti dalam memperkaya data penelitian.

6. Seluruh panitia BOIM 2023 yang telah bekerja keras untuk menyelenggarakan acara tersebut. Dedikasi dan kerja sama mereka telah menjadikan BOIM 2023 sukses dan berkesan.
7. Seluruh rekan mahasiswa AMIKOM, keluarga, saudara, dan teman yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta motivasi dalam perjalanan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam bidang pembuatan efek visual pada industri kreatif. Penulis menyadari bahwa masih terdapat keterbatasan dalam skripsi ini, oleh karena itu saran dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan rahmat dan berkah-Nya kepada kita semua. Amin.

Yogyakarta, 7 Juni 2023

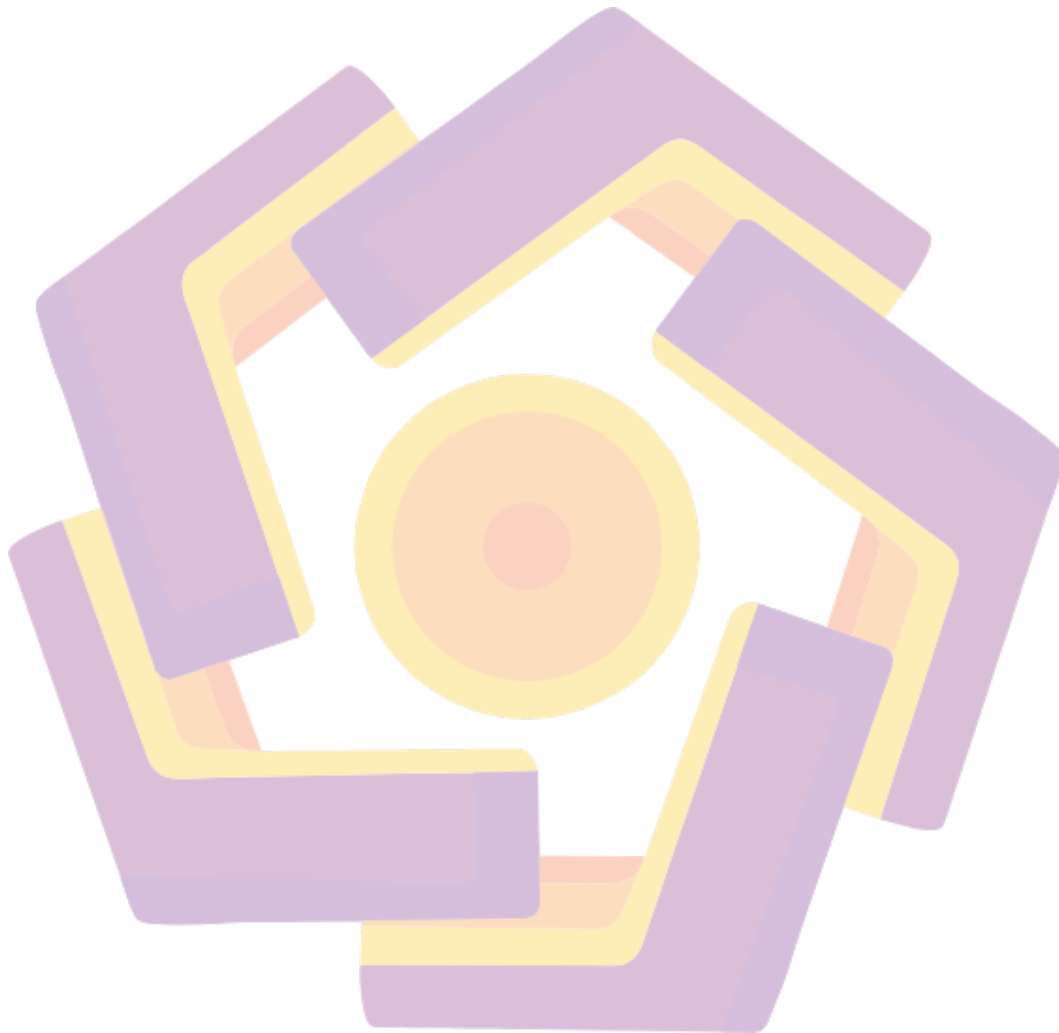
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Multimedia.....	10
2.2.2 Macam Jenis Multimedia	10
2.2.3 Efek Visual.....	10
2.2.4 Teknik Dalam Efek Visual.....	11
2.3 Proses Produksi Efek Visual.....	15
2.3.1 Tahap Praproduksi Efek Visual	15
2.3.2 Tahap Produksi Efek Visual	17

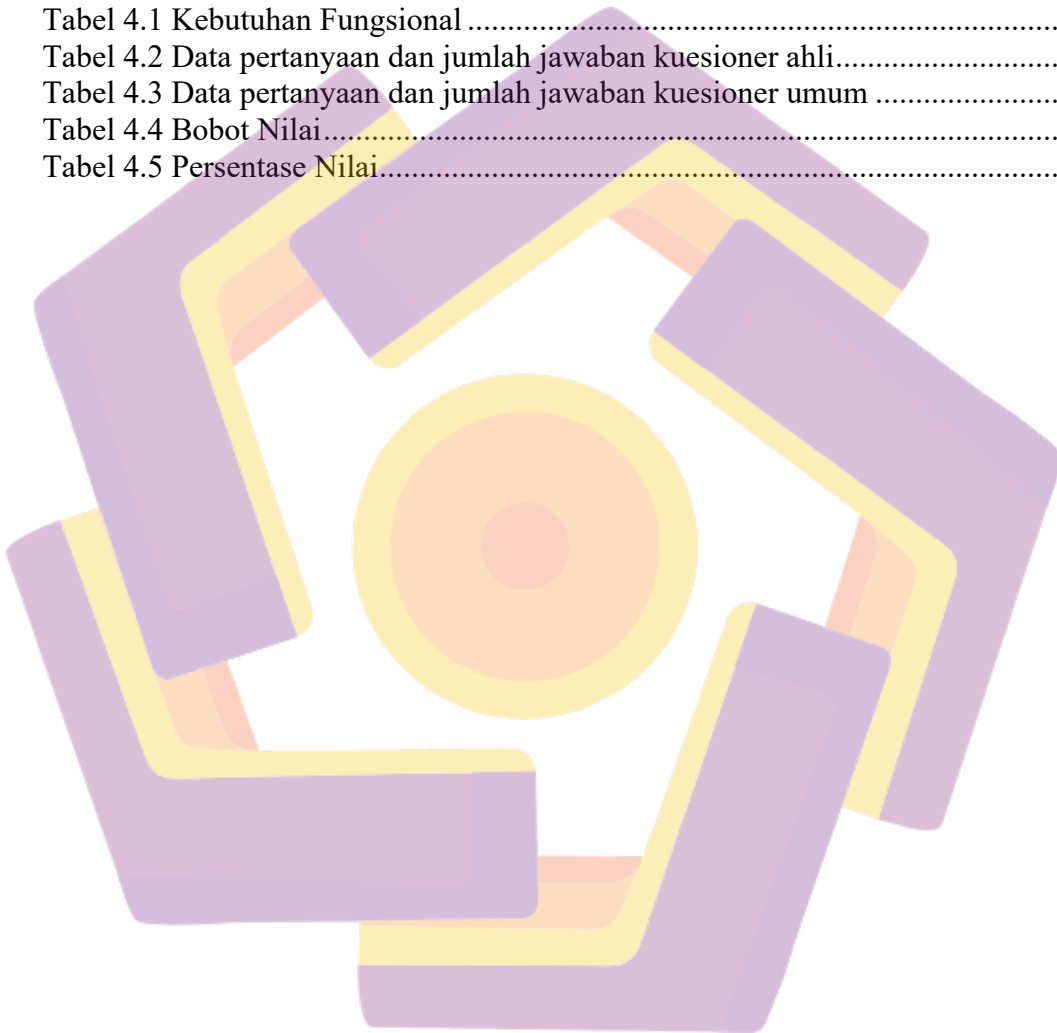
2.2.5	Tahap Pascaproduksi Efek Visual	18
2.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	18
2.5	Evaluasi.....	19
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	Gambaran Umum BOIM 2023	21
3.2	Alur Penelitian	21
3.3	Pengumpulan Data.....	22
3.3.1	Wawancara.....	22
3.3.2	Observasi.....	23
3.4	Analisis Kebutuhan.....	26
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	26
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.5	Analisis Aspek Produksi.....	29
3.5.1	Analisis Aspek Produksi Kreatif.....	29
3.5.2	Analisis Aspek Produksi Teknis	29
3.6	Pra Produksi.....	32
3.6.1	Penelitian dan Pengembangan	32
3.6.2	Produksi Tes	32
3.6.3	Naskah	32
3.6.4	Concept Art dan Desain.....	33
3.6.5	Storyboard	33
3.6.6	Storyboard Animatic.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Produksi	37
4.1.1	Penerapan Efek Spesial	37
4.1.2	Pembuatan Aset Visual.....	40
4.2	Pasca Produksi	41
4.2.1	<i>Compositing Timeline Scene</i> Video Konten.....	41
4.2.2	Memisahkan <i>Talent</i> dan <i>Background</i> dengan Teknik <i>Rotoscope</i>	42
4.2.3	Efek Visual Aura Gelap dengan Aset <i>Element Shoot</i>	43
4.2.4	Efek Visual <i>Lighting</i> dengan <i>Blending Mode</i>	44
4.2.5	Efek Visual <i>Rim Light</i> dengan <i>Rotoscope</i> dan <i>Track Mate</i>	46
4.2.6	<i>Look Developement</i> dengan Menggunakan <i>Lumetri Color</i>	49
4.3	Evaluasi.....	53
4.3.1	<i>Alpha Testing</i>	53
4.3.2	<i>Beta Testing</i>	56
4.3.3	Perhitungan Skala <i>Likert</i>	59
4.4	Implementasi.....	62
4.4.1	Penayangan Video Konten pada Penganugerahan BOIM 2023	62
4.4.2	Siaran Langsung Penganugerahan BOIM 2023	63

BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
REFERENSI	65
LAMPIRAN.....	66



DAFTAR TABEL

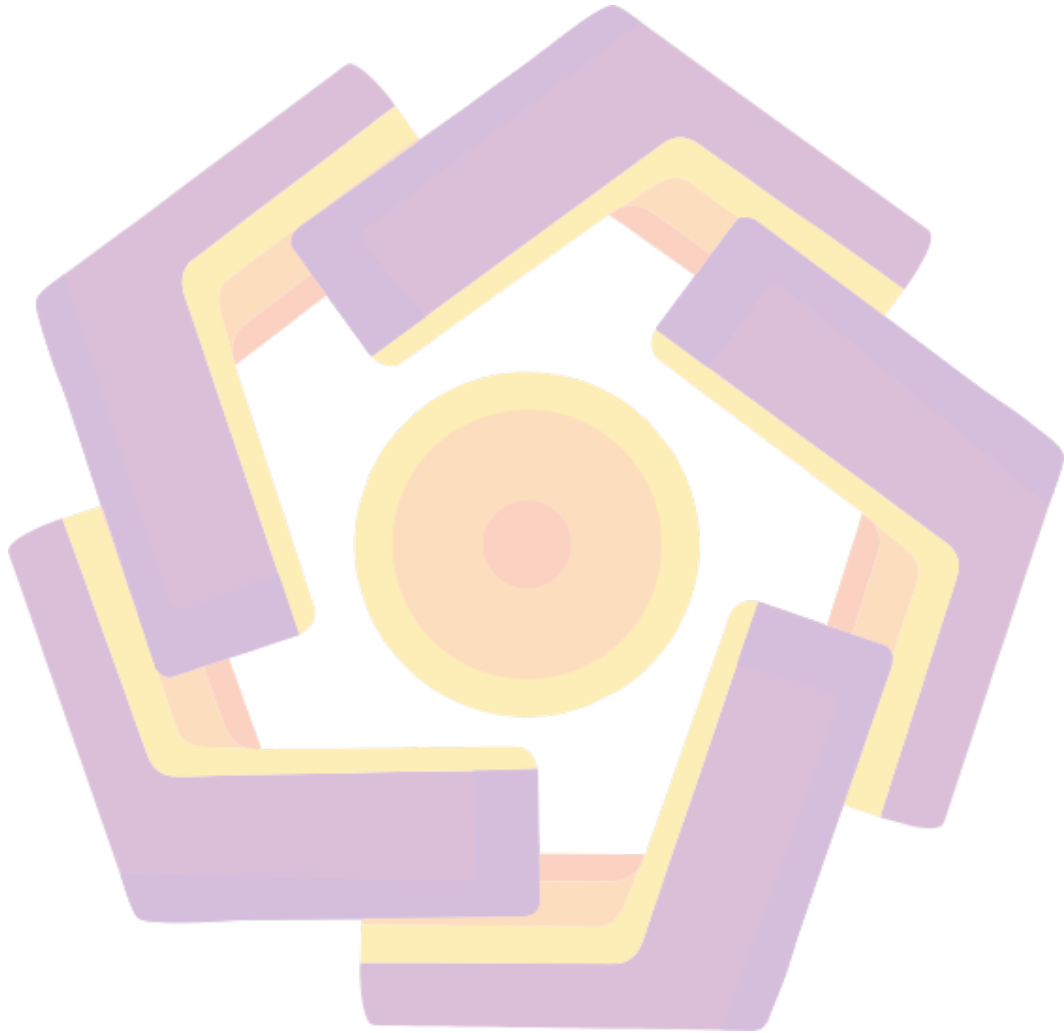
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	27
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	28
Tabel 3.3 Kebutuhan Brainware	28
Tabel 3.4 Storyboard.....	34
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional	54
Tabel 4.2 Data pertanyaan dan jumlah jawaban kuesioner ahli.....	56
Tabel 4.3 Data pertanyaan dan jumlah jawaban kuesioner umum	58
Tabel 4.4 Bobot Nilai.....	59
Tabel 4.5 Persentase Nilai.....	59



DAFTAR GAMBAR

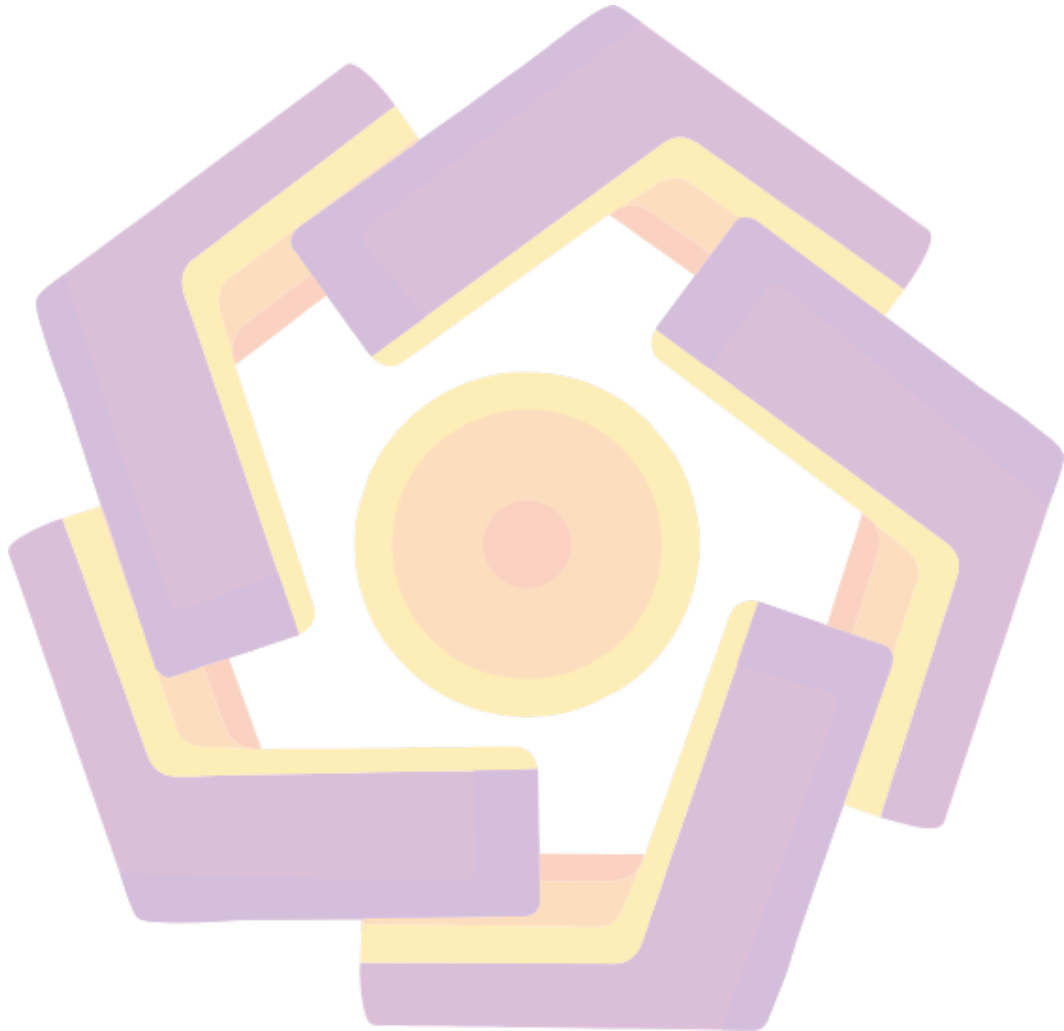
Gambar 2.1 Contoh Penerapan Efek Visual	11
Gambar 2.2 Contoh <i>Rotoscoping</i>	12
Gambar 2.3 Contoh <i>Look Development</i>	12
Gambar 2.4 Contoh <i>Digital Compositing</i>	14
Gambar 2.5 Contoh penerapan <i>Keying</i>	14
Gambar 2.6 Contoh Proses Export Video	15
Gambar 3.1 Alur Penelitian	21
Gambar 3.2 Konsep Logo Hingga Logo Final	24
Gambar 3.3 <i>Concept Art Characters</i>	24
Gambar 3.4 Poster Publikasi BOIM 2023	25
Gambar 3.5 Potongan naskah cerita video konten BOIM 2023	33
Gambar 3.6 <i>Concept Art Characters</i>	33
Gambar 4.1 Kostum karakter protagonis	38
Gambar 4.2 Kostum karakter antagonis	38
Gambar 4.3 Prop senjata Harmoni	39
Gambar 4.4 Penggunaan alat <i>blower</i> untuk efek spesial angin	39
Gambar 4.5 Daun sebagai efek spesial debu	40
Gambar 4.6 Jendela pembuatan <i>composition</i> Adobe After Effects	41
Gambar 4.7 Panel proyek	42
Gambar 4.8 Panel <i>timeline</i>	42
Gambar 4.9 <i>Layering timeline rotoscope</i>	43
Gambar 4.10 Panel <i>rotobrush</i>	43
Gambar 4.11 Memasukkan <i>element shoot</i> pada timeline	44
Gambar 4.12 Penerapan <i>blending mode</i>	44
Gambar 4.13 Membuat efek <i>lighting</i> dengan <i>shape</i>	45
Gambar 4.14 Menerapkan <i>blending mode</i>	45
Gambar 4.15 <i>Plug in optical flare</i>	46
Gambar 4.16 Panel <i>rotobrush</i>	46
Gambar 4.17 Penyusunan <i>layer</i>	47
Gambar 4.18 Penerapan efek <i>tint</i>	47
Gambar 4.19 Penerapan efek <i>gaussian blur</i>	47
Gambar 4.20 Penerapan <i>track mate</i> pada <i>layer</i>	48
Gambar 4.21 Penerapan <i>layer blending mode add</i>	48
Gambar 4.22 Pengaturan <i>opacity</i> pada <i>layer</i>	49
Gambar 4.23 Penerapan <i>expression wiggle</i>	49
Gambar 4.24 Sebelum penerapan <i>look development</i>	49
Gambar 4.25 Setelah penerapan <i>look development</i>	50
Gambar 4.26 Panel pengaturan efek <i>lumetri color</i>	50
Gambar 4.27 Panel pengaturan <i>basic correction lumetri color</i>	51
Gambar 4.28 Hasil dari <i>basic correction</i>	51
Gambar 4.29 Panel <i>creative</i> pada efek <i>lumetri color</i>	51
Gambar 4.30 Hasil <i>creative</i>	52
Gambar 4.31 Panel <i>curve</i> pada <i>lumetri color</i>	52

Gambar 4.32 Hasil *curve*52
Gambar 4.33 Panel *vignette*53
Gambar 4.34 hasil *vignette*53
Gambar 4.35 Dokumentasi Penganugerahan BOIM 2023 di Ruang Cinema.....62
Gambar 4.36 *Live stream* penganugerahan BOIM 202363




DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Video Konten BOIM 2023	66
Lampiran 2. Storyboard <i>Scene</i> 9-10 Video Konten BOIM 2023.....	70
Lampiran 3. Diagram Jawaban Kuesioner Para Ahli.....	76
Lampiran 4. Diagram Jawaban Kuesioner Umum.....	81



DAFTAR ISTILAH

<i>Animatic</i>	cara melihat proyek final dalam gerakan
<i>Background</i>	gambar latar belakang atau lokasi
<i>Basic shape</i>	alat untuk membuat bentuk dasar
<i>Blending</i>	mode peleburan <i>layer</i>
<i>Brainware</i>	orang yang mengoperasikan alat
<i>Color correction</i>	fitur dalam mengolah warna pada gambar
<i>Color grading</i>	proses mengolah warna pada gambar
<i>Concept art</i>	visualisasi berupa gambar dari sebuah konsep
<i>Curve</i>	alat untuk membuat garis lengkung
<i>Digital compositing</i>	proses menyatukan <i>footage</i> dalam <i>timeline</i>
Efek spesial	sebuah efek yang diwujudkan melalui media praktis
Efek Visual	sebuah efek yang diwujudkan melalui digital
<i>Element shoot</i>	pembuatan efek visual melalui <i>stock footage</i>
<i>Export</i>	merubah file dari file proyek ke file matang
<i>Expression</i>	fitur penganimasian <i>keyframe</i> menggunakan <i>coding</i>
<i>Fade out</i>	Teknik transisi dimana gambar perlahan menghilang
<i>File</i>	data atau dokumen yang tersimpan dalam komputer
<i>Footage</i>	sebuah rekaman mentah
Fotografi	ilmu mengambil momen menggunakan kamera
<i>FX animating</i>	proses penganimasian efek
<i>Hardware</i>	perangkat keras kerja
<i>Highlight</i>	bagian pada gambar dengan intensitas cahaya tinggi
<i>Hue</i>	identitas sebuah warna
<i>Invert</i>	pembalikan warna baik gelap terang maupun <i>hue</i>
Jendela	sebuah jendela kerja dalam sistem operasi windows
<i>Keyframe</i>	titik mulai dan akhir dari transisi apapun
<i>Keying</i>	mengisolasi satu warna atau nilai kecerahan gambar
<i>Layer</i>	lapisan atau lembaran kertas digital
<i>Lighting</i>	pencahayaannya



<i>Look development</i>	proses pengolahan visual gambar
<i>Masking</i>	menyembunyikan objek dengan objek lain
<i>Midtone</i>	pertengahan antara gelap dan terang
Naskah	dokumen yang ditulis oleh <i>typewriter</i>
<i>Opacity</i>	tingkat kekaburan objek
<i>Panel</i>	kotak yang berisi sejumlah <i>tools</i>
<i>Pre-compose</i>	komposisi baru dalam komposisi yang digunakan
<i>Prop</i>	properti dalam proses <i>take</i> video
<i>Rendering</i>	penggabungan hasil <i>editing</i> ke <i>file</i> video
<i>Rim light</i>	pencahayaannya yang berasal dari belakang objek
<i>Rotoscoping</i>	teknik menjiplak pergerakan gambar
<i>Scale</i>	ukuran objek
<i>Scene</i>	segmen pendek dari keseluruhan cerita
Set	tempat atau lokasi
<i>Shadow</i>	bagian pada gambar dengan intensitas cahaya rendah
Sinematografi	ilmu dalam perfilman
<i>Software</i>	perangkat lunak
<i>Stock footage</i>	<i>footage</i> yang di produksi vendor videografi
<i>Storyboard</i>	sketsa adegan yang digambar secara berurutan
<i>Talent</i>	personil pemeran dalam <i>take</i> video
<i>Timeline</i>	tempat menampung dan memodifikasi <i>footage</i>
<i>Tint</i>	mengubah rona warna pada <i>footage</i>
<i>Value</i>	nilai dalam gelap terang
Videografi	proses dalam mengambil video
<i>Vignette</i>	efek <i>frame</i> dalam gambar

INTISARI

Efek visual atau VFX telah menjadi bagian yang penting dalam proses produksi film. VFX dapat dijelaskan sebagai serangkaian teknik dan teknologi yang dipakai untuk menciptakan dan memodifikasi gambar digital dan rekaman video, guna meningkatkan pengalaman visual pada cerita. Teknik-teknik modern seperti *motion tracking*, *rotoscoping*, dan pengomposisian digunakan untuk mengubah lingkungan, objek, dan karakter dunia nyata menjadi dunia yang hidup, fantastis, atau futuristik.

BOIM (*Battle Of Indie Multimedia*) adalah acara tahunan di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang diadakan oleh Program Studi Teknologi Informasi dan Rumpun Asisten Multimedia untuk memberikan penghargaan kepada mahasiswa di bidang multimedia. Pada tahun 2023, BOIM mengusung tema "*Expect The Unexpected*" yang menuntut pembuatan video konten yang mampu menggambarkan kesulitan mahasiswa dalam beradaptasi dari sistem perkuliahan daring ke sistem tatap muka melalui cerita bertema pertarungan *magic* antara mahasiswa dan monster jahat yang pada prosesnya diperlukan adanya efek visual. Pada adegan "Kalahnya Sang Penjahat" diperlukan adanya efek visual guna menciptakan atmosfer tegang dan emosional sehingga memunculkan efek dramatis. Metode yang digunakan meliputi pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, serta perancangan dari praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi.

Dalam pembuatan video konten, diperlukan beberapa aplikasi seperti Adobe After Effects 2020 sebagai alat bantu pembuatan efek visual, Adobe Premiere Pro 2020 sebagai media *compositing*, dan Adobe Media Encoder 2020 sebagai media *render* produksi video. Pengujian dilakukan dengan metode *alpha testing* dan *beta testing* yang menunjukkan bahwa seluruh poin kebutuhan visual telah terpenuhi dan memadai untuk mencapai tujuan dalam visualisasi pada adegan pertarungan *magic*.

Kata kunci: Efek Visual, *compositing*, *rotoscoping*, *motion tracking*, VFX

ABSTRACT

Visual effects or VFX have become an important part of the film production process. VFX can be explained as a set of techniques and technologies used to create and modify digital images and video footage, in order to enhance the visual experience of the story. Modern techniques such as motion tracking, rotoscoping, and compositing are used to transform real-world environments, objects, and characters into vivid, fantastical, or futuristic worlds.

BOIM (Battle Of Indie Multimedia) is an annual event at AMIKOM University Yogyakarta held by the Information Technology Study Program and Multimedia Assistant Group to reward students in the multimedia field. In 2023, BOIM carries the theme "Expect The Unexpected" which requires the creation of video content that is able to illustrate the difficulties of students in adapting from an online lecture system to a face-to-face system through a story with the theme of a magic battle between students and evil monsters, which in the process requires visual effects. In the "The Villain's Defeat" scene, visual effects are needed to create a tense and emotional atmosphere so as to create a dramatic effect. The methods used include data collection through interviews and observations, analysis of functional and non-functional needs, and planning from pre-production, production, to post-production.

In making video content, several applications are needed such as Adobe After Effects 2020 as a visual effects creation tool, Adobe Premiere Pro 2020 as a compositing media, and Adobe Media Encoder 2020 as a video production rendering media. Testing was carried out using alpha testing and beta testing methods which showed that all points of visual needs had been met and were sufficient to achieve the objectives in visualizing the magic battle scene.

Keywords: *Visual Effects, compositing, rotoscoping, motion tracking, VFX*