

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE ENERGI
MAINAN PADA FILM VFX "IMAGINARY"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

REZA SETIAWAN

21.82.1122

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE ENERGI
MAINAN PADA FILM VFX "IMAGINARY"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

REZA SETIAWAN

21.82.1122

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE ENERGI MAINAN PADA
FILM VFX "IMAGINARY"**

yang disusun dan diajukan oleh

REZA SETIAWAN

21.82.1122

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Desember 2024

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE ENERGI MAINAN PADA
FILM VFX "IMAGINARY"**

yang disusun dan diajukan oleh

REZA SETIAWAN

21.82.1122

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

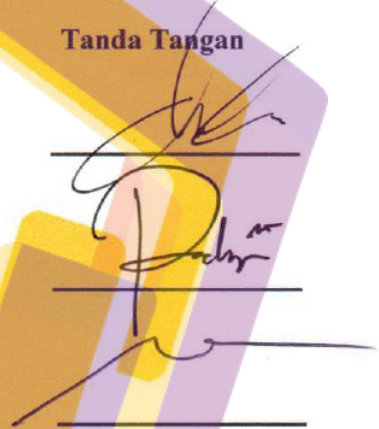
Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302208

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Desember 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Reza Setiawan
NIM : 21.82.1122

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE ENERGI MAINAN PADA FILM VFX "IMAGINARY"

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, 24 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Reza Setiawan

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat, pertolongan, ketabahan serta kekuatan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

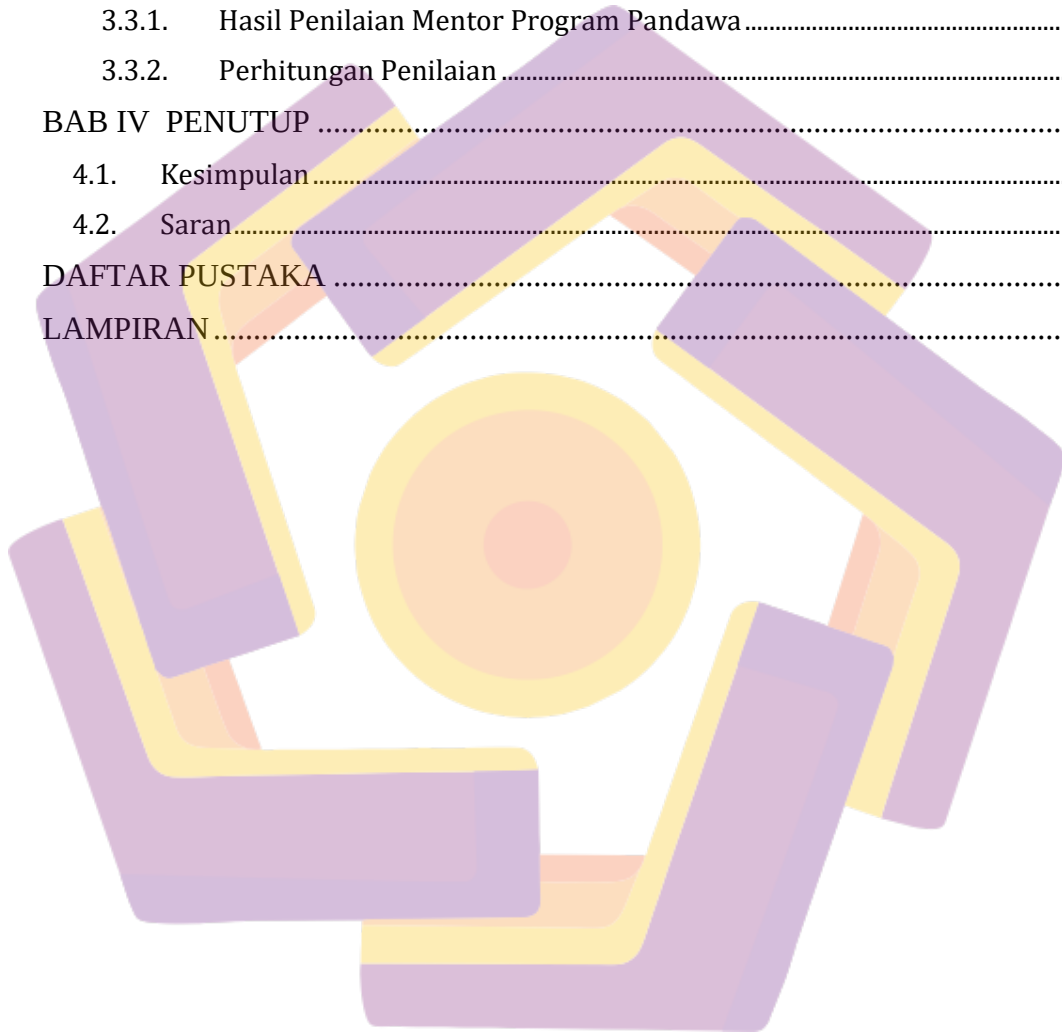
Karya ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai individu yang telah memberikan inspirasi, petunjuk, dan motivasi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Alfatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., selaku Dosen pembimbing skripsi dari penulis.
5. Bapak Rafi Kurnia, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Ahmad Zaid Rahman, M.Kom., selaku mentor dalam Program Pandawa yang telah membimbing dan memberi arahan sehingga pembuatan proyek film VFX “IMAGINARY” berjalan dengan baik.
6. Segenap Dosen Teknologi Informasi yang telah berkontribusi membimbing penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
8. Teman-teman SENGKADI dan GZ yang tidak dapat di sebutkan satu per satu yang sudah membantu dalam pembuatan proyek film VFX “IMAGINARY” dan penulisan karya skripsi ini.
9. Farrah Zafirah Akmal yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.

DAFTAR ISI

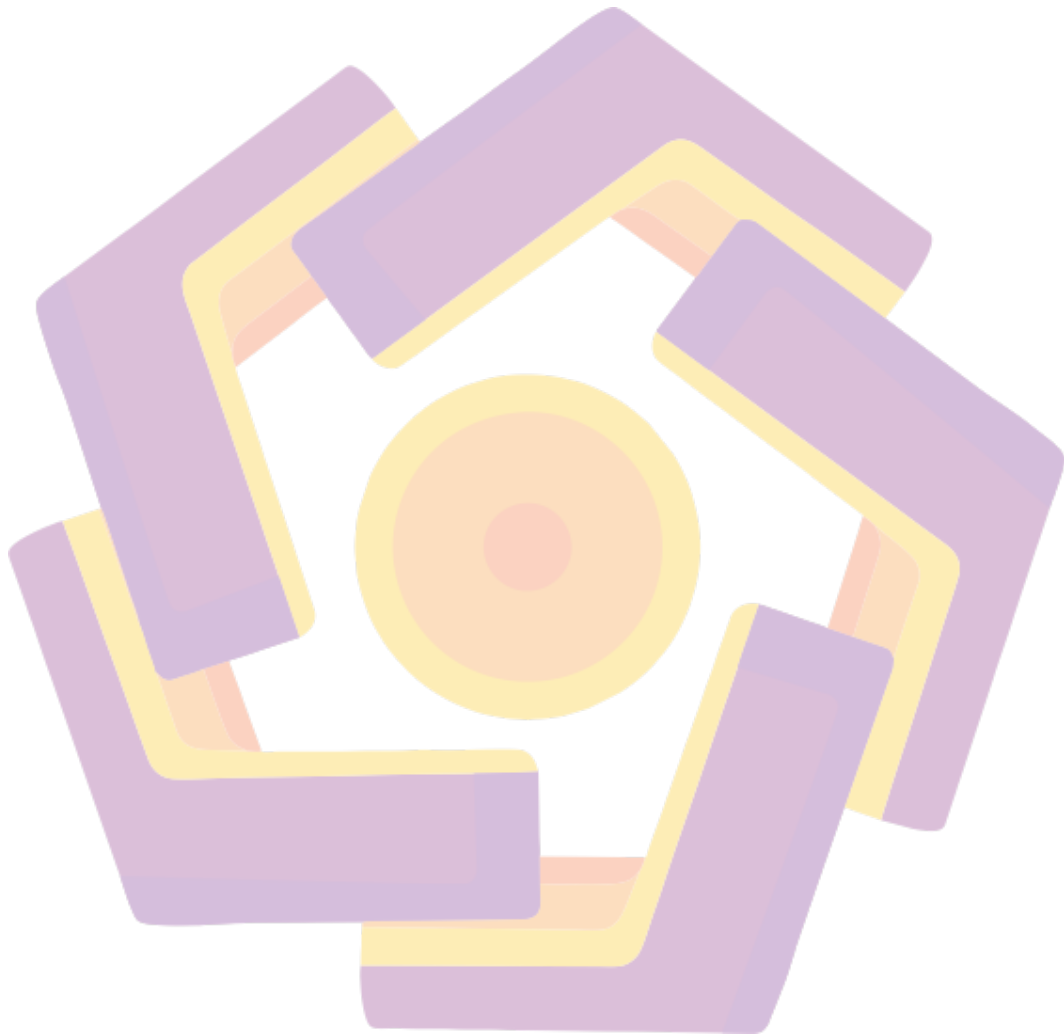
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	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	5
2.3.1. Aspek Kreatif.....	6
2.3.2. Aspek Teknis	6
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	7
3.2.1. Ide dan Konsep	7
3.2.2. Naskah.....	8
3.2.3. Storyboard.....	8
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	10
3.1. Produksi.....	10

3.1.1.	Pembuatan Bahan	10
3.1.2.	Produksi Visual.....	10
3.2.	Pasca Produksi	16
3.2.1.	Compositing Mainan Payung	17
3.2.2.	Compositing Mainan Wayang.....	18
3.3.	Evaluasi	19
3.3.1.	Hasil Penilaian Mentor Program Pandawa	19
3.3.2.	Perhitungan Penilaian	20
BAB IV PENUTUP		22
4.1.	Kesimpulan	22
4.2.	Saran	22
DAFTAR PUSTAKA		23
LAMPIRAN		24



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Penilaian Teknis Produk.....	19
Tabel 3. 2 Penilaian Sikap.....	20
Tabel 3. 3 Range Nilai.....	20



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Referensi Film	8
Gambar 2. 2 Naskah Film Scene "Energi Mainan"	8
Gambar 2. 3 Storyboard mainan payung.....	9
Gambar 2. 4 Storyboard mainan wayang	9
Gambar 3. 1 Rotoscoping pada mainan payung.....	10
Gambar 3. 2 Mainan payung muncul	11
Gambar 3. 3 Efek cahaya kuning muncul	11
Gambar 3. 4 Efek partikel muncul	12
Gambar 3. 5 Hasil Rotoscoping bapak.....	12
Gambar 3. 6 Hasil Rotoscoping Wayang	13
Gambar 3. 7 Freeze Frame Mainan Wayang.....	13
Gambar 3. 8 Mainan wayang muncul	14
Gambar 3. 9 Efek cahaya oren muncul	14
Gambar 3. 10 Efek partikel muncul	15
Gambar 3. 11 Efek partikel 2 muncul	15
Gambar 3. 12 Efek bayangan	16
Gambar 3. 13 Cahaya menyinari mainan wayang.....	16
Gambar 3. 14 Penggabungan Footage	17
Gambar 3. 15 Adjustment Layer	17
Gambar 3. 16 Compositing Mainan wayang.....	18
Gambar 3. 17 Track Solid	18

INTISARI

Pembuatan film VFX tidak jauh dari compositing yang digunakan sebagai teknik utama dalam proyek pembuatan film VFX. Compositing pada film VFX merupakan salah satu aspek penting dalam masa pasca produksi karena hasil compositing inilah nantinya akan dibawa ke tahap editing. Dalam Compositing VFX membutuhkan hardware yang mumpuni serta software yang mendukung untuk merancang efek visual yang dibutuhkan sesuai dengan standar film VFX.

Hasil karya tulis ini bertujuan untuk memberikan metode yang lebih cepat dan efisien dalam compositing VFX dengan menggunakan software Adobe After Effect. Dengan memanfaatkan fitur Rotoscoping, efek dan partikel yang tersedia, penulis menggunakan beberapa fitur yang ada di Adobe After Effect untuk membuat efek visual pada film VFX yang berjudul “IMAGINARY”.

Hasil karya tulis ini merupakan dokumentasi compositing VFX yang menggunakan fitur-fitur yang ada pada Adobe After Effect. Penulis berharap semoga hasil karya ini dapat menjadi pembelajaran maupun referensi compositing dalam film VFX maupun pembuatan karya tulis lainnya.

Kata kunci : Compositing, Efek Visual, Film VFX.

ABSTRACT

The creation of VFX films is closely related to compositing, which is used as the main technique in VFX film projects. Compositing in VFX films is one of the important aspects of post-production because the results of compositing will later be brought into the editing phase. Compositing in VFX requires powerful hardware and supporting software to design the visual effects needed according to VFX film standards.

This paper aims to provide a faster and more efficient method in VFX compositing using Adobe After Effects software. By utilizing the Rotoscoping feature, available effects, and particles, the author uses several features in Adobe After Effects to create visual effects for the VFX film titled "IMAGINARY."

This paper is a documentation of VFX compositing using the features available in Adobe After Effects. The author hopes that this work can serve as both a learning tool and a reference for compositing in VFX films, as well as for creating other written works.

Keywords : *Compositing, Visual Effects, VFX Film.*