

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE ALERT
PADA PROJECT FILM "" LIMITLESS BATTLE"**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

LUFITO GASKI

20.82.0858

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE ALERT
PADA PROJECT FILM "" LIMITLESS BATTLE"**

yang disusun dan diajukan oleh

LUFITO GASKI

20.82.0858

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juni 2024

Dosen Pembimbing

Bernadeth M. Kom.

NIK. 190302243

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE ALERT
PADA PROJECT FILM "" LIMITLESS BATTLE"**

yang disusun dan diajukan oleh

LUFITO GASKI

20.82.0858

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juni 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Lufito Gaski
NIM : 20.82.0858

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE ALERT PADA PROJECT FILM " LIMITLESS BATTLE"

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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 Tim 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, 27 Juni 2024

Yang Menyatakan,


Lufito Gaski

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai bagian dari salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana untuk Program Studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Skripsi ini berjudul “pembahasan compositing visual effect scene alert pada project film “LIMITLESS BATTLE””.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak, yang dengan tulus kami sampaikan terima kasih kepada :

1. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat, dan segala bentuk dukungan kepada penulis.
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 serta Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi. Terima Kasih telah memberikan arahan, waktu, dan ilmunya kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Segenap Dosen beserta anggota Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Hana Septi Andriani selaku teman yang memberikan semangat dan menemani penulis dalam proses penulisan Skripsi ini, serta selalu menanyakan progres penulisan dalam setiap perjalanan studi dan penulisan skripsi.
8. Sahabat-sahabat penulis dalam grup “rajin sepanjang masa” yaitu, Rizky Mirari Manusakrti, Muhammad Rafael Rizky Faesta, Bagas Noor Febrianto, dan Faiq Yogi Syahrizal yang selalu memberi support satu sama lain, menjadi teman dalam menempuh suka dan duka dalam menempuh setiap project dan studi

9. Kepada diri saya sendiri, terima kasih telah berjuang sampai titik ini, sehingga dapat menyelesaikan studi dan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran dari seluruh pihak yang bersifat membangun sangat Penulis harapkan dan diterima demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah dimasa yang akan datang. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi

Yogyakarta, 27 Juni 2024



Lufito Gaski

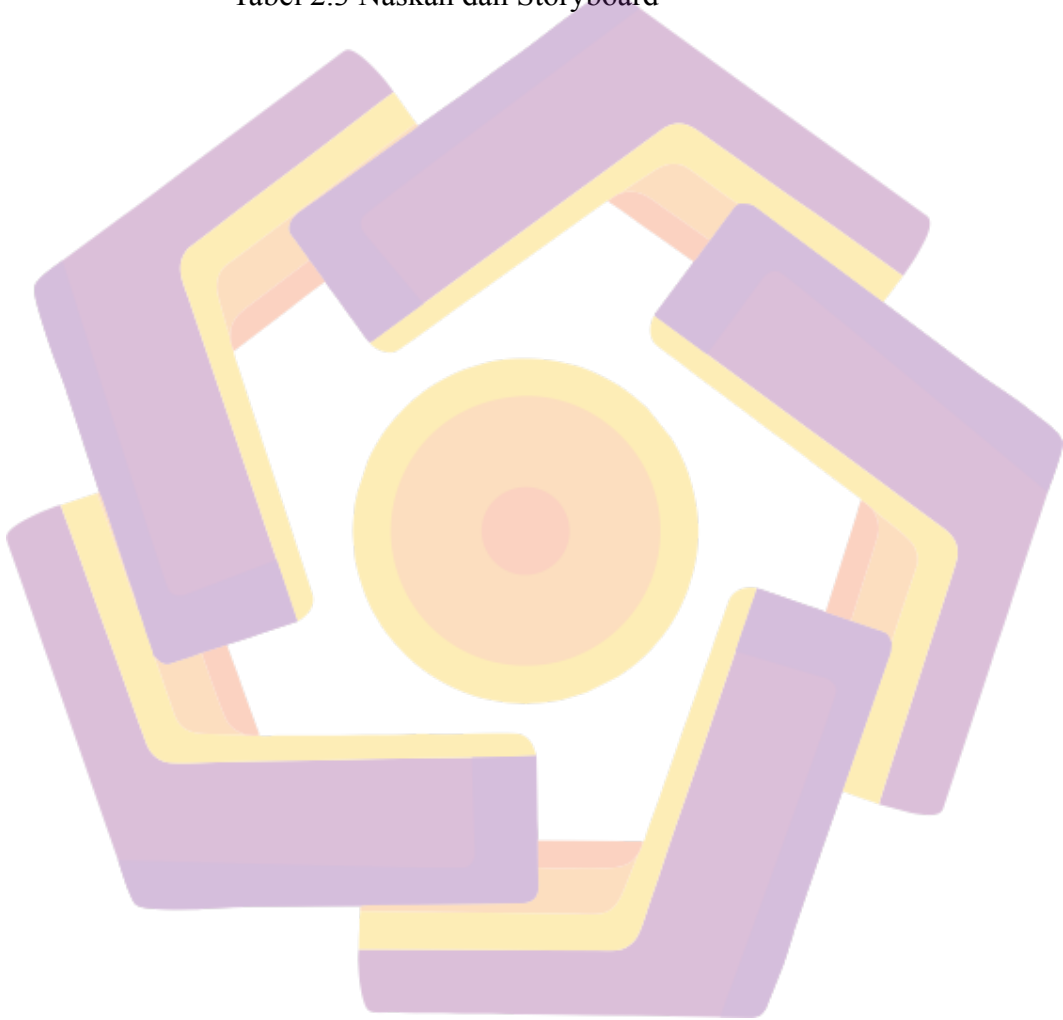
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	0
DAFTAR TABEL.....	2
DAFTAR GAMBAR.....	3
INTISARI.....	4
ABSTRACT.....	5
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3. BATASAN MASALAH.....	3
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	3
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	4
2.1. TEORI KHUSUS TEKNIK.....	4
2.1.1 Multimedia.....	4
2.1.2 Keying.....	4
Gambar 2.1 Keying.....	5
2.1.3 Masking.....	5
Gambar 2.2 Masking.....	6
2.1.4 Rotoscoping.....	6
2.1.5 Motion Tracking.....	7
Gambar 2.3 Tracking.....	7
2.1.6 Layering.....	8
Gambar 2.4 Layer.....	8
2.1.7 Compositing.....	8
2.2. ANALISIS KEBUTUHAN.....	9
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	9
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	9
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	10
Tabel 2.1 Spesifikasi Perangkat Keras Laptop.....	10
Tabel 2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	10

2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	10
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	10
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	11
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	11
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	11
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD.....	10
Tabel 2.3 Naskah dan Storyboard.....	10
2.4.3. DESAIN.....	11
Gambar 2.4 Desain Karakter.....	12
BAB III	
PEMBAHASAN.....	13
3.1. PRODUKSI.....	13
3.1.1. Asset.....	13
Gambar 3.1 Asset.....	13
3.1.2. Tracking.....	14
Gambar 3.2 Tracking.....	14
3.1.3. Keying.....	14
Gambar 3.3 Keying.....	15
3.1.4. Rendering.....	15
Gambar 3.4 Adobe Media Encoder.....	16
Gambar 3.5 Rendering.....	16
3.2. EVALUASI.....	17
Gambar 3.6 Penilaian Ahli.....	17
BAB IV	
PENUTUP.....	18
4.1. KESIMPULAN.....	18
4.2. SARAN.....	18
DAFTAR PUSTAKA.....	19
LAMPIRAN.....	20

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Perangkat Keras Laptop	8
Tabel 2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	8
Tabel 2.3 Naskah dan Storyboard	10



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keying	3
Gambar 2.2 Masking	4
Gambar 2.3 Tracking	5
Gambar 2.4 Layer	6
Gambar 2.4 Desain Karakter	11
Gambar 3.1 Asset	12
Gambar 3.2 Tracking	13
Gambar 3.3 Keying	14
Gambar 3.4 Adobe Media Encoder	15
Gambar 3.5 Rendering	15
Gambar 3.6 Penilaian Ahli	16

INTISARI

Pemanfaatan teknologi *visual effect* dalam industri perfilman telah mengubah cara pembuatan film secara signifikan. Dulu, membangun set fisik memakan banyak waktu dan biaya. Namun, dengan kemajuan teknologi, latar belakang digital dapat diciptakan, memungkinkan pembuatan adegan yang kompleks tanpa harus meninggalkan studio. Ini tidak hanya menghemat waktu dan biaya produksi, tetapi juga membuka ruang kreatif yang lebih luas bagi pembuat film untuk mewujudkan visi mereka.

Selain itu, *visual effect* memungkinkan pembuatan karakter dan makhluk yang sulit atau bahkan tidak mungkin diwujudkan dengan efek praktis. Di acara kampus "BOIM" di Universitas Amikom Yogyakarta, mahasiswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi mereka melalui pembuatan film. BOIM adalah sebuah event yang diselenggarakan untuk menemukan dan mendorong bakat kreatif dari para mahasiswa, di mana mereka berlomba membuat film yang menggunakan *visual effect*, dengan kesempatan untuk mendapatkan sertifikasi yang diakui oleh kampus.

Proses pembuatan film melibatkan teknik compositing dari berbagai aset yang telah ada. Selain compositing, beberapa teknik lain seperti *rotoscoping*, *tracking*, *masking*, *motion blur*, *keyframe*, dan lainnya juga diperlukan untuk menciptakan hasil akhir yang memukau. Dalam proyek film "LIMITLESS BATTLE," ada kebutuhan untuk menyatukan aset dengan *green screen* atau teknik *keying* agar cocok dengan latar belakang. Untuk mencapai hal ini, alat seperti Mocha AE sangat berguna dan digunakan secara aktif dalam proses produksi.

Kata kunci : Teknologi informasi, *Visual Effect*, Teknologi

ABSTRACT

The utilization of visual effects technology in the film industry has significantly changed the way movies are made. In the past, building physical sets took a lot of time and money. However, with the advancement of technology, digital backdrops can be created, allowing the creation of complex scenes without having to leave the studio. This not only saves time and production costs, but also opens up a wider creative space for filmmakers to realize their vision.

In addition, visual effects make it possible to create characters and creatures that are difficult or even impossible to realize with practical effects. At the campus event “BOIM” at Amikom University Yogyakarta, students were given the opportunity to express their creativity and imagination through filmmaking. BOIM is an event organized to discover and encourage the creative talents of students, where they compete to make films that use visual effects, with the opportunity to get a certification recognized by the campus.

The filmmaking process involves compositing techniques from various existing assets. In addition to compositing, several other techniques such as rotoscoping, tracking, masking, motion blur, keyframe, and others are also needed to create a stunning final result. In the movie project “LIMITLESS BATTLE,” there was a need to blend the assets with green screen or keying techniques to match the background. To achieve this, tools like Mocha AE came in handy and were actively used in the production process.

Keywords : *Information Technology, Visual Effects, Technology*