

**PEMBAHASAN COMPOSITING *VISUAL EFFECT* SCENE
2ND FLOOR LASER PADA PROJECT *FILM "LIMITLESS
BATTLE"***

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ALOYSIUS FRANSISCO LAGA DOMAKING

20.82.0896

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**PEMBAHASAN COMPOSITING *VISUAL EFFECT* SCENE
2ND FLOOR LASER PADA PROJECT *FILM "LIMITLESS
BATTLE"***

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh
ALOYSIUS FRANCISCO LAGA DOMAKING
20.82.0896

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

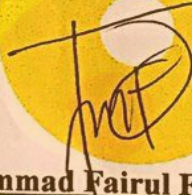
**PEMBAHASAN COMPOSITING *VISUAL EFFECT* SCENE 2ND FLOOR
LASER PADA PROJECT *FILM "LIMITLESS BATTLE"***

yang disusun dan diajukan oleh

**ALOYSIUS FRANSISCO LAGA DOMAKING
20.82.0896**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 juni 2024

Dosen Pembimbing



Muhammad Fairul Filza, M.Kom.
NIK. 190302332

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING *VISUAL EFFECT* SCENE 2ND FLOOR
LASER PADA PROJECT FILM "*LIMITLESS BATTLE*"**

yang disusun dan diajukan oleh
ALOYSIUS FRANCISCO LAGA DOMAKING
20.82.0896

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S. Kom. M. Cs
NIK. 190302286

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

M. Fairul Filza, S.Kom. M.Kom
NIK. 190302332



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 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 : **Aloysius Fransisco Laga Domaking**

NIM : **20.82.0896**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING *VISUAL EFFECT* SCENE 2ND FLOOR LASER PADA PROJECT FILM "*LIMITLESS BATTLE*"

Dosen Pembimbing : **Muhammad Fairul Filza, 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, 23 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



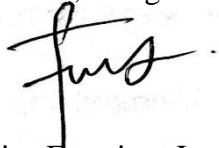
Aloysius Fransisco Laga Domaking

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran 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 Compositing Scene 2nd Floor Laser Pada Proyek *Film* *Limetless Battle*". Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak, yang dengan tulus kami sampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
4. Bapak Ahmad Zaid Rahman, M.Kom., selaku koordinator tim produksi proyek Video Klip "Pembahasan Compositing Visual Effect Compositing Scene 2nd Floor Laser Pada Proyek *Film* *Limetless Battle*" yang telah memberikan dukungan dan bimbingan sehingga proses pembuatannya bisa berjalan dengan lancar.
5. Segenap Dosen beserta anggota Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat, dan segala bentuk dukungan kepada penulis.
7. Tim produksi Jingle "Pembahasan Compositing Visual Effect Compositing Scene 2nd Floor Laser Pada Proyek *Film* *Limetless Battle*".

Yogyakarta, 23 Agustus 2024



Aloysius Fransisco Laga Domaking

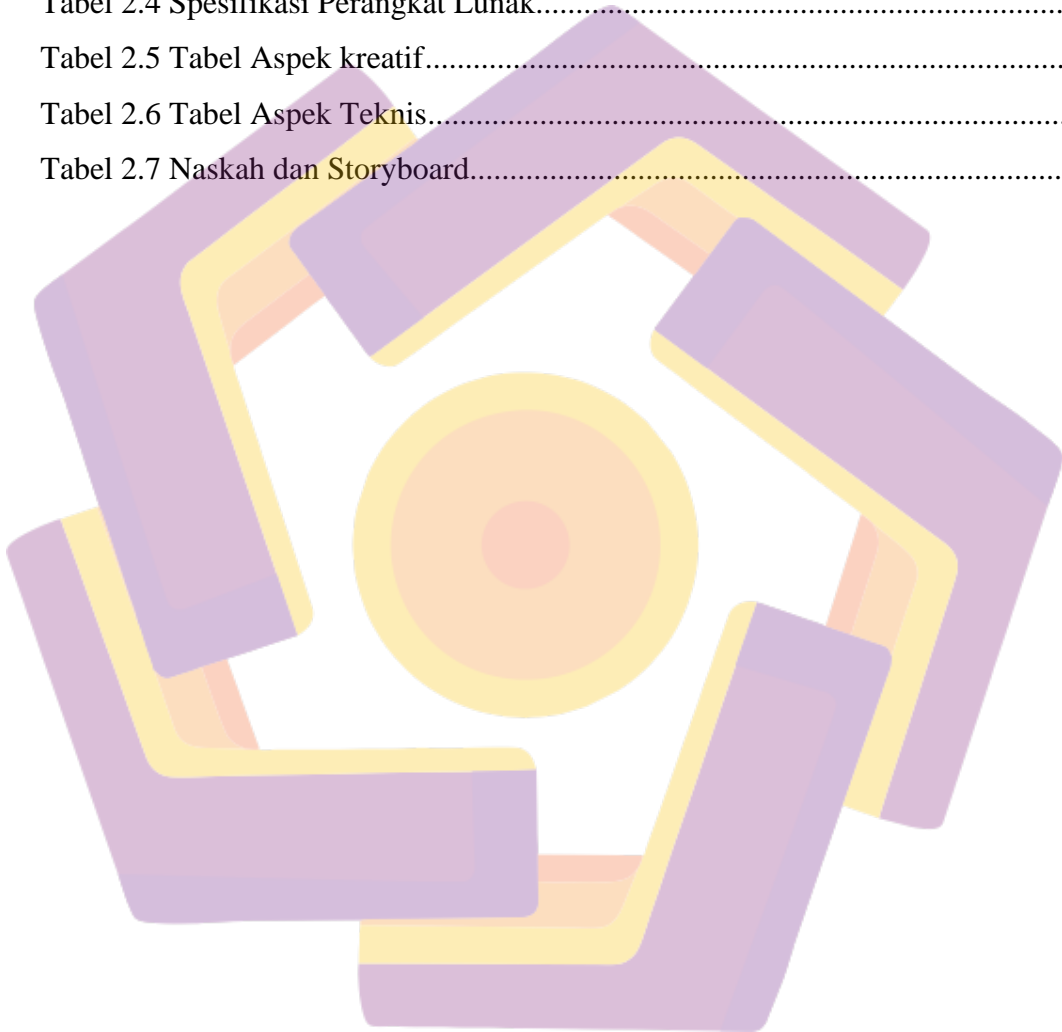
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS....	3
2.1.1. MULTIMEDIA.....	3
2.1.2. LAYERING.....	3
2.1.3. DYNAMIC LINK.....	3
2.1.4. COMPOSITING.....	4
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	4
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	4

2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	4
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	5
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	2
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	5
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	7
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	8
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	8
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD.....	8
2.4.3. DESAIN.....	9
BAB III	
PEMBAHASAN.....	11
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	11
3.1.1. PRODUKSI VISUAL.....	11
3.1.2. EDITING.....	11
3.1.3. ROTOSCOPING.....	11
3.1.4. LAYERING.....	12
3.1.5. COMPOSITING.....	12
3.1.6. RENDERING.....	12
3.2. EVALUASI.....	13
BAB IV	
PENUTUP.....	14
4.1. KESIMPULAN.....	14
4.2. SARAN.....	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15
LAMPIRAN.....	16

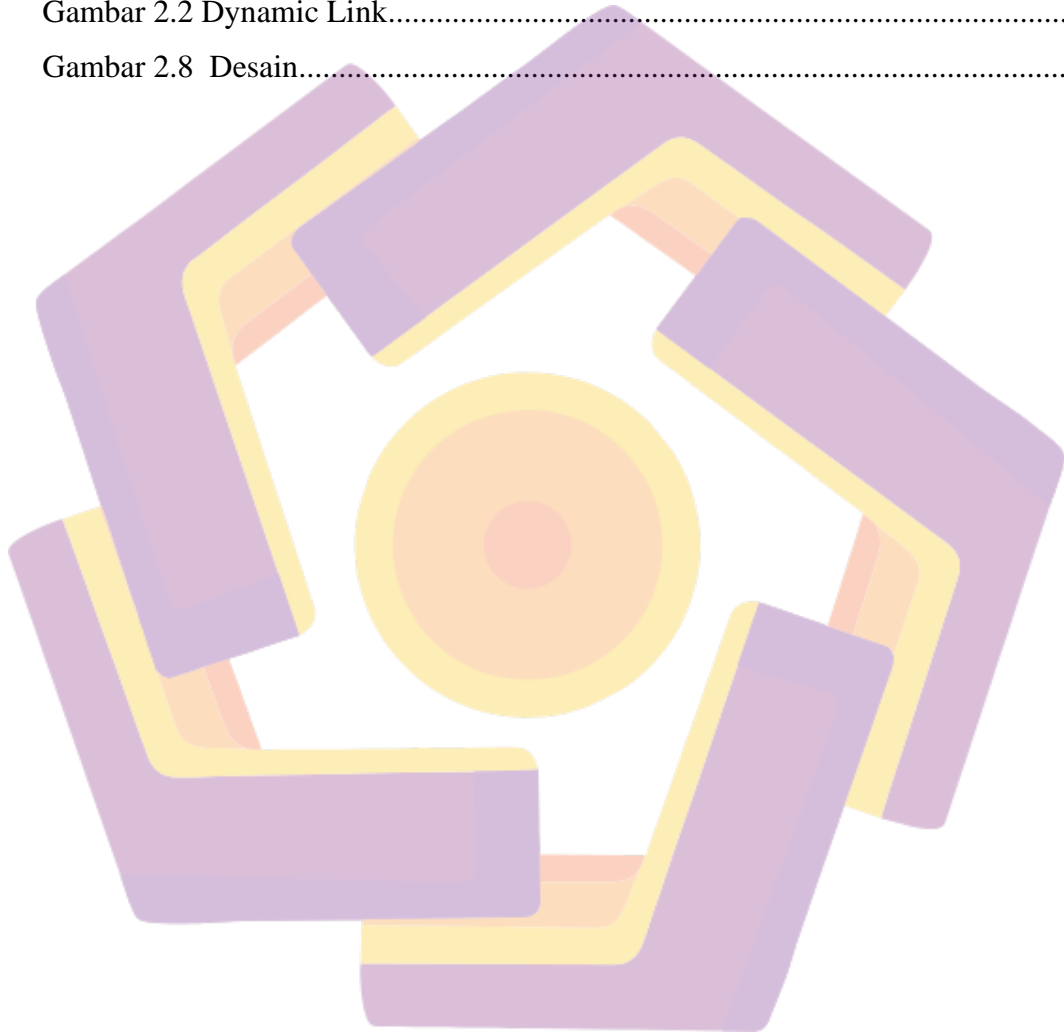
DAFTAR TABEL

Tabel 2.3 Spesifikasi Perangkat Keras Laptop.....	5
Tabel 2.4 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	5
Tabel 2.5 Tabel Aspek kreatif.....	5
Tabel 2.6 Tabel Aspek Teknis.....	7
Tabel 2.7 Naskah dan Storyboard.....	8



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Layering.....	3
Gambar 2.2 Dynamic Link.....	3
Gambar 2.8 Desain.....	9



INTISARI

Projek ini merupakan projek penerapan *Visual Effect* pada *film*. Dampak *Visual Effect* pada *film* sangat besar, sebab kebanyakan *film* sekarang ini sudah menggunakan *Visual Effect* meskipun tidak dalam skala yang besar, bahkan dalam *film* dengan *genre drama* sekalipun. *Visual Effect* dipakai untuk membuat suatu hal yang tidak nyata dapat dipercaya seperti hal tersebut adalah nyata. Biasanya sebuah *production house* memutuskan untuk menggunakan *Visual Effect* dikarenakan hal teknis yang tidak dapat dicapai seperti memotong pengeluaran biaya. Contoh-contoh *Visual Effect* yang diterapkan seperti *fluid*, *rigid body*, *matte painting* dan 2D VFX. Efek-efek tersebut dapat dipadukan sehingga efek yang dihasilkan dapat terlihat lebih realistik.

Produksi *film* sudah menggunakan *Visual Effect* ke dalam *film* yang telah mereka produksi, contohnya *The Avengers*, *Star Wars*, *Avatar* dan lainnya. Oleh karena itu *Visual Effect* sangat berperan penting dalam pembuatan *film*.

Kata kunci: *Visual Effect*, *film*, *2d vfx*, *drama*

ABSTRACT

This project involves implementing Visual Effects in films. The impact of Visual Effects on films is substantial because most films nowadays utilize Visual Effects, even in genres like drama, though not always on a large scale. Visual Effects are used to make unreal things appear believable as if they were real. Typically, a production house decides to use Visual Effects due to technical challenges or to cut costs. Examples of Visual Effects include fluid simulations, rigid body dynamics, matte paintings, and 2D VFX. These effects can be combined to create more realistic visual outcomes.

Film productions have integrated Visual Effects into their films, examples being The Avengers, Star Wars, Avatar, and others. Therefore, Visual Effects play a crucial role in film production.

Keywords: Visual Effects, film, 2d vfx, drama

