

COMPOSITING VISUAL EFFECT:
TELEPORTASI DAN GAPURA DALAM FILM PENDEK
‘THE ENIGMATIC CHRONICLES’

SKRIPSI

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



disusun oleh
MOCH. SHOLEH
21.82.1301

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

COMPOSITING VISUAL EFFECT:
TELEPORTASI DAN GAPURA DALAM FILM PENDEK
‘THE ENIGMATIC CHRONICLES’

SKRIPSI

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



disusun oleh
MOCH. SHOLEH
21.82.1301

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

COMPOSITING VISUAL EFFECT:
TELEPORTASI DAN GAPURA DALAM FILM PENDEK
'THE ENIGMATIC CHRONICLES'

yang disusun dan diajukan oleh

Moch. Sholeh

21.82.1301

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 November 2024

Dosen Pembimbing,


Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NTK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

COMPOSITING VISUAL EFFECT:
TELEPORTASI DAN GAPURA DALAM FILM PENDEK
'THE ENIGMATIC CHRONICLES'

yang disusun dan diajukan oleh

Moch. Sholeh

21.82.1301

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 November 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Bernadhed, S. Kom., M.Kom
NIK. 190302243

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

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 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 : **MOCH. SHOLEH**
NIM : **21.82.1301**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

**COMPOSITING VISUAL EFFECT: TELEPORTASI DAN GAPURA DALAM FILM
PENDEK 'THE ENIGMATIC CHRONICLES'**

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, 20 November 2024

Yang Menyatakan,



Moch. Sholeh

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberi kekuatan, kesehatan, rahmat, dan hidayah untuk menyelesaikan skripsi ini, yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana.

Dengan rasa terima kasih, penulis mempersembahkan tugas akhir atau skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua penulis, ayah dan mama, selalu mendukungnya dalam mencapai cita-cita. Mengirimkan semua yang terbaik kepada penulis, dan berterima kasih atas segala bantuan moral, waktu, dan keuangan yang diberikan.
2. Ayah dan Kakak yang selalu mendukung dan menanyakan kabar.
3. Keluarga besar penulis yang selalu memberi nasehat.
4. Dosen Pembimbing Bapak Ibnu Hadi Purwanto, yang dengan sabar membimbing dan memberikan masukan dan saran dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Terimakasih kepada dosen lain yang telah mengajar selama perkuliahan.
6. Terimakasih kepada teman saya Romzi, yang sudah membantu saya saat saya kurang faham teknik yang digunakan untuk modeling di blender.
7. Terimakasih pada teman teman saya yang sudah mensupport selama mengerjakan skripsi.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberinya kesempatan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Mereka juga mengucapkan sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umatnya menuju kebaikan.

Skripsi yang berjudul “Compositing Visual Effect: Teleportasi dan Gapura pada film pendek ‘The Enigmatic Chronicles’” diajukan untuk lulus dari Program Studi Teknologi Informasi S1 di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

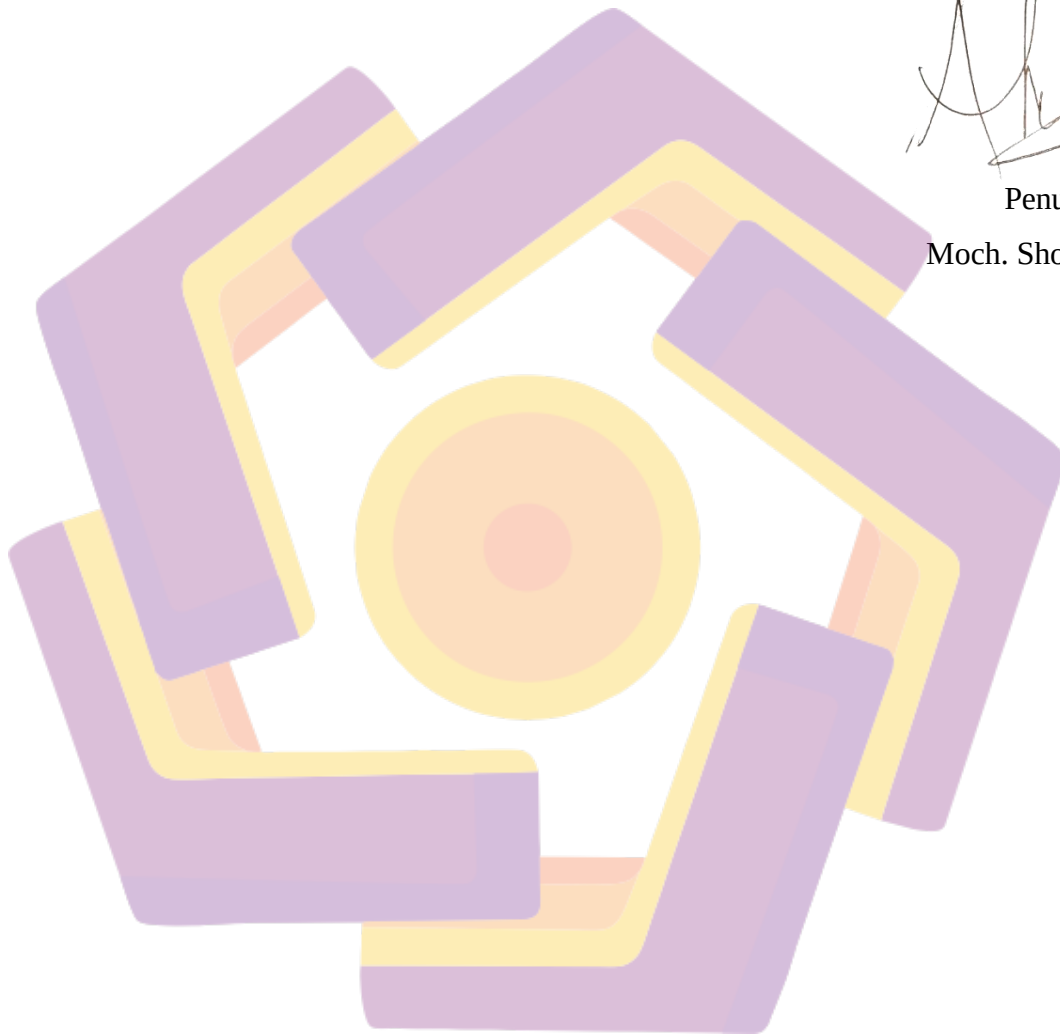
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Dosen pembimbing, Pak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, telah memberikan banyak arahan, masukan, dan pengetahuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan ibu dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
5. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua, telah memberikan bantuan moral, waktu, dan keuangan. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan mereka.

6. Semua rekan dan teman penulis yang memberikan dukungan moral dan meluangkan waktu untuk membantunya juga.

Yogyakarta, 20 November 2024



Penulis,
Moch. Sholeh



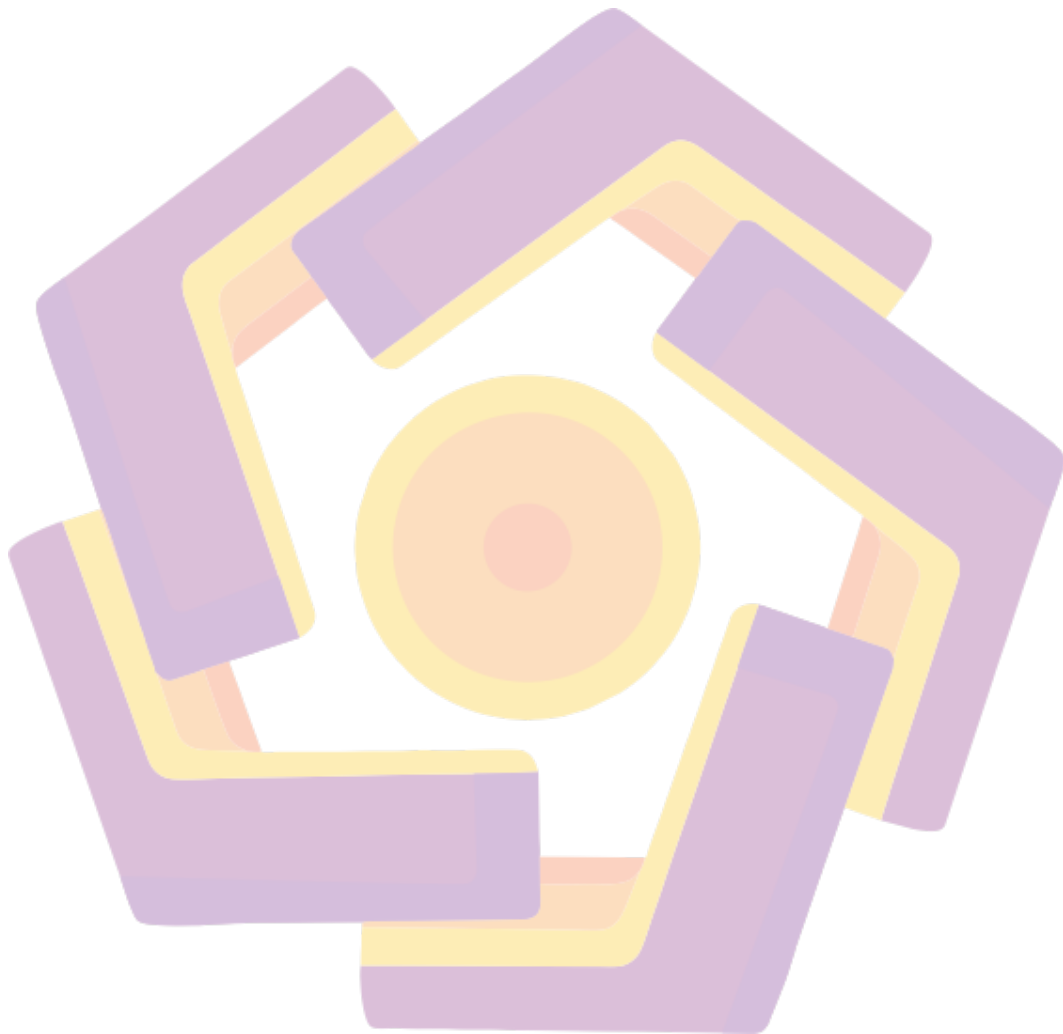
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
‘THE ENIGMATIC CHRONICLES’	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
‘THE ENIGMATIC CHRONICLES’	iii
<i>Moch. Sholeh 21.82.1301</i>	iii
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
<i>Nama mahasiswa : MOCH. SHOLEH NIM : 21.82.1301</i>	iv
COMPOSITING VISUAL EFFECT: TELEPORTASI DAN GAPURA DALAM FILM PENDEK ‘THE ENIGMATIC CHRONICLES’	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 <i>Latar Belakang</i>	1
1.2 <i>Rumusan Masalah</i>	2
1.3 <i>Batasan Masalah</i>	2
1.4 <i>Tujuan Penelitian</i>	3
1.5 <i>Manfaat Penelitian</i>	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Tinjauan Pustaka</i>	4
2.2 <i>Dasar Teori</i>	7
2.2.1 <i>Multimedia</i>	7
2.2.1.1 <i>Elemen Multimedia</i>	7
2.2.2 <i>Efek Visual</i>	8
2.2.3 <i>Jenis Jenis Spesial Efek dalam Film</i>	9
2.2.3.1 <i>Efek Praktis</i>	9
2.2.3.2 <i>Efek Visual (VFX)</i>	10
2.2.4 <i>Kategori Visual Efek</i>	12
2.2.5 <i>Istilah-istilah dalam Visual Efek</i>	12
2.2.5.1 <i>Teknik Compositing</i>	12
2.2.5.2 <i>Chroma Keying</i>	13
2.2.5.3 <i>Masking</i>	13
2.2.5.4 <i>Color Correction / Color Grading</i>	13
2.2.5.5 <i>Layer dan Node</i>	14
2.2.6 <i>Software</i>	14
2.2.6.1 <i>After Effect</i>	14
2.3 <i>Analisa</i>	15
2.3.1 <i>Analisis Kebutuhan Sistem</i>	15
2.3.2 <i>Jenis Kebutuhan Sistem</i>	16
2.3.2.1 <i>Kebutuhan Fungsional</i>	16
2.3.2.2 <i>Kebutuhan Non-Fungsional</i>	16
2.4 <i>Kebutuhan Aspek Produksi</i>	17
2.5 <i>Proses Produksi</i>	17

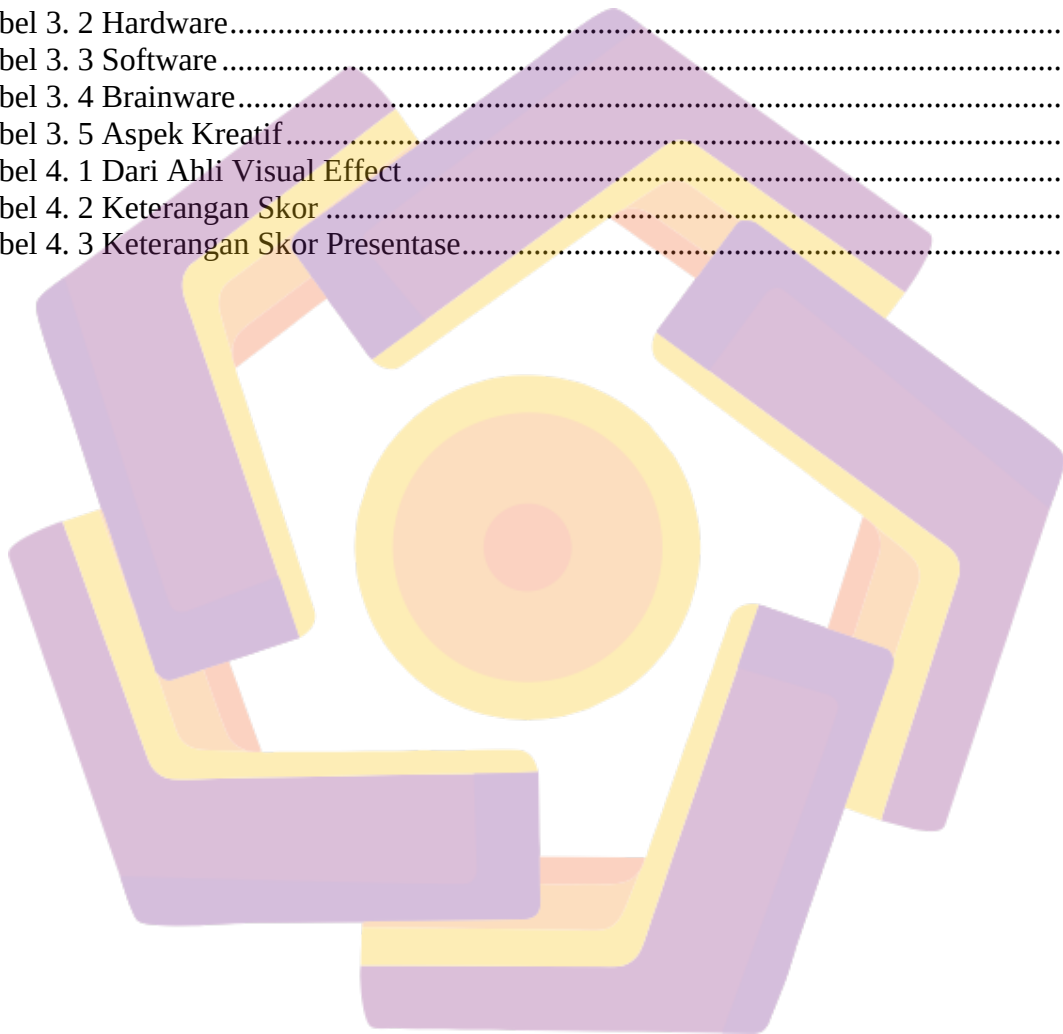
2.5.1	<i>Pra Produksi</i>	17
2.5.2	<i>Produksi</i>	18
2.5.3	<i>Pasca Produksi</i>	19
2.6	<i>Evaluasi</i>	20
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	<i>Gambaran Film Pendek “The Enigmatic Chronicles”</i>	23
3.2	<i>Alur Penelitian</i>	23
3.3	<i>Pengumpulan Data</i>	25
3.3.1	<i>Wawancara</i>	25
3.3.2	<i>Observasi</i>	25
3.4	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	29
3.5	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	29
3.6	<i>Pra Produksi</i>	31
3.6.1	<i>Ide dan Konsep</i>	31
3.6.2	<i>Naskah</i>	32
3.6.3	<i>Storyboard</i>	33
3.7	<i>Analisis Aspek Produksi</i>	34
BAB IV		36
1.1	<i>Produksi</i>	36
1.2	<i>Pasca Produksi</i>	44
1.2.1	<i>Compositing Scene dan Audio</i>	44
1.2.2	<i>Final Render</i>	44
1.3	<i>Evaluasi</i>	45
1.3.1	<i>Uji kelayakan Ahli</i>	45
BAB V PENUTUP		50

5.1	<i>Kesimpulan</i>	50
5.2	<i>Saran</i>	50
	REFERENSI	52
	LAMPIRAN	56



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka.....	5
Tabel 2. 2 Tabel Bobot Presentase.....	21
Tabel 2. 3 Tabel presentase kriteria	21
Tabel 3. 1 Alur Penelitian	24
Tabel 3. 2 Hardware.....	30
Tabel 3. 3 Software	30
Tabel 3. 4 Brainware.....	31
Tabel 3. 5 Aspek Kreatif.....	35
Tabel 4. 1 Dari Ahli Visual Effect.....	46
Tabel 4. 2 Keterangan Skor	48
Tabel 4. 3 Keterangan Skor Presentase.....	48



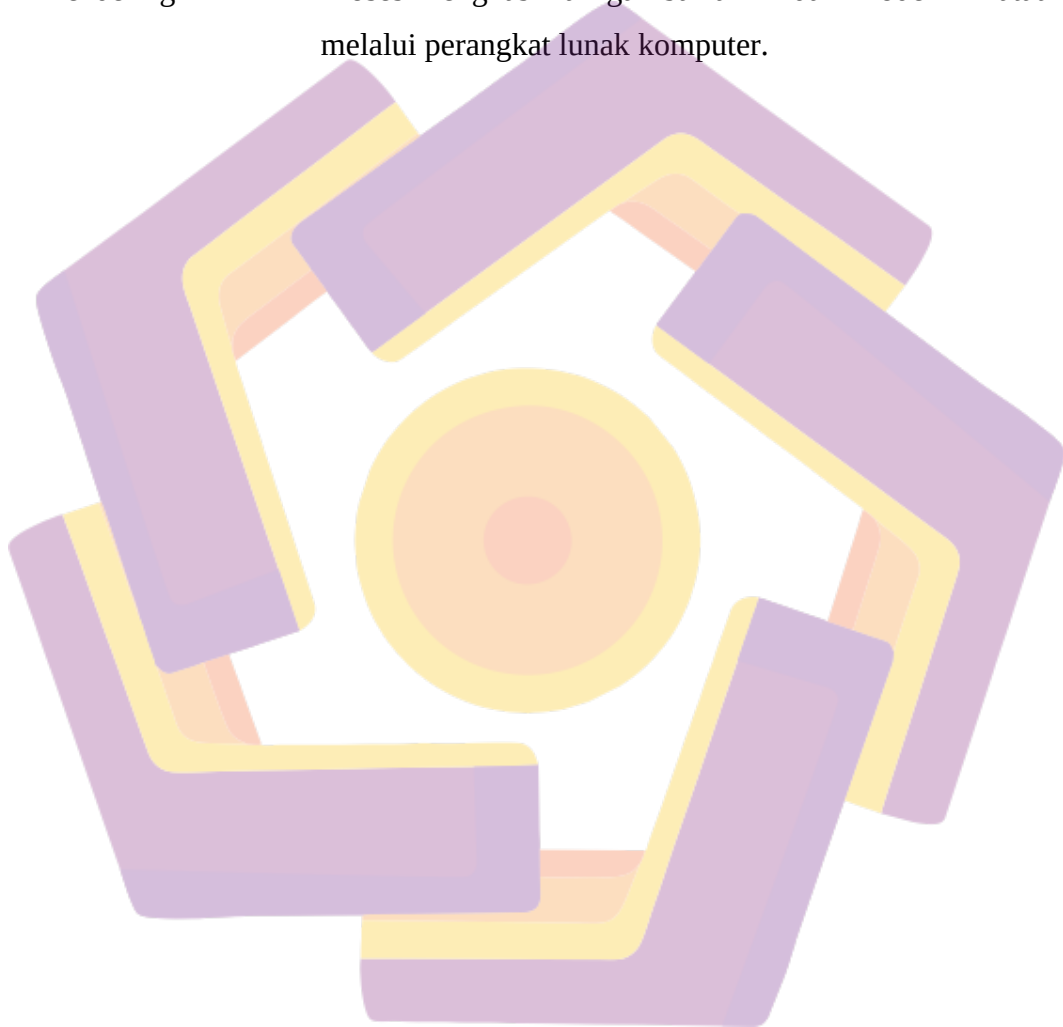
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Makeup Karakter	9
Gambar 2. 2 Penerapan CGI pada film	10
Gambar 2. 3 Penggunaan Motion Capture pada film Sumber (https://youtu.be/hOMuRopLgxc)	10
Gambar 2. 4 Penggunaan Matte painting pada footage	11
Gambar 3 1 Gerbang diagon alley	26
Gambar 3 2 Number five teleport	27
Gambar 3 3 Gambar 3. 3 Teleportasi pada film fantastic beast	28
Gambar 3 4 Candi Prambanan	29
Gambar 3 5 Naskah “The Enigmatic Chronicles”	32
Gambar 3 6 Naskah Scene teleportasi	33
Gambar 3 7 Storyboard Gapura	33
Gambar 3 8 Storyboard Teleportasi	34
Gambar 4. 1 Teknik fill	37
Gambar 4. 2 Teknik mirror dan clipping	37
Gambar 4. 3 Beberapa teknik tris to quads, teknik loopcut, merubah texture	38
Gambar 4. 4 Efek yang di gunakan pada gapura	39
Gambar 4. 5 Efek yang digunakan di naga	40
Gambar 4. 6 Teknik masking pada karakter	42
Gambar 4. 7 efek yang digunakan pada maskingan karakter	43
Gambar 4. 8 Efek displacement map	43
Gambar 4. 9 Efek flo motion	44

DAFTAR ISTILAH

Compositing	Proses menggabungkan berbagai elemen visual dari sumber yang berbeda menjadi satu gambar atau adegan yang utuh.
Software	Perangkat lunak yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan menjalankan berbagai tugas tertentu.
Symbol	Tanda atau gambaran yang mewakili suatu konsep, objek, atau ide. Dalam pengertian ini, simbol dapat memiliki makna yang bervariasi tergantung pada konteks dan budaya yang menggunakannya.
Masking	Teknik yang digunakan untuk mengontrol bagian mana dari gambar atau video yang akan terlihat atau disembunyikan.
Scene	Merujuk pada bagian tertentu dari sebuah film atau video yang terdiri dari serangkaian gambar yang diambil dalam satu lokasi atau dalam satu waktu tertentu.
Asset	Semua elemen digital yang digunakan dalam produksi untuk menciptakan konten visual.
Effect	Berbagai teknik dan proses yang digunakan untuk menciptakan atau memanipulasi gambar dalam film, televisi, dan media lainnya.
Lotte Reiniger	Seorang pionir dalam dunia animasi, terutama dikenal karena karyanya dalam silhouette animation. Ia lahir pada 2 Juni 1899 di Jerman dan meninggal pada 19 Juni 1981.
Layer	Elemen-elemen terpisah yang digunakan dalam proses pengeditan dan kompositing untuk membangun gambar akhir.
Color Grading	Proses penyesuaian warna dan pencahayaan dalam footage untuk mencapai tampilan yang diinginkan.
Motion Graphic	Istilah yang merujuk pada desain grafis yang bergerak. Ini adalah ekstensi dari desain grafis statis yang telah dikemas dalam bentuk animasi.

Hardware	Perangkat keras yang digunakan untuk mendukung proses produksi dan pengolahan efek visual.
Brainware	Komponen manusia yang berperan dalam penggunaan dan pengoperasian sistem komputer yang terkait dengan efek visual.
Rendering	Proses menghasilkan gambar akhir dari model 2D atau 3D melalui perangkat lunak komputer.



INTISARI

Penelitian ini menganalisis penggunaan teknik *compositing* dalam film pendek “The Enigmatic Chronicles” dengan fokus pada efek teleportasi dan gapura. Teknik *compositing* memungkinkan menggabungkan elemen visual untuk menciptakan hasil akhir yang menarik dan realitis.

Penelitian ini juga menjelaskan perbedaan dalam menciptakan efek teleportasi pada dua *scene* berbeda serta mengidentifikasi teknik dan tantangan yang dihadapi. Selain itu, penelitian ini juga menyelidiki perubahan asset tujuan 3D sebagai *symbol* transisi antara dunia nyata dan fantasi, dengan menggunakan metode kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi langsung, penelitian dokumenter.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik *compositing* efektif meningkatkan kualitas visual film dan mendukung cerita yang disampaikan. Saya berharap penelitian ini dapat membantu para pembuat film dan mahasiswa memahami pentingnya teknik *compositing* dan dampaknya terhadap pengalaman penonton.

Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi referensi berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang sinematografi dan efek visual dan membuka peluang penelitian lebih lanjut di masa depan.

Kata kunci: *Compositing*, Gapura, Teleportasi, Film Pendek, Efek Visual.

ABSTRACT

This study analyzes the use of compositing techniques in the short film "The Enigmatic Chronicles" with a focus on the effects of teleportation and archaeology. Compositing techniques allow combining visual elements to create an attractive and realistic finish.

The study also explains the differences in creating teleportation effects on two different scanners and identifies the techniques and challenges faced. In addition, this study also investigates the transformation of 3D destination assets as a symbol of the transition between the real world and fantasy, using qualitative methods, data collected through direct observation, documentary research.

The results of the study show that the use of compositing techniques is effective in improving the visual quality of the film and supporting the certia presented. I hope this research can help filmmakers and students understand the importance of compositing techniques and their impact on the audience experience.

Thus, this research can be a valuable reference for the development of science in the field of cinematography and visual effects and open up further research opportunities in the future.

Keyword: Compositing, Gate, Teleportation, Short Film, Visual Effects.