

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIGHTING DAN ROTOSCOPING
DALAM FILM “MAKRO”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

JOSHUA ORVANGGA SETIAWIRAWAN

21.82.1275

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIGHTING DAN ROTOSCOPING
DALAM FILM “MAKRO”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

JOSHUA ORVANGGA SETIAWIRAWAN

21.82.1275

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK LIGHTING DAN ROTOSCOPING DALAM
FILM “MAKRO”

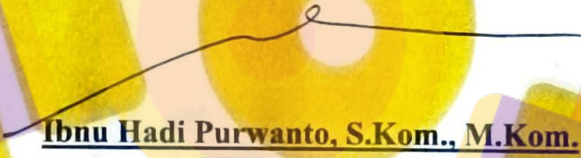
yang disusun dan diajukan oleh

Joshua Orvangga Setiawirawan

21.82.1275

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 November 2024

Dosen Pembimbing,



Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK LIGHTING DAN ROTOSCOPING DALAM
FILM “MAKRO”

yang disusun dan diajukan oleh

Joshua Orvangga Setiawirawan

21.82.1275

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2024

Susunan Dewan Penguji

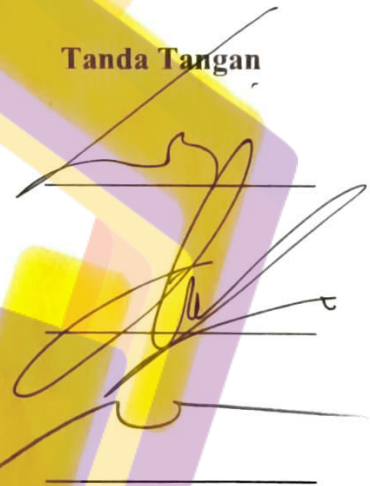
Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

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

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 November 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 : Joshua Orvangga Setiawirawan
NIM : 21.82.1275

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK LIGHTING DAN ROTOSCOPING DALAM FILM “MAKRO”

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., 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, 18 November 2024

Yang Menyatakan,



10000
SATU PULUH RIBU RUPIAH
METERAI TEMPEL
26A3CAMX032559122

Joshua Orvangga Setiawirawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan berkat Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini dipersembahkan sepenuhnya kepada diri saya sendiri sebagai orang yang tekun dan teguh dalam mengerjakan penelitian ini. Setiap tantangan, proses, dan pencapaian yang tertulis dalam naskah ini merupakan sebuah pengembangan diri dalam dunia akademik yang telah membentuk saya hingga saat ini.

Karya tulis ini juga saya persembahkan kepada kedua orang tua saya tercinta. Berkat nasihat, doa dan dukungan keduanya Saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Kasih sayang, doa yang tak henti-hentinya, dan pengorbanan mereka telah menjadi fondasi yang menopang kesuksesan saya saat ini.

Ucapan terima kasih khusus saya sampaikan kepada orang-orang di sekitar Saya yang telah mendukung, membantu, dan memotivasi saya dalam proses penulisan karya tulis ini, sehingga hasil yang didapatkan menjadi lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kemuliaan dan karunia-Nya telah memberikan bimbingan, kesehatan, kekuatan, dan petunjuk, sehingga penulisan skripsi berjudul “Implementasi Teknik Lighting dan Rotoscoping Pada Film “MAKRO”” dapat diselesaikan oleh penulis dengan baik. Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat perolehan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan menyelesaikan skripsi ini, penulis harap dapat memberikan wawasan yang lebih luas bagi para pembaca dan peneliti lainnya. Segala pengalaman berharga yang didapat selama proses ini tidak lepas dari dukungan doa, serta semangat yang menjadi sumber motivasi, semangat, dan doa yang terus menginspirasi penulis hingga selesai. Oleh sebab itu, atas terselesaikannya karya tulis ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

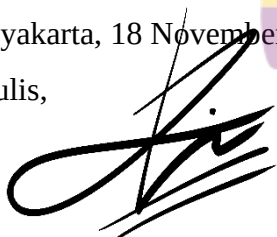
1. Orang tua dan seluruh anggota keluarga serta saudara yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat, dan segala bentuk dukungan kepada Penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak arahan, masukan, dan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Tim ‘JOGER’ yang telah bekerja sama dalam terlaksananya proses produksi film “MAKRO”. Terimakasih atas masukan, bantuan, dan informasi yang diberikan

8. Agus Purwanto, M.Kom., Dhimas Adi Satria, M.Kom., Rafi Kurnia Rachbini, M.Kom., Herin Dwibima Aprianto, M.Kom., yang telah meluangkan waktunya dalam mengisi kuisioner untuk melengkapi data pada penulisan skripsi ini sehingga proses pembuatannya bisa berjalan dengan lancar.
9. Andhika Kresnamurti, S.Kom., Wahid Sancoko, S.Kom., Rafi Ainun, Muhammad Fazazakka, Stefanus Archiegian dan Elang Hadi, serta seluruh teman yang selalu memberikan bantuan, doa, motivasi, dan semangat sehingga skripsi ini telah tersusun.
10. Kost Fotocopy Arcapada, Ruang JALA Universitas AMIKOM Yogyakarta, dan Burjo Fawwaz yang telah memberikan tempat nyaman sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan masukan yang membangun, sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat dalam produksi efek visual pada industri kreatif.

Yogyakarta, 18 November 2024

Penulis,



Joshua Orvangga Setiawirawan

DAFTAR ISI

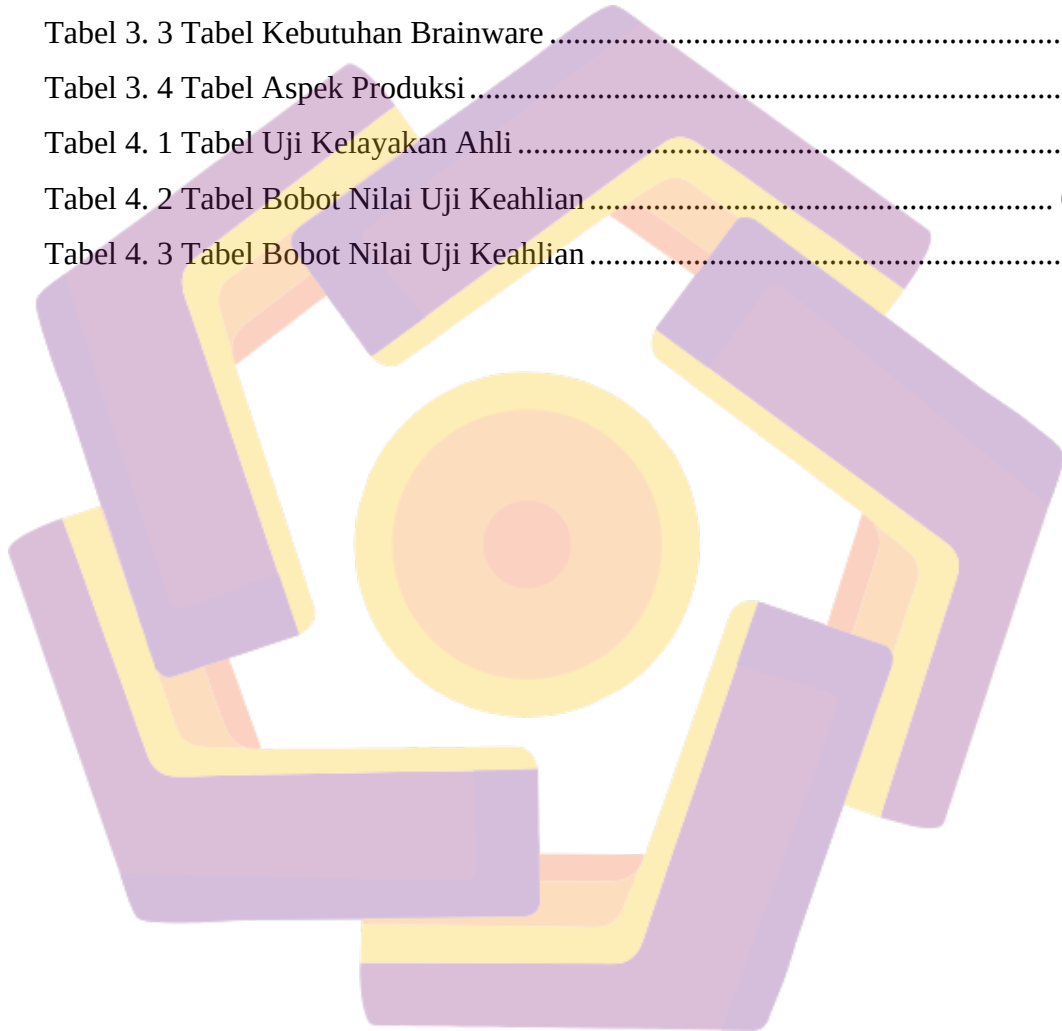
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	3
1.6.3 Metode Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Teori Multimedia	9
2.2.1.1 Jenis Multimedia.....	9
2.2.1.2 Komponen Dasar Multimedia.....	10
2.2.2 Produksi Film.....	11
2.2.2.1 Unsur Film.....	11

2.2.2.2	Jenis Film.....	11
2.2.2.3	Tahap Produksi	13
2.2.3	Efek Visual.....	14
2.2.3.1	Jenis Efek Visual	14
2.2.3.2	Teknik Efek Visual	14
2.2.4	Teori <i>Rotoscoping</i>	16
2.2.4.1	Jenis <i>Rotoscoping</i>	17
2.2.4.2	Aplikasi <i>Rotoscoping</i>	18
2.2.5	Teori <i>Lighting Compositing</i>	19
2.2.5.1	Penerapan <i>Lighting</i>	19
2.2.6	Analisis Kebutuhan	20
2.2.6.1	Kebutuhan Fungsional	20
2.2.6.2	Kebutuhan Nonfungsional	20
2.2.7	Aspek Produksi	20
2.2.8	Evaluasi	20
2.2.8.1	Kuesioner	21
2.2.8.2	Skala Pengukuran	21
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Gambaran Umum Penelitian.....	23
3.2	Alur Penelitian	25
3.3	Pengumpulan Data	27
3.4	Analisis Kebutuhan	30
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	30
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	31
3.5	Analisis Aspek Produksi	32
3.6	Pra Produksi	35
3.6.1	Ide dan Konsep	35
3.6.2	Naskah.....	35
3.6.3	<i>Storyboard</i>	36
3.6.4	Properti senjata.....	39
3.6.5	Penentuan Lokasi	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Produksi	41
4.1.1	<i>Syuting</i>	41

4.2	Pasca Produksi	41
4.2.1	Implementasi <i>Rotoscoping</i>	42
4.2.1.1	Penentuan <i>Layer Rotoscope</i>	42
4.2.1.1.1	<i>Rotoscoping</i> memerlukan latar belakang	42
4.2.1.1.2	<i>Rotoscoping</i> tanpa latar belakang	44
4.2.1.2	Teknik <i>Rotoscoping</i>	45
4.2.1.2.1	Roto Brush Tool	45
4.2.1.2.2	Refine Edge Tool	46
4.2.1.3	<i>Freezing</i>	46
4.2.2	Implementasi <i>Lighting</i>	47
4.2.2.1	Penentuan <i>Layer Lighting</i>	47
4.2.2.1.1	<i>Matte</i>	47
4.2.2.1.2	<i>Lighting</i> bebas	48
4.2.2.2	<i>Lighting</i> menggunakan <i>Solid</i>	48
4.2.2.2.1	<i>Solid</i> sebagai pantulan cahaya	49
4.2.2.2.2	<i>Solid</i> sebagai rim light	51
4.2.2.2.3	<i>Solid</i> bebas	53
4.2.2.3	<i>Lighting</i> menggunakan <i>Layer Style</i>	55
4.2.2.4	<i>Overlay</i>	57
4.2.2.5	<i>Lighting</i> menggunakan <i>Adjustment Layer</i>	61
4.3	Evaluasi	65
4.3.1	Uji Kelayakan Ahli	65
BAB V	PENUTUP	69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	69
REFERENSI		71
LAMPIRAN		73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Keahlian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Tabel Bobot Nilai.....	21
Tabel 2. 3 Tabel Persentase Nilai.....	21
Tabel 3. 1 Tabel Kebutuhan Hardware	31
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Software	32
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan Brainware	32
Tabel 3. 4 Tabel Aspek Produksi	33
Tabel 4. 1 Tabel Uji Kelayakan Ahli	65
Tabel 4. 2 Tabel Bobot Nilai Uji Keahlian	67\
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai Uji Keahlian	67



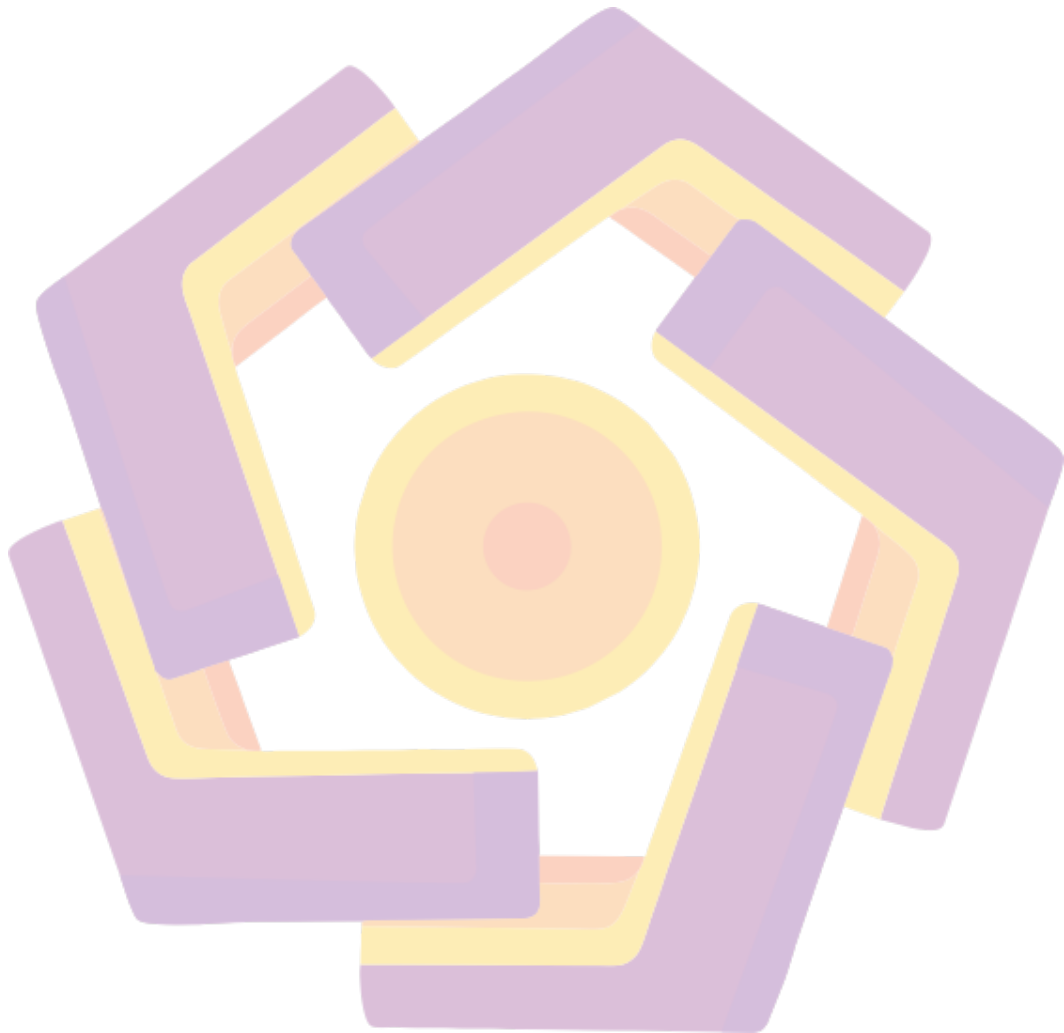
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 The Cove 2009	12
Gambar 2. 2 Transformers 2007	12
Gambar 2. 3 Wavelength 1967	13
Gambar 2. 4 Digital Compositing.....	15
Gambar 2. 5 Rotoscoping	15
Gambar 2. 6 Masking.....	16
Gambar 2. 7 Lightning.....	16
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	26
Gambar 3. 2 Captain Marvell.....	27
Gambar 3. 3 BOIM 2024 Limitless Battle.....	28
Gambar 3. 4 Godzilla 2014.....	29
Gambar 3. 5 Ghost Rider 2007	30
Gambar 3. 6 Naskah Skrip MAKRO	36
Gambar 3. 7 Storyboard Scene 1 dan Scene 2	37
Gambar 3. 8 Storyboard Scene 2 dan Scene 3	38
Gambar 3. 9 Riffle Verdant.....	39
Gambar 3. 10 Pistol Verdant.....	39
Gambar 3. 11 Katana Azel.....	39
Gambar 3. 12 Scene 1 Wijaya K Jogja	40
Gambar 3. 13 Scene 2 Swadaya Jogja	40
Gambar 3. 14 Scene 3 Canary Cage	40
Gambar 4. 1 Syuting	41
Gambar 4. 2 Produksi Video awal	42
Gambar 4. 3 Duplikasi Layer.....	43
Gambar 4. 4 Scene 1 rotoscoping dengan latar belakang	43
Gambar 4. 5 Layer rotosoping tanpa Duplikasi	44
Gambar 4. 6 Rotoscoping pada tubuh.....	44
Gambar 4. 7 Kepala tengkorak Azel.....	45
Gambar 4. 8 Proses rotoscoping	45
Gambar 4. 9 Refine Edge.....	46

Gambar 4. 10 Proses Freezing	46
Gambar 4. 11 Efek Matte	48
Gambar 4. 12 Contoh Lighting Bebas	48
Gambar 4. 13 Solid Layering.....	49
Gambar 4. 14 Solid menggunakan Alpha Matte.....	50
Gambar 4. 15 Solid dengan Blending Mode Add 1.....	50
Gambar 4. 16 Solid sebagai pantulan cahaya tembakan Verdant.....	51
Gambar 4. 17 Solid invert menggunakan set matte	52
Gambar 4. 18 Solid rim light	52
Gambar 4. 19 Kekuatan super Randi	53
Gambar 4. 20 Solid tanpa matte.....	53
Gambar 4. 21 Solid dengan Blending Mode Add 2.....	54
Gambar 4. 22 Solid sebagai Lighting efek Distorsi.....	55
Gambar 4. 23 Contoh Inner Glow.....	55
Gambar 4. 24 Proses Outer Glow	56
Gambar 4. 25 Batas garis antar dinding dan tanah	57
Gambar 4. 26 Lens Flare.....	57
Gambar 4. 27 Lens Flare pada Charging	58
Gambar 4. 28 Overlay Lens Flare.....	59
Gambar 4. 29 Lens Flare Screen.....	59
Gambar 4. 30 Parent layer null	60
Gambar 4. 31 Keyframe Glow.....	61
Gambar 4. 32 Charging kekuatan Randi.....	61
Gambar 4. 33 Adjustment Layer.....	62
Gambar 4. 34 Layering Adjustment.....	62
Gambar 4. 35 Curve Lighting	63
Gambar 4. 36 Brightnes & Contrast Lighting.....	64
Gambar 4. 37 Impact Ledakan Azel	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Rekomendasi Dosen Pembimbing	73
Lampiran 2 Data Kuesioner Uji kelayakan ahli.....	74



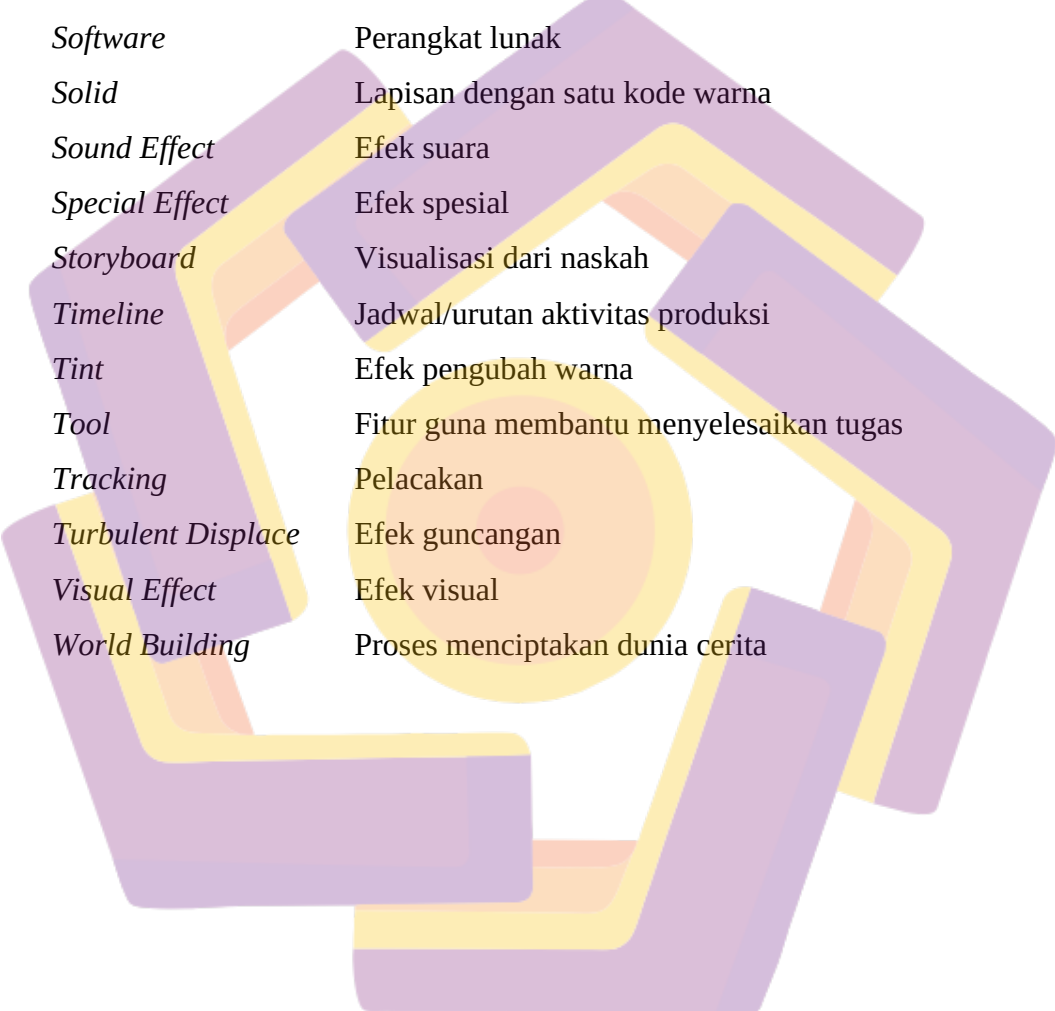
DAFTAR ISTILAH



<i>.jpg</i>	(Joint Photographic Experts Group) format gambar untuk mengompresi foto
<i>.png</i>	(Portable Network Graphics) format gambar raster
<i>Alpha Matte</i>	Pengaturan transparansi layer berdasarkan saluran alfa layer lain
<i>Audio</i>	Suara
<i>Background</i>	Latar belakang
<i>Camera Movement</i>	Pergerakan kamera
<i>CC Flo Motion</i>	Pengaturan efek distorsi menggunakan pin point
<i>CC Radial Fast Blur</i>	Pengaturan efek blur berbentuk lingkaran
<i>CC Vector Blur</i>	Pengaturan efek mengaburkan satu layer berdasarkan pola cahaya layer kedua
<i>Charging</i>	Pengisian daya
<i>Creative Strategy</i>	Tindakan kreatif untuk mencapai tujuan lebih cepat
<i>Cropping</i>	Pemotongan
<i>Color Balance</i>	Keseimbangan
<i>Compositing</i>	Penggabungan
<i>Curve</i>	Efek perubahan warna menggunakan kurva lengkung
<i>Dolly</i>	Bidikan yang bergerak di samping objek yang direkam
<i>Editing</i>	Suntingan
<i>Fast Box Blur</i>	Efek blur
<i>Feather</i>	Penghalusan
<i>Frame by Frame</i>	Teknik animasi dengan memodifikasi gambar secara terurut
<i>Freezing</i>	Pembekuan pada rotoscoping
<i>Glow</i>	Bercahaya
<i>Green Screen</i>	Teknik efek visual memisahkan objek dari latar belakang menggunakan warna hijau



<i>Handphone</i>	Gawai/gadget
<i>Hardware</i>	Perangkat Keras
<i>Hue</i>	Corak Warna
<i>Hue Saturation</i>	Tingkat kepekatan corak warna
<i>Impact</i>	Dampak
<i>Inner Glow</i>	Batas cahaya bagian dalam
<i>Inverted</i>	Pembalikan
<i>Keyframe</i>	Suatu tanda yang menunjukkan titik awal dan akhir sebuah transisi
<i>Keying</i>	Teknik efek visual menghapus latar belakang objek
<i>Layer</i>	Lapisan
<i>Lens Flare</i>	Kilatan cahaya
<i>Level</i>	Efek penyesuaian warna
<i>Lighting</i>	Pencahayaan yang dibuat secara rekayasa
<i>Live Action</i>	Video atau film yang menggunakan pemeran aksi
<i>Luminosity</i>	Intensitas warna
<i>Midtone</i>	Tone tengah warna
<i>Muzzle Flash/Flare</i>	Cahaya yang dihasilkan senjata api ketika menembak
<i>Noise</i>	Suara bising
<i>NPC</i>	Non-Playable Character
<i>Opacity</i>	Tingkat transparansi
<i>Outer Glow</i>	Batas cahaya bagian luar
<i>Overlay</i>	Penambahan elemen visual di atas video asli
<i>Pipeline</i>	Acuan, alur
<i>Pre Comp</i>	Penggabungan komposisi baru
<i>Rendering</i>	Fase akhir dalam produksi film
<i>Rim Light</i>	Cahaya pada tepi objek
<i>Rotoscoping</i>	Teknik membuat matte atau masker pada sebuah elemen
<i>Saturation</i>	Tingkat kepekatan warna
<i>Scale</i>	Ukuran
<i>Scene</i>	Segmen pendek dari keseluruhan cerita



<i>Set Matte</i>	Penggunaan layer Alpha Matte tanpa menduplikasi layer tersebut
<i>Shadow</i>	Bagian yang tidak terkena cahaya
<i>Shock Wave</i>	Jenis muzzle flash berbentuk gelombang
<i>Shot</i>	Segmen pendek dari suatu scene
<i>Siluet</i>	Garis luar suatu objek berisi warna pekat
<i>Software</i>	Perangkat lunak
<i>Solid</i>	Lapisan dengan satu kode warna
<i>Sound Effect</i>	Efek suara
<i>Special Effect</i>	Efek spesial
<i>Storyboard</i>	Visualisasi dari naskah
<i>Timeline</i>	Jadwal/urutan aktivitas produksi
<i>Tint</i>	Efek pengubah warna
<i>Tool</i>	Fitur guna membantu menyelesaikan tugas
<i>Tracking</i>	Pelacakan
<i>Turbulent Displace</i>	Efek guncangan
<i>Visual Effect</i>	Efek visual
<i>World Building</i>	Proses menciptakan dunia cerita

INTISARI

Pada era modern saat ini, teknologi sering kali digunakan untuk mempermudah aktivitas sehari-hari, salah satu contoh penggunaannya adalah membantu dalam produksi film pendek. Sebelum adanya teknologi, produksi film dibuat seluruhnya secara manual menggunakan tangan kosong, contohnya seperti penggunaan latar belakang buatan secara langsung, melakukan adegan berbahaya yang berisiko, penggunaan efek visual yang seadanya dan lain-lain. Tetapi dengan berkembangnya teknologi semuanya menjadi lebih mudah sehingga pembuatan film menjadi lebih efisien dan meminimalisir hal-hal berbahaya.

Dalam film live shot “MAKRO”, teknologi digunakan dalam hal editing seperti melakukan *rotoscoping* dan memberikan pencahayaan *lighting*. Teknik *rotoscoping* diterapkan guna memisahkan video antar objek dengan latar belakang menjadi dua layer berbeda secara frame by frame. Sedangkan *lighting* diterapkan sebagai compositing pada sebuah adegan guna memberikan detail dan *impact* cahaya. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, serta menggunakan metode perancangan pra hingga pasca produksi.

Hasil dari penelitian bermaksud untuk menjelaskan teknik implementasi *rotoscoping* dan *lighting* menggunakan aplikasi Adobe After Affect, dan juga penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dan manfaat bagi para peneliti di masa mendatang.

Kata kunci: Editing, Layer, Lighting, Rotoscoping, Teknik

ABSTRACT

In the modern era, technology is often used to simplify daily activities, one example of its use is in helping with short film production. Before the advent of technology, film production was done entirely manually using bare hands, such as the direct use of artificial backgrounds, performing risky dangerous scenes, using rudimentary visual effects, and so on. But with the advancement of technology, everything has become easier, making film production more efficient and minimizing dangerous elements.

In the live shot film "MAKRO," technology is used in editing, such as performing rotoscoping and providing lighting. The rotoscoping technique is applied to separate the video between objects and the background into two different layers frame by frame. Meanwhile, lighting is applied as compositing in a scene to provide detail and light impact. Data collection in this research uses the observation method, as well as the pre-production to post-production design method.

The results of the research aim to explain the implementation techniques of rotoscoping and lighting using the Adobe After Effects application, and this research is also expected to serve as a reference and benefit for future researchers.

Keyword: Editing, Layer, Lighting, Rotoscoping, Technique