

**COMPOSITING VFX SCENE 8 SHOT AMBIL PEDANG DAN SCENE
AKHIR PADA FILM VFX "OLETHROS"**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

KAYSHA AHMAD FAHRILZI

21.82.1331

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**COMPOSITING VFX SCENE 8 SHOT AMBIL PEDANG DAN
SCENE AKHIR PADA FILM VFX “OLETHROS”**

SKRIPSI NON REGULER

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

KAYSHA AHMAD FAHRILZI

21.82.1331

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**COMPOSITING VFX SCENE 8 SHOT AMBIL PEDANG DAN SCENE
AKHIR PADA FILM VFX “OLETHROS”**

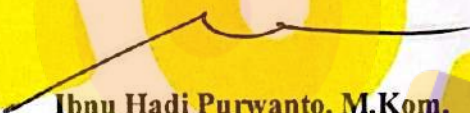
yang disusun dan diajukan oleh

KAYSHA AHMAD FAHRILZI

21.82.1331

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Desember 2024

Dosen Pembimbing,


Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
COMPOSITING VFX SCENE 8 SHOT AMBIL PEDANG DAN SCENE
AKHIR PADA FILM VFX “OLETHROS”

yang disusun dan diajukan oleh

KAYSHA AHMAD FAHRILZI

21.82.1331

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2024

Nama Penguji	Susunan Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Agus Perwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302229		
<u>Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302164		
<u>Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302390		

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Desember 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 : Kaysha Ahmad Fahrilzi
NIM : 21.82.1331

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

COMPOSITING VFX SCENE 8 SHOT AMBIL PEDANG DAN SCENE AKHIR PADA FILM VFX "OLETHROS"

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 Tim 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 Desember 2024

Yang Menyatakan,




Kaysha Ahmad Fahrilzi

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 “Compositing VFX Scene 8 Shot Ambil Pedang dan Scene Akhir pada Film VFX “Olethros” pada film “Olethros” 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 teman-teman 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 produksi yang telah bekerja dalam proses produksi film “OLETHROS”. Terimakasih atas masukan, bantuan, dan informasi yang diberikan.
8. 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 dimasa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat dalam produksi efek visual pada industri kreatif.

Yogyakarta, 18 Desember 2024

Penulis,

Kaysha Ahmad Fahrilzi

DAFTAR ISI

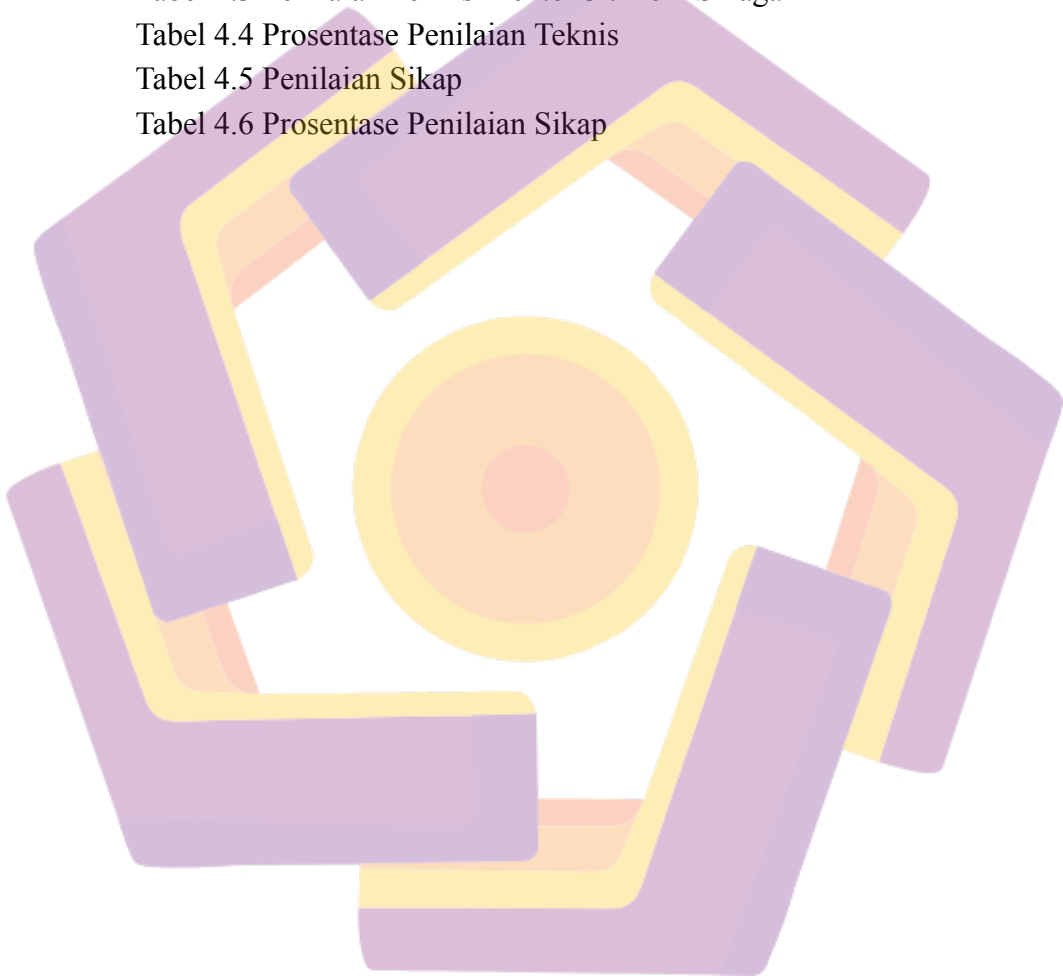
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
SKRIPSI NON REGULER.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
SKRIPSI NON REGULER.....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR.....	11
INTISARI.....	13
ABSTRACT.....	14
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. TEORI.....	3
2.1.1 Multimedia.....	3
2.1.1.1. Elemen Multimedia.....	3
2.1.2 EFEK VISUAL.....	4
2.1.3 Teknik Compositing.....	4
2.1.3.1 Teknik Rotoscoping.....	4
2.1.3.2 Teknik Masking.....	5
2.2. ANALISIS KEBUTUHAN.....	5
2.3. Brief Produksi.....	5
2.3.1. Kebutuhan Fungsional.....	6
2.3.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	6
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	7
2.3.1. Aspek Kreatif.....	8
2.3.2. Aspek Teknis.....	8
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	9
2.4.1. Ide dan Konsep.....	9
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	10
Gambar 2.1 naskah film.....	10

Gambar 2.2 storyboard film.....	11
2.4.3. DESAIN.....	11
Gambar 2.3 desain karakter pemeran.....	12
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	13
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN.....	13
3.1.2. PRODUKSI VISUAL.....	13
3.1.2.1 PEMBUATAN ADEGAN KARAKTER MENGAMBIL PEDANG	13
Gambar 3.1 Pemisahan layer.....	14
Gambar 3.2 Pre compose.....	14
Gambar 3.3 Wiggle.....	15
Gambar 3.4 Masking.....	15
Gambar 3.5 Efek saber.....	15
Gambar 3.6 Efek lens flare.....	16
Gambar 3.7 Coloring.....	16
3.1.2.2 PEMBUATAN TULISAN MENYALA DI BUKU.....	16
Gambar 3.8 3D Camera tracker.....	17
Gambar 3.9 Element teks.....	17
Gambar 3.10 New solid.....	18
Gambar 3.11 Adjustment layer.....	18
3.1.2.3 PEMBUATAN BUKU MENYALA.....	18
Gambar 3.12 Rotobrush.....	19
Gambar 3.13 New solid.....	19
Gambar 3.14 Frame by Frame.....	19
Gambar 3.15 Adjustment layer.....	20
3.1.2.4 PEMBUATAN PERUBAHAN MATA.....	20
Gambar 3.16 Null Objek.....	20
Gambar 3.17 Track Motion.....	21
Gambar 3.18 Penambahan solid layer.....	22
Gambar 3.19 Tahap pen tool.....	22
Gambar 3.20 Bola mata png.....	22
Gambar 3.21 Menu add.....	23
Gambar 3.22 Efek mata.....	24
3.1.2.5 PEMBUATAN CAHAYA MATAHARI PADA JENDELA.....	24
Gambar 3.23 Composition settings.....	25
Gambar 3.24 Pre compose.....	25

Gambar 3.25 Adjustment Layer.....	26
Gambar 3.26 Color grading.....	26
3.1.3. PASCA PRODUKSI.....	27
3.2. EVALUASI.....	27
Tabel 4.1 Penilaian Teknis Mentor 1 : Rafi Kurnia Rachbini.....	27
Tabel 4.2 Penilaian Teknis Mentor 2 : Ahmad Zaid Rahman.....	27
Tabel 4.3 Penilaian Teknis Mentor 3 : Deni Sinaga.....	27
Tabel 4.4 Prosentase Penilaian Teknis.....	28
Tabel 4.5 Penilaian Sikap.....	28
Tabel 4.6 Prosentase Penilaian Sikap.....	28
BAB IV	
PEMBAHASAN.....	29
4.1. KESIMPULAN.....	29
4.2. SARAN.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	31
LAMPIRAN.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penilaian Teknis Mentor 1 : Rafi Kurnia Rachbini	26
Tabel 4.2 Penilaian Teknis Mentor 2 : Ahmad Zaid Rahman	26
Tabel 4.3 Penilaian Teknis Mentor 3 : Deni Sinaga	26
Tabel 4.4 Prosentase Penilaian Teknis	27
Tabel 4.5 Penilaian Sikap	27
Tabel 4.6 Prosentase Penilaian Sikap	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 naskah film.....	9
Gambar 2.2 storyboard film.....	10
Gambar 2.3 desain karakter pemeran.....	11
Gambar 3.1 Pemisahan layer.....	13
Gambar 3.2 Pre compose.....	13
Gambar 3.3 Wiggle.....	14
Gambar 3.4 Masking.....	14
Gambar 3.5 Efek saber.....	14
Gambar 3.6 Efek lens flare.....	15
Gambar 3.7 Coloring.....	15
Gambar 3.8 3D Camera tracker.....	16
Gambar 3.9 Element teks.....	16
Gambar 3.10 New solid.....	17
Gambar 3.11 Adjustment layer.....	17
Gambar 3.12 Rotobrush.....	18
Gambar 3.13 New solid.....	18
Gambar 3.14 Frame by Frame.....	18
Gambar 3.15 Adjustment layer.....	19
Gambar 3.16 Null Objek.....	19
Gambar 3.17 Track Motion.....	20
Gambar 3.18 Penambahan solid layer.....	21
Gambar 3.19 Tahap pen tool.....	21
Gambar 3.20 Bola mata png.....	21
Gambar 3.21 Menu add.....	22
Gambar 3.22 Efek mata.....	23
Gambar 3.23 Composition settings.....	24
Gambar 3.24 Pre compose.....	24
Gambar 3.25 Adjustment Layer.....	25
Gambar 3.26 Color grading.....	25

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 secara manual menggunakan tangan kosong, contohnya seperti penggunaan latar belakang buatan secara langsung, melakukan adegan berbahaya yang beresiko, 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 berjudul “OLETHROS”, teknologi digunakan dalam hal *editing* seperti melakukan *rotoscoping* dan *masking*. Teknik *rotoscoping* diterapkan guna memisahkan video antar objek dengan latar belakang menjadi dua layer berbeda secara frame by frame. Sedangkan *masking* diterapkan guna untuk menyembunyikan atau mengisolasi bagian-bagian tertentu dari gambar atau video agar bagian lain dari gambar tidak terpengaruh oleh proses tertentu.

Hasil dari penelitian bermaksud untuk menjelaskan teknik *rotoscoping* dan *masking* menggunakan aplikasi adobe after effect dan juga penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dan manfaat bagi para peneliti di masa mendatang.

Kata kunci: Editing, Rotoscoping, Masking.

ABSTRACT

In this modern era, technology is often used to make daily activities easier, one example of its use is assisting in the production of short films. Before the advent of technology, film production was made manually using bare hands, for example using artificial backgrounds directly, carrying out dangerous, risky scenes, using minimal visual effects and so on. But with the development of technology, everything becomes easier so that film making becomes more efficient and minimizes dangerous things.

In the film entitled "OLETHROS", technology is used in editing such as rotoscoping and masking. The rotoscoping technique is applied to separate the video between objects and the background into two different layers frame by frame. Meanwhile, masking is applied to hide or isolate certain parts of an image or video so that other parts of the image are not affected by certain processes.

The results of the research intend to explain rotoscoping and masking techniques using the Adobe After Effects application and it is hoped that this research can be a reference and benefit for future researchers.

Keywords: *Editing, Rotoscoping, Masking.*