

**COMPOSITING VFX SCENE ROCK DESERT PADA REMAKE JINGLE  
AMIKOM**

**SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**MUHAMMAD ARGASWANTARA**

**18.82.0435**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**COMPOSITING VFX SCENE ROCK DESERT PADA REMAKE JINGLE  
AMIKOM**

**SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh  
**MUHAMMAD ARGASWANTARA**  
**18.82.0435**

Kepada  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

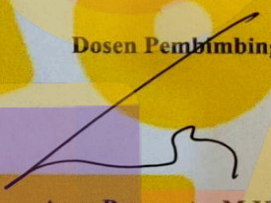
**COMPOSITING VFX SCENE ROCK DESERT PADA REMAKE JINGLE  
AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

**MUHAMMAD ARGASWANTARA**  
**18.82.0435**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Januari 2025

**Dosen Pembimbing**

  
**Agus Purwanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302229**



**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**COMPOSITING VFX SCENE ROCK DESERT PADA REMAKE JINGLE  
AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

**MUHAMMAD ARGASWANTARA**

**18.82.0435**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Januari 2025

**Susunan Dewan Penguji**

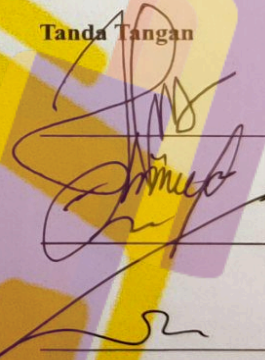
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Jeki Kuswanto, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302456**

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Januari 2025

**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 : **Muhammad Arga Aswantara**  
NIM : **18.82.0435**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**COMPOSITING VFX SCENE ROCK DESERT PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**

Dosen Pembimbing : Agus 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,
3. tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
4. 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
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
6. 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, 2 Januari 2025

Yang Menyatakan,



METERAI TEMPEL  
5EAMX029789729

Muhammad Arga Aswantara



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kelancaran, kesehatan, rahmat, dan hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana.

Dengan penuh rasa syukur, penulis mempersembahkan skripsi atau tugas akhir ini kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Ayah dan Mamah yang selalu memberikan dukungan pada setiap langkah dalam mewujudkan cita-cita. Memberikan semua yang terbaik untuk penulis, terimakasih atas segala dukungan moral, waktu, dan finansial.
2. Keluarga yang selalu sabar dan selalu membuat penulis semangat.
3. Dosen Pembimbing Bapak Agus Purwanto, yang dengan sabar membimbing dan memberikan masukan serta saran dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Pada dosen yang telah mengajar selama masa perkuliahan, terimakasih atas ilmu dan nasehat yang diberikan.
5. Teman-teman saya yang sudah bersedia membantu dan menemani serta meneror penulis mengenai progres skripsi.
6. Sahabat penulis, Annisa, Dhimas, Fiydiana, Mozha, Syukur, Yoga, Aldi, Arif, Dzul, koh Koyet, Arsay, Alki, Maman, Yohan, Dan lainnya yang selalu bisa menjadi tempat berbagi cerita.
7. Sahabat penulis, Dandi dan Yadi yang sudah menjadi teman selama masa perkuliahan.
8. Rekan penulis dan rekan perkopian, Mozha, Fiydiana, Syukur, Yoga, dan Dhimas sebagai teman seperjuangan yang sudah meluangkan waktu untuk membantu dan mendukung dalam proses pengerjaan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul Compositing VFX Scene Rock Desert Pada Remake Jingle Amikom.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada jenjang Program Sarjana – Program Studi Teknologi Informasi. Skripsi ini juga berfungsi sebagai referensi penerapan Compositing VFX.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi.

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.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
4. Orang tua kami yang telah memberikan dukungan secara moral maupun spiritual.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik secara isi maupun dalam penyusunan materi. Oleh sebab itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan skripsi selanjutnya.

Yogyakarta, 2 Januari 2025

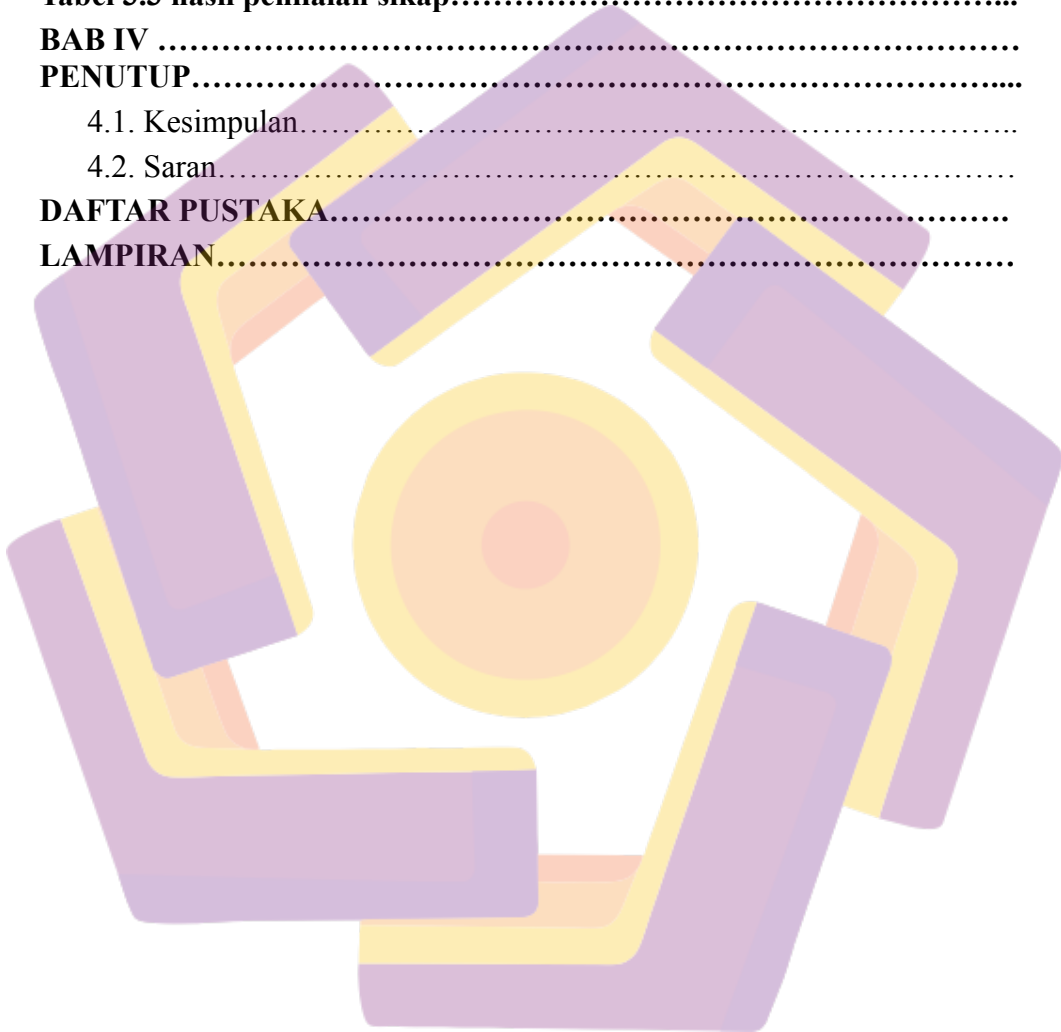
Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                 |             |
|-------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>                 | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                  | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b> | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>                 | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                      | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                          | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                        | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                       | <b>x</b>    |
| <b>INTISARI.....</b>                            | <b>xi</b>   |
| <b>ABSTRACT.....</b>                            | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I .....</b>                              |             |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>                         | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang.....                        | 1           |
| 1.2. Rumusan Masalah.....                       | 2           |
| 1.3. Batasan Masalah.....                       | 2           |
| 1.4. Tujuan Penelitian.....                     | 2           |
| <b>BAB II.....</b>                              |             |
| <b>TEORI DAN PERANCANGAN.....</b>               | <b>2</b>    |
| 2.1. Teori Compositing Pada Animasi 3D.....     | 2           |
| 2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....              | 7           |
| 2.2.1. Brief Produksi.....                      | 7           |
| 2.2.2. Kebutuhan Fungsional.....                | 8           |
| 2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....            | 8           |
| 2.3. Analisis Aspek Produksi.....               | 9           |
| 2.3.1. Aspek Kreatif.....                       | 9           |
| 2.3.2. Aspek Teknis.....                        | 10          |
| 2.4. Tahapan Pra Produksi.....                  | 11          |
| 2.4.1. Ide Dan Konsep.....                      | 11          |
| 2.4.2. Naskah Dan Storyboard.....               | 11          |
| 2.4.3. Desain.....                              | 13          |
| <b>BAB III .....</b>                            |             |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                | <b>15</b>   |

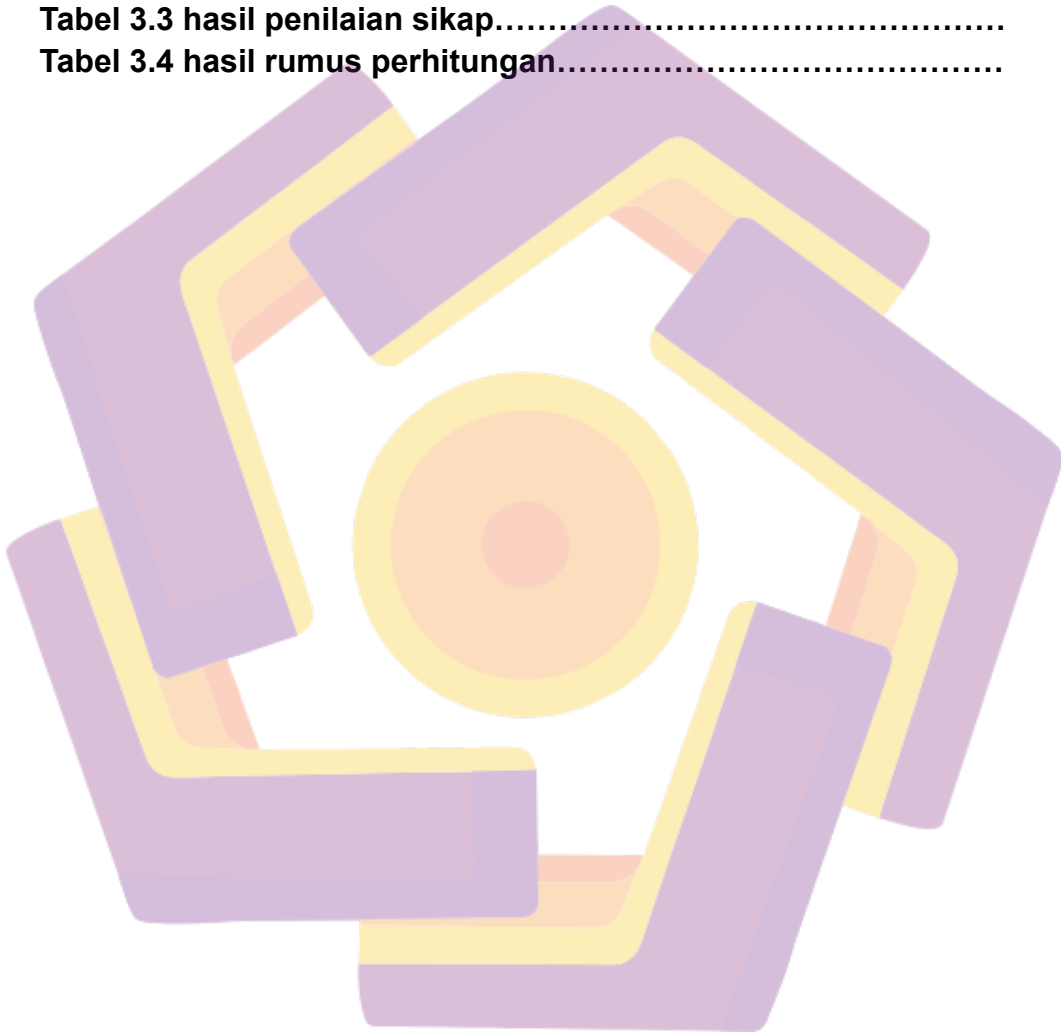


|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| 3.1. Pasca Produksi.....                            | 15        |
| 3.1.1. Pembuatan Bahan.....                         | 15        |
| 3.1.2. Produksi Visual.....                         | 18        |
| 3.1.3. Pasca Produksi.....                          | 19        |
| 3.2. Evaluasi.....                                  | 20        |
| <b>Tabel 3.2 hasil penilaian teknis Produk.....</b> | <b>21</b> |
| <b>Tabel 3.3 hasil penilaian sikap.....</b>         | <b>22</b> |
| <b>BAB IV .....</b>                                 | <b>23</b> |
| <b>PENUTUP.....</b>                                 | <b>23</b> |
| 4.1. Kesimpulan.....                                | 23        |
| 4.2. Saran.....                                     | 23        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                          | <b>24</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                | <b>25</b> |



## DAFTAR TABEL

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| <b>Tabel 3.1 Tabel Presentasi Interval.....</b>     | <b>20</b> |
| <b>Tabel 3.2 hasil penilaian teknis Produk.....</b> | <b>21</b> |
| <b>Tabel 3.3 hasil penilaian sikap.....</b>         | <b>22</b> |
| <b>Tabel 3.4 hasil rumus perhitungan.....</b>       | <b>22</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.2 Compositing.....                                          | 4  |
| Gambar 2.3 Rotoscoping.....                                          | 5  |
| Gambar 2.4 Rendering.....                                            | 6  |
| Gambar 2.5 Visual effect.....                                        | 7  |
| Gambar 2.6 Storyboard.....                                           | 12 |
| Gambar 2.7 Desain karakter Golem.....                                | 13 |
| Gambar 2.8 Desain karakter wanita berjalan.....                      | 14 |
| Gambar 2.9 Background Rock desert.....                               | 14 |
| Gambar 3.1 Karakter wanita Rotoscoping.....                          | 15 |
| Gambar 3.2 penerapan fitur Roto Brush Tool dan Refine Edge Tool..... | 16 |
| Gambar 3.3 penerapan Rotoscoping pada Background.....                | 17 |
| Gambar 3.4 penerapan Rotoscoping pada karakter.....                  | 18 |
| Gambar 3.6 Kabut Pasir.....                                          | 19 |
| Gambar 3.7 Tahap akhir Compositing.....                              | 20 |

## INTISARI

Penelitian ini mengkaji penerapan teknik compositing dalam pembuatan scene Rock Desert pada film animasi Remake Jiggle Amikom. Fokus utama penelitian ini adalah integrasi elemen-elemen visual 3D dan efek visual (VFX) untuk menciptakan suasana gurun pasir yang gersang, melalui penggunaan teknologi animasi 3D dan teknik Rotoscoping. Dalam proyek ini, karakter utama, seorang wanita yang sedang berjalan melewati gurun pasir, di-render menggunakan teknik compositing untuk menghapus latar belakang hijau dan menyelaraskan karakter dengan latar belakang 3D yang dirancang. Teknik ini penting untuk memberikan kesan bahwa karakter tersebut berada di dunia yang realistis, meskipun dilatarbelakangi oleh elemen 3D.

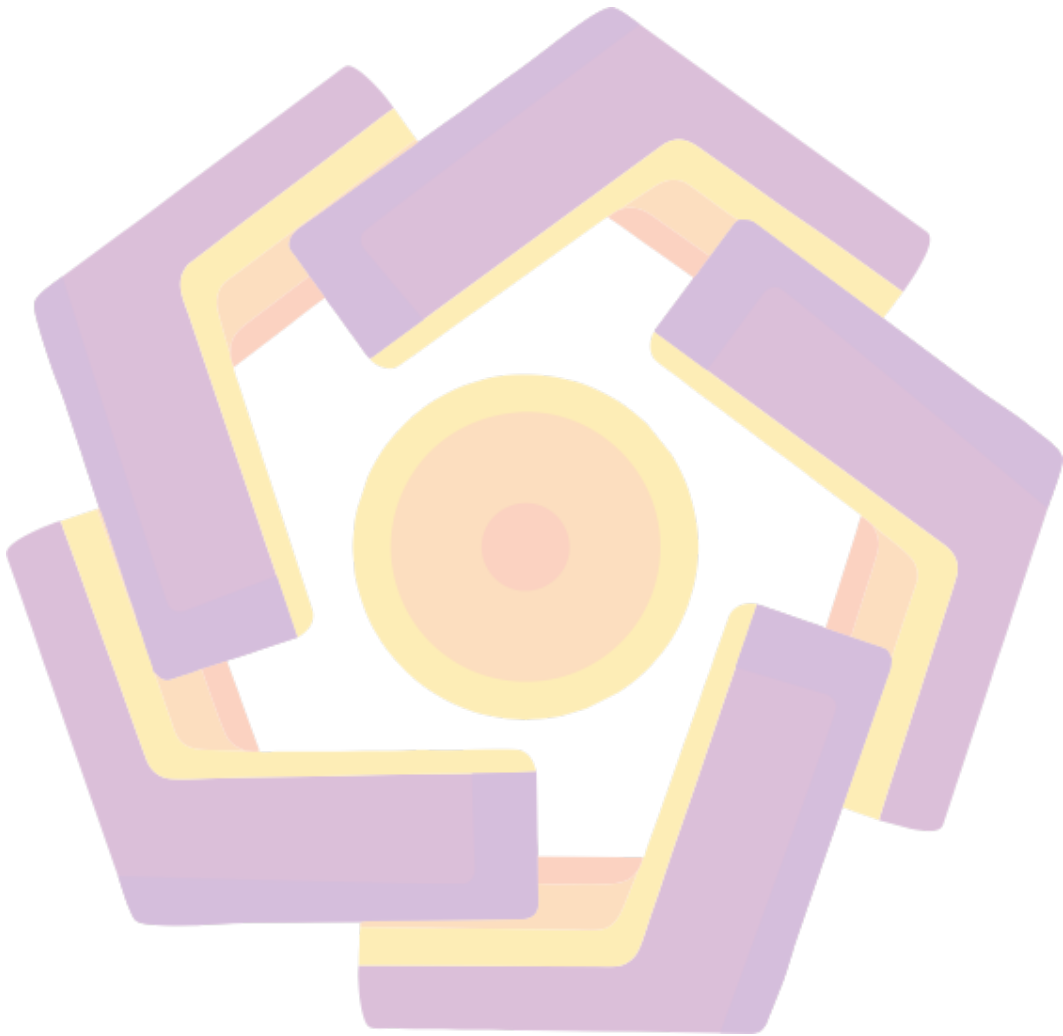
Teknik motion kamera juga diterapkan dalam adegan ini, di mana kamera bergerak mengikuti pergerakan karakter dari kiri ke kanan. Pergerakan ini memperlihatkan efek visual seperti kabut pasir yang digunakan untuk menambah kesan tanah yang kering dan gersang, serta memperkuat atmosfer gurun tersebut. Dalam proses ini, compositing berperan penting untuk menyatukan berbagai elemen yang dibuat secara terpisah, termasuk karakter wanita, elemen latar belakang, dan efek visual seperti kabut pasir, dengan tujuan akhir menciptakan adegan yang koheren dan dinamis.

Proyek ini dilaksanakan di Parama Studio, sebuah studio terkenal yang telah memproduksi berbagai film animasi. Parama Studio juga memiliki program bootcamp yang melibatkan animator independen dalam pencangkakan intelektual properties, yang bertujuan untuk menciptakan produk animasi berkelas. Dalam konteks ini, teknik compositing yang digunakan dalam pembuatan scene Rock Desert pada Remake Jiggle Amikom menjadi bukti bagaimana industri animasi lokal dapat memanfaatkan teknologi terbaru untuk meningkatkan kualitas visual film animasi Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi dan penerapan Compositing serta animasi 3D dalam pembuatan film animasi, terutama dalam menggambarkan elemen-elemen alam seperti gurun pasir. Dengan menggabungkan teknik animasi 3D dan efek visual, penelitian ini memberikan wawasan baru dalam pembuatan film animasi yang lebih realistis dan menarik. Teknik compositing yang digunakan diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan industri film animasi Indonesia, dengan meningkatkan kemampuan untuk menciptakan representasi visual yang lebih mendalam dan memukau.



**Kata kunci:** *Compositting, Visual Effects (VFX), Rotoscoping, Animasi 3D, Scene Rock Desert, Motion Kamera, Remake Jiggle Amikom, MSV Studio, Teknik Visual Efek, Karakter Golem, Film Animasi.*



## ABSTRACT

*This research examines the application of compositing techniques in creating the Rock Desert scene for the animated film Remake Jiggle Amikom. The main focus of this study is the integration of 3D visual elements and visual effects (VFX) to create a barren desert atmosphere through the use of 3D animation technology and Rotoscoping techniques. In this project, the main character, a woman walking across the desert, is rendered using compositing techniques to remove the green background and align the character with the 3D environment. This technique is crucial for creating the illusion that the character exists in a realistic world, even when surrounded by 3D elements.*

*The motion camera technique is also applied in this scene, with the camera following the character's movement from left to right. This movement reveals visual effects such as dust clouds, which enhance the impression of a dry, barren landscape and strengthen the desert atmosphere. In this process, compositing plays a key role in combining separate elements, including the walking character, background, and visual effects like dust clouds, to create a coherent and dynamic scene*

*The project is carried out at Parama Studio, a renowned studio that has produced high-quality animated films. Parama Studio also runs a bootcamp program involving independent animators in intellectual property incubation, aimed at producing world-class animation. In this context, the compositing technique used in creating the Rock Desert scene for Remake Jiggle Amikom demonstrates how the local animation industry can leverage the latest technologies to enhance the visual quality of Indonesian animated films.*

*This research aims to explore the potential and application of Compositing and 3D animation in film production, particularly in depicting natural elements like deserts. By combining 3D animation techniques and visual effects, this study offers new insights into the creation of more realistic and engaging animated films. The compositing techniques used in this project are expected to serve as a*

*reference for the development of the Indonesian animation film industry, advancing its ability to create deeper and more captivating visual representations.*

**Keyword:** *Compositing, Visual Effects (VFX), Rotoscoping, 3D Animation, Rock Desert Scene, Motion Camera, Remake Jiggle Amikom, MSV Studio, Visual Effects Techniques, Golem Character, Animated Film.*

