

**COMPOSITING VFX SCENE HALUSINASI PADA FILM "TRIPPING
POINT"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ABIMANYU ARDRA RADITYA

21.82.1342

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**COMPOSITING VFX SCENE HALUSINASI PADA FILM "TRIPPING
POINT"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ABIMANYU ARDRA RADITYA

21.82.1342

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**COMPOSITING VFX SCENE HALUSINASI PADA FILM "TRIPPING
POINT"**

yang disusun dan diajukan oleh

ABIMANYU ARDRA RADITYA

21.82.1342

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Desember 2024

Dosen Pembimbing

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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

COMPOSITING VFX SCENE HALUSINASI PADA FILM "TRIPPING
POINT"

yang disusun dan diajukan oleh
ABIMANYU ARDRA RADITYA
21.82.1342

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332

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

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 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 : Abimanyu Ardra Raditya
NIM : 21.82.1342

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

COMPOSITING VFX SCENE HALUSINASI PADA FILM "TRIPPING POINT"

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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 **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, 27 Desember 2024

Yang Menyatakan,


10000
METERAI
TEMBEL
10437AMX109730400

Abimanyu Ardra Raditya

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan penulis berkat, rahmat, ketabahan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Compositing VFX Scene Halusinasi pada Film Tripping Point”. Sebagai hasil dari produk dari Exhibition TI yang dicangkokkan dalam program Pandawa. Skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

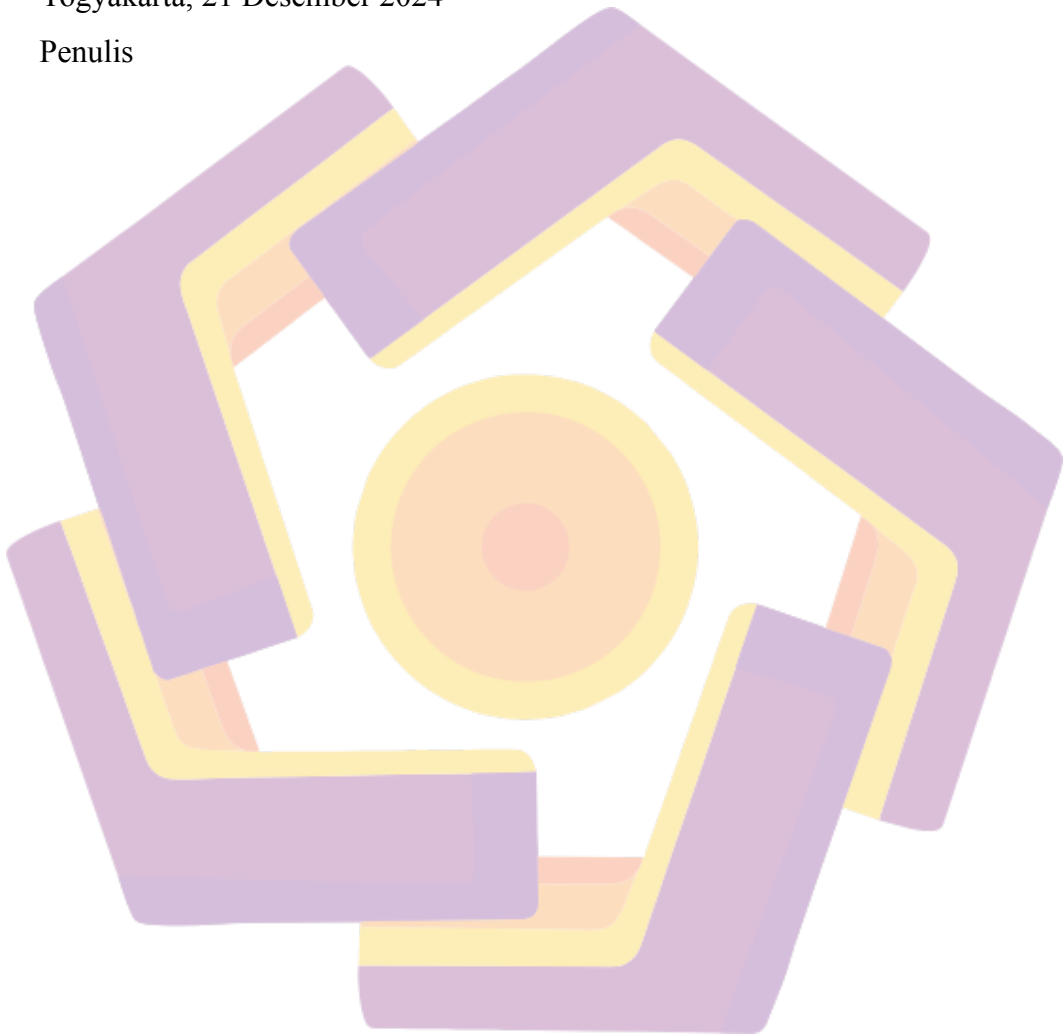
Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Orangtua penulis yaitu Ibu Winarni Bodro Lestari dan Bapak Priyadi, yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto , M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., 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 Dhimas Adi Satria, M.Kom., Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
6. Supervisor magang selama program Pandawa
7. Seluruh pengajar Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.
8. Seluruh anggota tim Atelier G3 yang telah bekerja keras bersama-sama dalam pembuatan film “Tripping Point”.
9. Teman-Teman Kafka’s Daycare yang sudah berjuang bersama melewati masa-masa perkuliahan.
10. Semua pihak yang turut terlibat dalam penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Namun penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 21 Desember 2024

Penulis



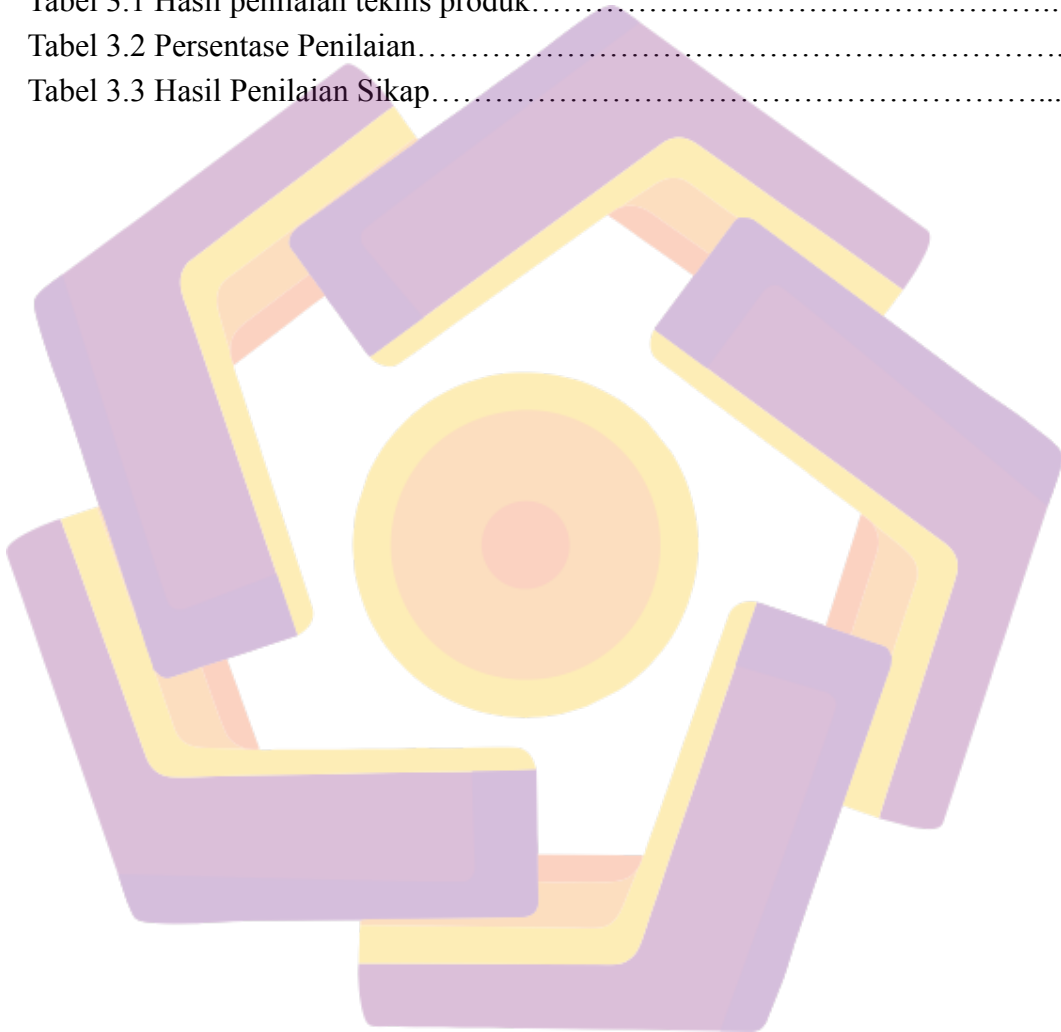
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
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.....	10
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	11
2.2.2. PENGUMPULAN DATA.....	11
2.2.3. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	17
2.2.4. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	17
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	18
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	18
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	19
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	19
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	19
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD.....	20
2.4.3. DESAIN.....	21
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
3.1. PRODUKSI.....	23

3.1.1. PEMBUATAN BAHAN.....	23
3.1.1.1. Pengambilan footage live shoot.....	23
3.1.1.2. Pengumpulan aset 3D.....	23
3.1.1.3. Pembuatan tekstur air.....	24
3.1.1.4. Pembuatan tekstur api.....	26
3.1.1.5. Pembuatan partikel gelembung air.....	27
3.1.1.6. Pembuatan partikel percikan api.....	28
3.1.2. PRODUKSI VISUAL.....	30
3.1.2.1. Masking pada background serta penempatan tekstur air, bunga dan partikel.....	30
3.1.2.2. Penambahan 3D Camera Tracker pada background, pengimportan aset 3D bunga dan partikel.....	34
3.1.2.3. Pengimportan aset 3D Elli, jamur, paus, dan penambahan mask pada footage background.....	37
3.1.2.4. Pembuatan efek pintu berapi, penggabungan partikel percikan api dan penambahan efek blur.....	38
3.1.2.5. Penambahan efek gelombang pada kamera dan color grading.....	40
3.2. EVALUASI.....	44
BAB IV	
PENUTUP.....	46
4.1. KESIMPULAN.....	46
4.2. SARAN.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar kebutuhan Kebutuhan Non Fungsional.....	17
Tabel 3.1 Hasil penilaian teknis produk.....	44
Tabel 3.2 Persentase Penilaian.....	45
Tabel 3.3 Hasil Penilaian Sikap.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Footage</i> mentah dan hasil <i>composite</i> akhir.....	4
Gambar 2.2 <i>Visual effect</i> petir dalam film Thor.....	5
Gambar 2.3 <i>Masking</i>	6
Gambar 2.4 <i>3D Camera Tracking</i>	6
Gambar 2.5 <i>Fractal Noise</i>	7
Gambar 2.6 Efek api yang dibuat menggunakan <i>Fractal Noise</i>	7
Gambar 2.7 <i>Trapcode Particular</i>	8
Gambar 2.8 <i>Turbulent Displace</i>	8
Gambar 2.9 <i>Radial Blur</i> tipe <i>spin</i> dan <i>zoom</i>	9
Gambar 2.10 <i>Color grading</i> pada film Mad Max: Fury Road.....	10
Gambar 2.11 Sebelum dan sesudah <i>color grading</i>	10
Gambar 2.12 Poster Film Fear and Loathing in Las Vegas.....	11
Gambar 2.13 Poster Film Escape Room.....	12
Gambar 2.14 <i>Scene</i> halusinasi dalam film Fear and Loathing in Las Vegas.....	12
Gambar 2.15 <i>Scene</i> halusinasi dalam film Escape Room.....	13
Gambar 2.16 <i>Scene</i> bunga di video klip LeaF - Mopemope.....	13
Gambar 2.17 “Weirdcore Mushroom Painting” karya Tiny Lion.....	14
Gambar 2.18 “Weirdcore Art” karya Cocokoneko.....	14
Gambar 2.19 “LSD Sea Creatures” karya MissBlackMinded.....	15
Gambar 2.20 Kawah Gas Darvaza.....	16
Gambar 2.21 Erupsi lava Gunung Kilauea.....	16
Gambar 2.22 Referensi tekstur api.....	16
Gambar 2.23 Referensi tekstur air.....	17
Gambar 2.22 <i>Storyboard scene</i> halusinasi pada film “Tripping Point”.....	21
Gambar 2.23 Karakter Elli.....	21
Gambar 2.24 Jamur, bunga dan paus.....	22
Gambar 3.1 <i>Footage background live shoot</i>	23
Gambar 3.2 Aset 3D.....	23
Gambar 3.4 Pengaturan <i>Fractal Noise</i>	25
Gambar 3.5 Pengaturan <i>Tritone</i>	25

Gambar 3.6 Pengaturan <i>CC Glass</i>	26
Gambar 3.7 <i>Fractal Noise</i> dasar pada tekstur api.....	26
Gambar 3.8 <i>Fractal Noise</i> pada pintu setelah diberi efek <i>Colorama</i> dan <i>S_EmbossGlass</i>	27
Gambar 3.9 Partikel sebelum dan sesudah dilakukan pengaturan.....	28
Gambar 3.10 Beberapa pengaturan untuk partikel api pada <i>Trapcode Particular</i>	29
Gambar 3.11 Partikel api.....	29
Gambar 3.12 Penambahan plugin <i>Mocha AE</i> pada <i>footage background</i>	30
Gambar 3.13 Bagian yang akan dimask.....	31
Gambar 3.14 Tombol <i>track forward</i>	31
Gambar 3.15 Contoh bagian yang menjadi berantakan setelah dilakukan <i>track forward</i>	32
Gambar 3.16 Sebelum dan sesudah dilakukan <i>create AE masks</i>	32
Gambar 3.17 <i>Background</i> yang sudah dihilangkan.....	33
Gambar 3.18 Penempatan tekstur air.....	33
Gambar 3.19 Penerapan <i>masking</i> pada pilar dan pintu berapi.....	33
Gambar 3.20 Penambahan <i>3D Camera Tracker</i>	34
Gambar 3.21 <i>Element 3D</i> yang sudah ditambahkan ke <i>solid layer</i>	35
Gambar 3.22 Aset 3D yang sudah diimport ke dalam <i>Scene Setup</i>	35
Gambar 3.23 Pengaturan <i>Aux Channel</i>	36
Gambar 3.24 Pengaturan posisi aset bunga.....	36
Gambar 3.25 penempatan aset Elli, jamur dan paus.....	37
Gambar 3.26 <i>Keyframe position X</i> dan <i>Y</i> pada aset 3D Elli.....	37
Gambar 3.27 Elli dan jamur sebelum dan sesudah ditambahkan mask.....	38
Gambar 3.28 Proses <i>masking</i> objek pintu menggunakan <i>Mocha AE</i>	38
Gambar 3.29 Hasil akhir efek pintu berapi.....	39
Gambar 3.30 Efek masuk ke dalam pintu.....	39
Gambar 3.31 <i>Keyframe animasi</i> efek masuk ke dalam pintu.....	39
Gambar 3.32 Pengaturan pada <i>Turbulent Displace</i>	40
Gambar 3.33 <i>Scene</i> setelah ditambahkan <i>Turbulent Displace</i>	41
Gambar 3.34 <i>Keyframe</i> pada <i>Turbulent Displace</i>	41
Gambar 3.35 <i>Keyframe animasi CC Lens</i>	41
Gambar 3.36 Pengaturan yang digunakan dalam <i>Magic Bullet Looks</i> untuk <i>shot 1 dan 2</i>	42
Gambar 3.37 Pengaturan <i>color grading shot 1 dan 2</i>	42
Gambar 3.38 <i>Color grading</i> untuk <i>shot 1 dan 2</i>	43
Gambar 3.39 Pengaturan <i>color grading shot 3</i>	43
Gambar 3.40 <i>Color grading</i> untuk <i>shot 3</i>	44

INTISARI

Visual memegang peranan penting dalam pembuatan sebuah film. Visual memiliki pengaruh kepada penonton dalam menikmati film. Dengan visual yang kuat, maka cerita dalam film dapat disampaikan dengan baik kepada penonton. Setelah melalui tahap produksi seperti pembuatan aset dan animasi karakter, elemen-elemen tersebut kemudian digabungkan dalam tahap *compositing*.

Compositing adalah proses penggabungan elemen gambar, video, musik dan elemen-elemen lainnya untuk membuat satu *scene* yang utuh. Dalam tahapan ini, hasil akhir diusahakan untuk terlihat menarik dan bisa menyampaikan pesan dengan baik. Penulis melakukan proses *compositing* dalam film hybrid berjudul “Tripping Point”. “Tripping Point” merupakan proyek film *hybrid* yang menggabungkan animasi 2D, 3D dan *live shoot* yang dibuat untuk memenuhi mata kuliah Gelar Karya Mahasiswa tahun 2024. Untuk mencapai hasil akhir visual yang diinginkan, penulis menggunakan *software* Adobe After Effects 2020 untuk melakukan proses *compositing visual effect*.

Tujuan dari penelitian ini adalah supaya dapat lebih memahami bagaimana penerapan teknik *compositing* dalam sebuah film, serta dapat digunakan sebagai referensi bagi pembaca.

Kata kunci: Compositing, efek visual, editing, film, sinematografi

ABSTRACT

Visual plays an important role in film production. It influences the audience's experience in enjoying a film. With strong visuals, the story in the film can be effectively communicated to the audience. After the production stages, such as asset creation and character animation, these elements are then combined during the compositing phase.

Compositing is the process of combining image, video, music, and other elements to create a cohesive scene. In this phase, the final result is aimed to be visually appealing and effectively convey the intended message. The author carries out the compositing process in a hybrid film titled "Tripping Point." "Tripping Point" is a hybrid film project that combines 2D animation, 3D animation, and live-action footage, created for the 2024 Student Thesis course. To achieve the desired visual outcome, the author uses Adobe After Effects 2020 software to perform the visual effects compositing process.

The purpose of this research is to gain a deeper understanding of how compositing techniques are applied in film, as well as to serve as a reference for readers.

Keywords: *Compositing, visual effects, editing, movie, cinematography*