

**PENERAPAN TEKNIK COMPOSITING VISUAL EFFECT
PADA FILM PENDEK “NIBIRU”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

SEPTIANDIKA PRADANA

20.82.0968

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PENERAPAN TEKNIK COMPOSITING VISUAL EFFECT
PADA FILM PENDEK “NIBIRU”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

SEPTIANDIKA PRADANA

20.82.0968

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK COMPOSITING VISUAL EFFECT PADA FILM
PENDEK “NIBIRU”**

yang disusun dan diajukan oleh

Septiandika Pradana

20.82.0968

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN TEKNIK COMPOSITING VISUAL EFFECT PADA FILM
PENDEK “NIBIRU”

yang disusun dan diajukan oleh

Septiandika Pradana

20.82.0968

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom
NIK. 190302277

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Julis 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 : Septiandika Pradana
NIM : 20.82.0968

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Penerapan Teknik Compositing Visual Effect pada Film Pendek “NIBIRU”

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi 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, 17 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Septiandika Pradana

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan naskah ini dengan judul “Penerapan Teknik Compositing Visual Effect pada Film Pendek “NIBIRU””. Naskah ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Program Studi teknologi Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa naskah ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan keterbatasan yang ada. Penulis berharap naskah ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan teknik compositing.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak/Ibu Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat membantu dalam penyusunan naskah ini.
2. Orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis
3. Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu dan memberikan motivasi kepada penulis.
4. Semua pihak yang telah membantu penulisan dalam penyusunan naskah ini.

Yogyakarta, 17 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

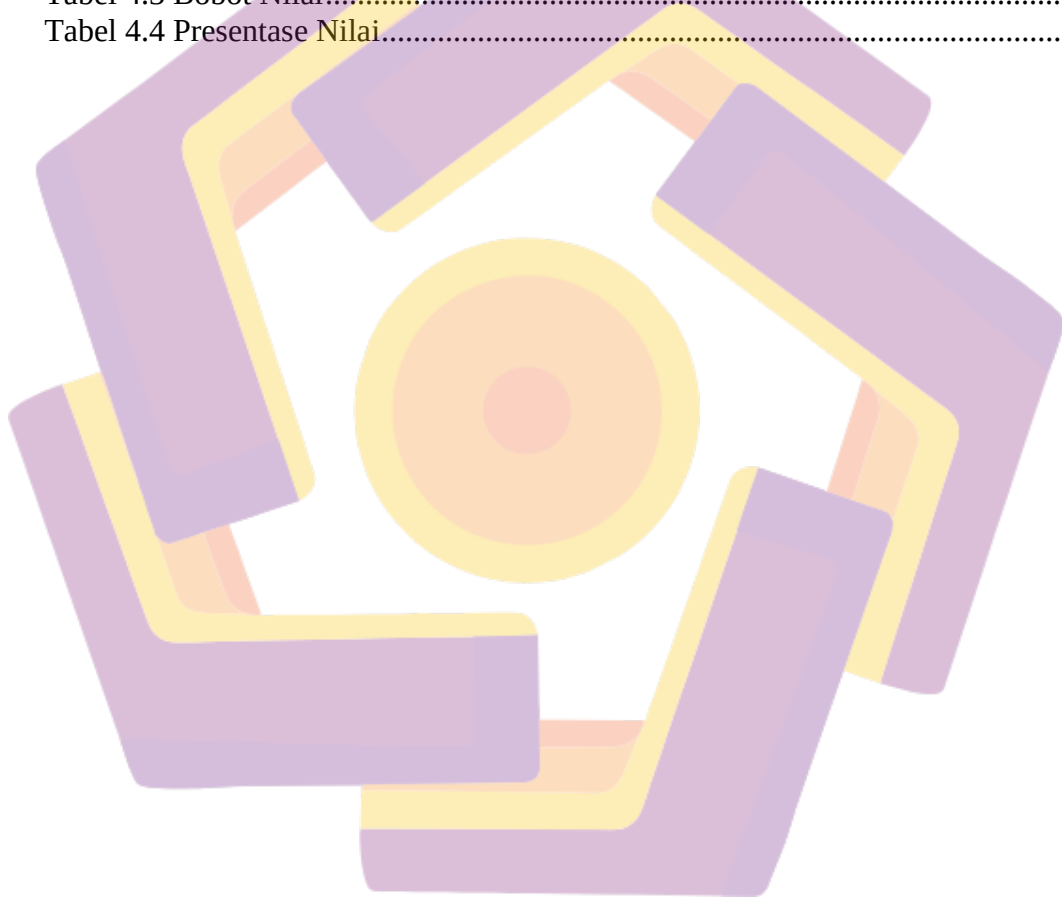
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xix
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 MetodologPenelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Multimedia.....	10

2.2.1.1 Sejarah Multimedia	10
2.2.1.2 Elemen-Elemen Multimedia	11
2.2.2 Efek Visual.....	12
2.2.3 Teknik Efek Visual	12
2.2.3.1 <i>Motion Tracking</i>	12
2.2.3.2 <i>Rotoscoping</i>	13
2.2.3.3 <i>Compositing</i>	14
2.2.3.4 <i>Chroma Key</i>	15
2.2.3.5 <i>Computer-Generated Imagery (CGI)</i>	15
2.2.3.6 <i>Color Grading</i>	16
2.2.4 <i>Software</i>	17
2.2.4.1 Adobe After Effect.....	17
2.2.4.2 Blender	18
2.3 Proses Produksi Video Berbasis Efek Visual	18
2.3.1 Pra Produksi	18
2.3.2 Produksi	19
2.3.3 Pasca Produksi	20
2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	21
2.5 Evaluasi.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Gambaran Film Pendek NIBIRU.....	23
3.2 Alur Penelitian	23
3.3 Pengumpulan Data	24
3.3.1 Wawancara.....	24
3.3.2 Observasi.....	25
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	27
3.6 Pra Produksi	29
3.6.1 Ide dan Konsep.....	29
3.6.2 Naskah.....	29
3.6.3 <i>Storyboard</i>	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Produksi	31
4.1.1 Pengambilan Video dan Gambar	31
4.2 Pasca Produksi	32
4.2.1 Membuat Aset Meteor	33
4.2.2 Tahap Editing Efek Visual Pada Adegan Muncul Meteor Di Langit ..	39
4.2.3 <i>Compositing</i>	48
4.3 Evaluasi.....	51
4.3.1 <i>Alpha Testing</i>	51
4.3.2 <i>Beta Testing</i>	52
4.3.3 Perhitungan Skala <i>Likert</i>	54
4.4 Implementasi.....	56
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
REFERENSI	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert	22
Tabek 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras Untuk Shooting	28
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Untuk Editing	28
Tabel 3.3 Spesifikasi Perangkat Lunak	28
Tabel 3.4 Nama dan Spesifikasi Tenaga Kerja	28
Tabel 4.1 Evaluasi <i>Alpha Testing</i> berdasarkan Kebutuhan Fungsional	51
Tabel 4.2 Data Pernyataan Jumlah Jawaban Kuesioner Ahli	52
Tabel 4.3 Bobot Nilai	54
Tabel 4.4 Presentase Nilai	54



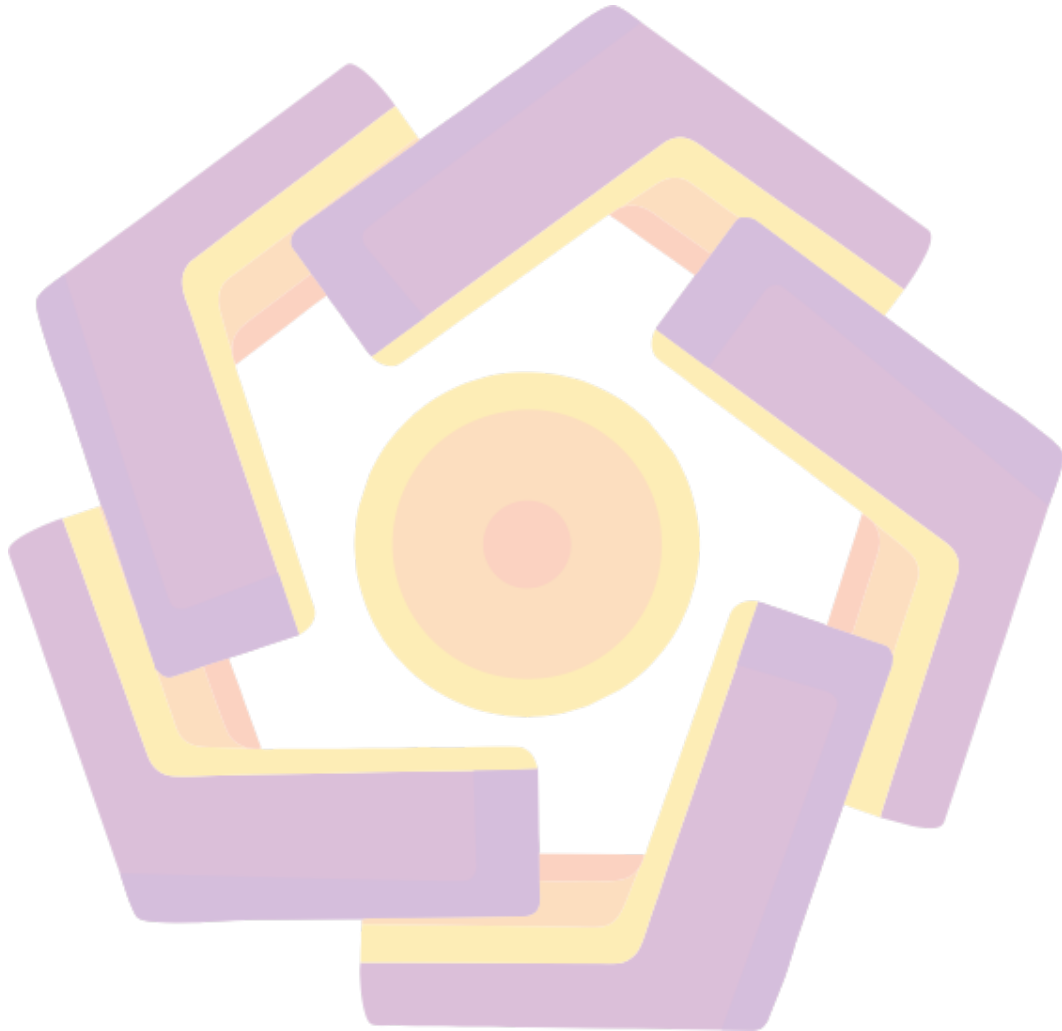
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	11
Gambar 2.2 Contoh <i>Motion Tracking</i>	13
Gambar 2.3 Penerapan Teknik <i>Rotoscoping</i>	14
Gambar 2.4 Contoh Penerapan Teknik <i>Compositing</i>	14
Gambar 2.5 Contoh Penerapan Teknik <i>Chorma Key</i>	15
Gambar 2.6 Contoh <i>Computer-Generated Imagery</i>	16
Gambar 2.7 Contoh Penerapan Teknik <i>Color Grading</i>	16
Gambar 3.1 Alur Penelitian	24
Gambar 3.2 Poster <i>Zathura a Space Adventure</i> (2005)	26
Gambar 3.3 Poster <i>Dune</i> (2021)	27
Gambar 3.4 Naskah Film Pendek “NIBIRU”	30
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Film Pendek “NIBIRU”	30
Gambar 4.1 Dokumentasi Proses <i>Shooting</i>	31
Gambar 4.2 Dokumentasi Proses <i>Shooting</i>	31
Gambar 4.3 Dokumentasi Proses <i>Shooting</i>	32
Gambar 4.4 Dokumentasi Proses <i>Shooting</i>	32
Gambar 4.5 Dokumentasi Proses <i>Shooting</i>	32
Gambar 4.6 Menambahkan Objek Kubus atau <i>Cube</i>	33
Gambar 4.7 Mengubah Objek Kubus Menjadi Bulat	33
Gambar 4.8 Mengubah Objek Bulat Menjadi Meteor	34
Gambar 4.9 Pembuatan Animasi pada Meteor	34
Gambar 4.10 Menambahkan Cahaya Matahari	34
Gambar 4.11 Pemberian Efek Cahaya dan warna pada Meteor	35
Gambar 4.12 Membuat Cahaya Meteor Menjadi Bersinar	35
Gambar 4.13 Meningkatkan Kualitas Cahaya pada Meteor	36
Gambar 4.14 Menambahkan Detail pada Tekstur Permukaan Meteor	37
Gambar 4.15 Proses Penambahan Warna Baru pada Cahaya Meteor	37
Gambar 4.16 Proses <i>Rendering</i> Aset Meteor Dalam Blender	38
Gambar 4.17 File Hasil <i>Rendering</i> Aset Meteor	38
Gambar 4.18 Proses <i>Compositing</i> Aset Meteor	38
Gambar 4.19 Proses <i>Rendering</i> Menggunakan <i>Software</i> Adobe Media Encoder	39
Gambar 4.20 Membuat <i>Project</i> dan <i>Composition</i> Baru	39
Gambar 4.21 Susunan <i>Footage</i> dan Aset Meteor pada <i>Panel Project</i>	40
Gambar 4.22 Proses <i>Pre-compose</i> Setiap <i>Footage</i>	40
Gambar 4.23 <i>Roto Brush Tool</i>	40
Gambar 4.24 Proses Penerapan <i>Rotoscoping</i>	40
Gambar 4.25 <i>Footage</i> Setelah <i>Rotoscoping</i>	41
Gambar 4.26 Memasukkan Aset Meteor ke <i>Footage</i>	41
Gambar 4.27 <i>Time Stretch</i>	41
Gambar 4.28 Penambahan <i>Solid Layer</i>	42
Gambar 4.29 Penyesuaian <i>Solid</i>	42
Gambar 4.30 Penambahan Efek <i>Fractal Noise</i> pada <i>Solid Layer</i>	42
Gambar 4.31 Penyesuaian Efek <i>Fractal Noise</i>	43

Gambar 4.32 Sebelum <i>Input Expression</i> pada <i>Evolution</i>	43
Gambar 4.33 Sesudah <i>Input Expression</i> pada <i>Evolution</i>	43
Gambar 4.34 Sebelum <i>Input Expression</i> pada <i>Offset Turbulence</i>	44
Gambar 4.35 Sesudah <i>Input Expression</i> pada <i>Offset Turbulence</i>	44
Gambar 4.36 <i>Pen Tool</i>	44
Gambar 4.37 Proses Penerapan <i>Masking</i>	44
Gambar 4.38 Penyesuaian <i>Mask Feather</i>	45
Gambar 4.39 Penerapan Awan dan Debu Pasir	45
Gambar 4.40 <i>Tracker</i>	46
Gambar 4.41 Proses Penerapan Teknik <i>Tracking</i>	46
Gambar 4.42 Penambahan <i>Null Object</i>	46
Gambar 4.43 Mengaitkan <i>Motion Target</i> pada <i>Null Object</i>	47
Gambar 4.44 Setelah Mengaitkan <i>Motion Target</i> pada <i>Null Object</i>	47
Gambar 4.45 Penambahan Aset Meteor dan Efek Awan pada “ <i>Footage 2</i> ”	47
Gambar 4.46 Proses Mengaitkan <i>Parent & Link</i> pada Efek Awan dan Aset Meteor ke <i>Null Object</i>	48
Gambar 4.47 Setelah Mengaitkan <i>Parent & Link</i> pada Efek Awan dan Aset Meteor ke <i>Null Object</i>	48
Gambar 4.48 Penerapan <i>Compositing</i>	48
Gambar 4.49 Proses <i>Rendering</i> Menggunakan Adobe Media Encoder	49
Gambar 4.50 Proses <i>Compositing</i>	49
Gambar 4.51 Penambahan <i>Adjustment Layer</i>	48
Gambar 4.52 Penambahan <i>Color Grading</i>	50
Gambar 4.53 Penambahan <i>Black Bar</i>	50
Gambar 4.54 Proses <i>Rendering</i> Menggunakan Adobe Premiere Pro	50
Gambar 4.55 Hasil Akhir Video	51
Gambar 4.56 Cuplikan Film Pendek NIBIRU	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen (SDP)	60
Lampiran 2. Diagram Penilaian Kuesioner Para Ahli Multimedia	61
Lampiran 3. Masing-Masing Penilaian Yang Diberikan Oleh Para Ahli Multimedia	64
Lampiran 4. Kritik dan Saran Yang Diberikan Oleh Para Ahli Multimedia	64



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

%	Persen
=	Sama dengan
<i>CGI</i>	<i>Computer-Generated Imagery</i>
<i>VFX</i>	<i>Visual Effect</i>
<i>SFX</i>	<i>Special Effect</i>
<i>RAM</i>	<i>Random Access Memory</i>
<i>GPU</i>	<i>Graphic Processor Unit</i>
3D	3 Dimensi

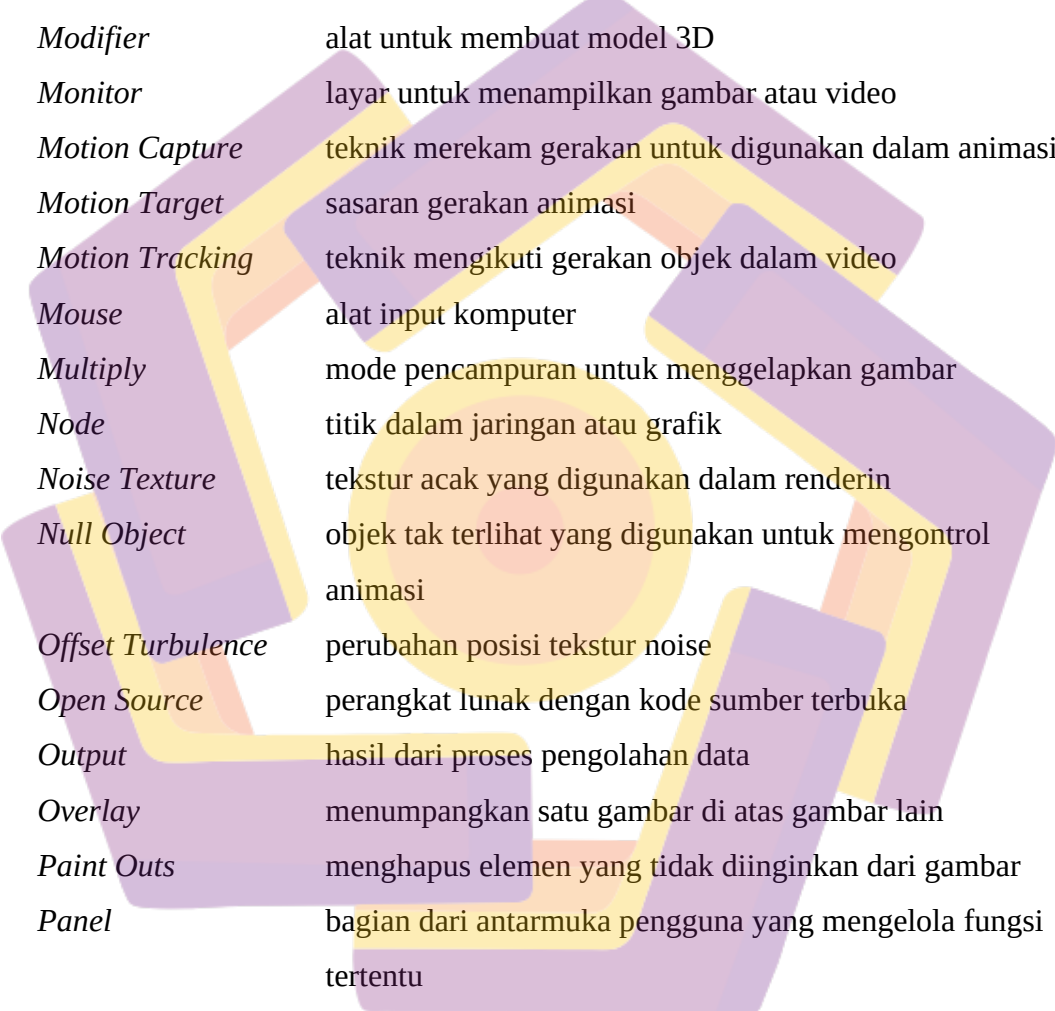


DAFTAR ISTILAH

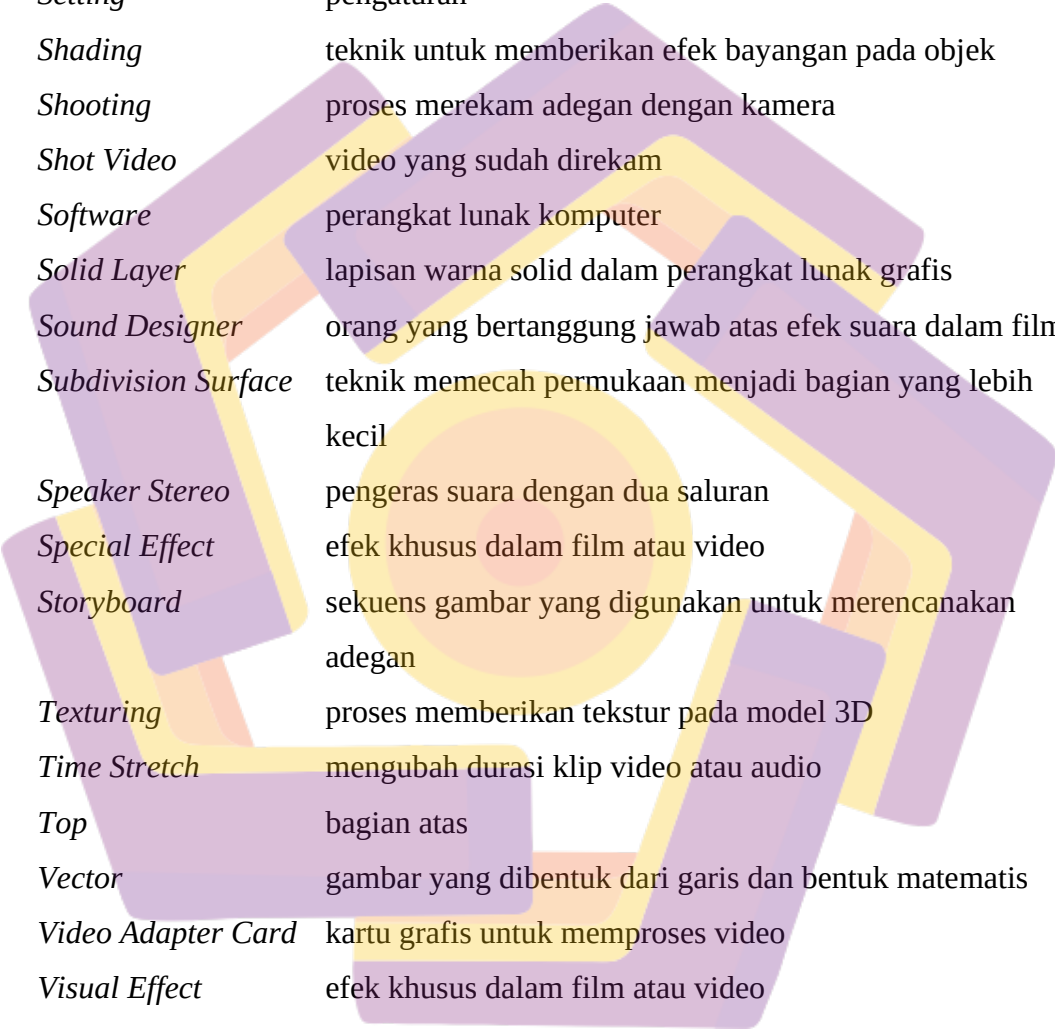
<i>Add</i>	menambahkan
<i>Adjustment Layer</i>	lapisan untuk mengaplikasikan efek pada beberapa layer dibawahnya
<i>Agreement</i>	kesepakatan atau perjanjian
<i>Alpha Testing</i>	pengujian awal pada perangkat lunak oleh pengembang
<i>Animatics</i>	storyboard kasar yang dibuat animasi sederhana
<i>Animating</i>	proses membuat objek bergerak
<i>Animation</i>	teknik membuat gambar bergerak
<i>Aspect Ratio</i>	perbandingan lebar dan tinggi gambar
<i>Audio</i>	suara atau music dalam film atau video
<i>Awarding</i>	proses memberikan penghargaan
<i>Background</i>	latar belakang dalam gambar atau video
<i>Beginning</i>	bagian awal dari suatu cerita atau video
<i>Black Bar</i>	garis hitam yang muncul di atas dan bawah untuk menciptakan rasio aspek tertentu
<i>Blending Mode</i>	metode untuk menggabungkan dua gambar atau lebih
<i>Bottom</i>	bagian bawah
<i>Bug</i>	kesalahan atau cacat dalam perangkat lunak
<i>Bump</i>	tekstur yang menambah detail permukaan
<i>Cameraman</i>	orang yang mengoperasikan kamera
<i>Chroma Key</i>	teknik untuk mengganti latar belakang video
<i>Clouds</i>	awan, elemen dalam desain atau animasi
<i>Color Grading</i>	proses mengubah atau meningkatkan warna gambar
<i>Color Ramp</i>	alat untuk mengatur gradasi warna
<i>Company Profile</i>	informasi tentang profil perusahaan
<i>Compositing</i>	pengaturan elemen visual dalam satu gambar atau frame
<i>Composition</i>	pengaturan elemen visual dalam satu gambar atau frame
<i>Concept Art</i>	sketsa awal untuk desain karakter atau latar
<i>Crop</i>	memotong bagian tertentu dari gambar atau video



<i>Cube</i>	bentuk geometris dengan enam sisi
<i>Displace</i>	memindahkan atau merubah posisi objek
<i>Element Shoot</i>	pengambilan gambar elem yang akan digunakan dalam kompositing
<i>Emission</i>	sumber cahaya dalam rendering
<i>Evolution</i>	perkembangan atau perubahan dalam animasi
<i>Expression</i>	kode untuk mengontrol animasi atau efek
<i>Footage</i>	rekaman video mentah
<i>Fractal Noise</i>	tekstur noise yang digunakan dalam efek visual
<i>Frame</i>	satu gambar tunggal dalam serangkaian gambar yang membentuk video
<i>Frame by Frame</i>	teknik animasi dengan mengubah gambar setiap frame
<i>Frame Rate</i>	jumlah frame per detik dalam video
<i>Fx Animation</i>	animasi efek khusus
<i>Hardware</i>	perangkat keras
<i>Hypercard</i>	alat perangkat lunak untuk membuka aplikasi multimedia
<i>Image</i>	gambar
<i>Input</i>	data yang dimasukkan ke dalam sistem
<i>Keyframe</i>	titik penting dalam animasi yang menentukan perubahan
<i>Layer</i>	lapisan dalam gambar atau video yang bisa diedit secara terpisah
<i>Level</i>	tingkat atau lapisan dalam pengeditan gambar atau video
<i>Lighting</i>	pencahayaannya dalam film atau video
<i>Likert</i>	skala penilaian dalam survei
<i>Live Action</i>	pengambilan gambar langsung dari adegan nyata
<i>Look Development</i>	proses menciptakan tampilan visual dari karakter atau latar
<i>Logarithm</i>	fungsi matematika yang digunakan dalam berbagai algoritma
<i>Mask Feather</i>	efek menghaluskan tepi topeng
<i>Masking</i>	menutupi bagian tertentu dari gambar atau video



<i>Matchmove</i>	teknik mengikuti pergerakan kamera untuk menyisipkan elemen CGI
<i>Matte Painting</i>	lukisan latar belakang yang digunakan dalam film
<i>Mesh</i>	struktur dasar dari model 3D
<i>Minimum</i>	nilai terendah
<i>Modeling</i>	proses membuat model 3D
<i>Modifier</i>	alat untuk membuat model 3D
<i>Monitor</i>	layar untuk menampilkan gambar atau video
<i>Motion Capture</i>	teknik merekam gerakan untuk digunakan dalam animasi
<i>Motion Target</i>	sasaran gerakan animasi
<i>Motion Tracking</i>	teknik mengikuti gerakan objek dalam video
<i>Mouse</i>	alat input komputer
<i>Multiply</i>	mode pencampuran untuk menggelapkan gambar
<i>Node</i>	titik dalam jaringan atau grafik
<i>Noise Texture</i>	tekstur acak yang digunakan dalam renderin
<i>Null Object</i>	objek tak terlihat yang digunakan untuk mengontrol animasi
<i>Offset Turbulence</i>	perubahan posisi tekstur noise
<i>Open Source</i>	perangkat lunak dengan kode sumber terbuka
<i>Output</i>	hasil dari proses pengolahan data
<i>Overlay</i>	menumpangkan satu gambar di atas gambar lain
<i>Paint Outs</i>	menghapus elemen yang tidak diinginkan dari gambar
<i>Panel</i>	bagian dari antarmuka pengguna yang mengelola fungsi tertentu
<i>Pen Tool</i>	alat untuk membuat garis dan bentuk dalam perangkat lunak grafis
<i>Performance</i>	kinerja atau performa
<i>Pre-compose</i>	menggabungkan beberapa layer menjadi satu layer
<i>Pre-visualization</i>	visualisasi awal dari adegan sebelum produksi
<i>Processor</i>	unit pemroses dalam komputer
<i>Project</i>	proyek atau kerja yang sedang dilakukan



<i>Rendering</i>	proses menghasilkan gambar atau video dari model 3D
<i>Rigging</i>	proses membuat tulang dan pengaturan untuk model 3D
<i>Roto Brush Tool</i>	alat untuk membuat seleksi otomatis dalam video
<i>Rotoscoping</i>	teknik animasi dengan menelusuri bingkai demi bingkai
<i>Scene</i>	adegan dalam film atau video
<i>Setting</i>	pengaturan
<i>Shading</i>	teknik untuk memberikan efek bayangan pada objek
<i>Shooting</i>	proses merekam adegan dengan kamera
<i>Shot Video</i>	video yang sudah direkam
<i>Software</i>	perangkat lunak komputer
<i>Solid Layer</i>	lapisan warna solid dalam perangkat lunak grafis
<i>Sound Designer</i>	orang yang bertanggung jawab atas efek suara dalam film
<i>Subdivision Surface</i>	teknik memecah permukaan menjadi bagian yang lebih kecil
<i>Speaker Stereo</i>	pengeras suara dengan dua saluran
<i>Special Effect</i>	efek khusus dalam film atau video
<i>Storyboard</i>	sekuens gambar yang digunakan untuk merencanakan adegan
<i>Texturing</i>	proses memberikan tekstur pada model 3D
<i>Time Stretch</i>	mengubah durasi klip video atau audio
<i>Top</i>	bagian atas
<i>Vector</i>	gambar yang dibentuk dari garis dan bentuk matematis
<i>Video Adapter Card</i>	kartu grafis untuk memproses video
<i>Visual Effect</i>	efek khusus dalam film atau video

INTISARI

Skripsi ini menyajikan tahap proses penerapan teknik *compositing visual effect* pada film pendek “NIBIRU”. Film pendek “NIBIRU” bercerita tentang seseorang yang terus menerus mengalami mimpi aneh yang membuatnya berada di tempat yang belum pernah ia temui sebelumnya dan bertemu dengan orang asing yang meminta pertolongan untuk menyelamatkannya dari ancaman asteroid yang akan menghancurkan planetnya.

Dalam hal ini, teknik *compositing* adalah proses atau teknik menggabungkan *visual effect*, gambar, dan video kedalam satu *frame* yang sama untuk dijadikan satu bagian film. Dalam proses pembuatan film pendek “NIBIRU” menggunakan berbagai teknik *visual effect* seperti *rotoscoping*, *keyframingi*, *masking*, *tracking* dan *digital compositing*. Penulisan ini menjelaskan proses penerapan teknik *compositing visual effect* pada film pendek “NIBIRU” dengan menggunakan *software* Adobe After Effects dan Adobe Premiere Pro. Tujuan dari skripsi ini untuk memperkenalkan dan memberikan pemahaman tentang teknik *compositing* pada film pendek sehingga dapat memberikan pengetahuan yang mendalam untuk mengembangkan teknik *compositing*.

Kata kunci: Compositing, Visual Effect, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Short Film

ABSTRACT

This thesis presents the process of applying visual effects compositing techniques in the making of the short film "NIBIRU". The short film "NIBIRU" tells the story of a person who keeps having strange dreams that make him in a place he has never been before and meets a stranger who asks for help to save him from the threat of an asteroid that will destroy his planet. In this case, the Compositing Technique is the process or technique of combining several visual effects, images and videos into the same frame to make one part of the movie. In the process of making the short film "NIBIRU" using various visual effect techniques such as rotoscoping, keyframing, masking, tracking and digital compositing. This writing will explain the process of applying visual effects compositing techniques to the short film "NIBIRU" using Adobe After Effect and Adobe Premiere Pro software. The purpose of this thesis is to introduce and provide an understanding of compositing techniques in short films so that it can provide in-depth knowledge to develop compositing techniques..

Keyword: *Compositing, Visual Effect, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Short Film*