

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE "FIGHT CREEP
MONSTERS" PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ZIAULHAQ MAHFUD

21.82.1234

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE "FIGHT CREEP
MONSTERS" PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
ZIAULHAQ MAHFUD
21.82.1234

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE “FIGHT CREEP
MONSTERS” PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

yang disusun dan diajukan oleh

ZIAULHAQ MAHFUD

21.82.1234

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Desember 2025

Dosen Pembimbing

Haryoko, S.Kom., M.Cs.

NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE “FIGHT CREEP
MONSTERS” PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

yang disusun dan diajukan oleh

ZIAULHAQ MAHFUD

21.82.1234

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji

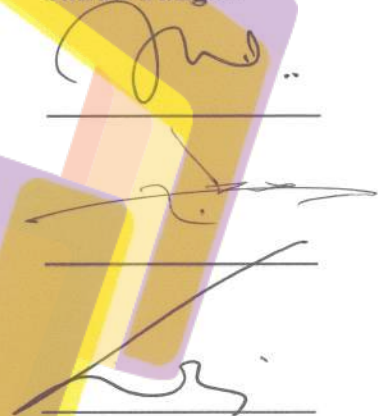
Nama Penguji

Tanda Tangan

Afifah Nur Aini, M.Kom.
NIK. 190302631

Muhammad Misbahul Munir, M.Kom.
NIK. 190302497

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



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Desember 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ziaulhaq Mahfud
NIM : 21.82.1234

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE "FIGHT CREEP MONSTERS" PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom., M.Cs.

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 2025

Yang Menyatakan



Ziaulhaq Mahfud

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia ke jalan yang terang dan penuh rahmat. Skripsi Implementasi Teknik Compositing Scene “Fight Creep Monsters” Pada Film Pendek VFX Adventure Boss Level disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis yaitu Ibu Rahayu Setyaningsih dan Bapak Tyasmana Setiyadi 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. Ibu Prof. Dr. Kusri, 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 Haryoko, S.Kom., M.Cs., Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
6. Mentor magang selama program Puntadewa.
ilmunya selama masa perkuliahan.
7. Seluruh pengajar Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.

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.

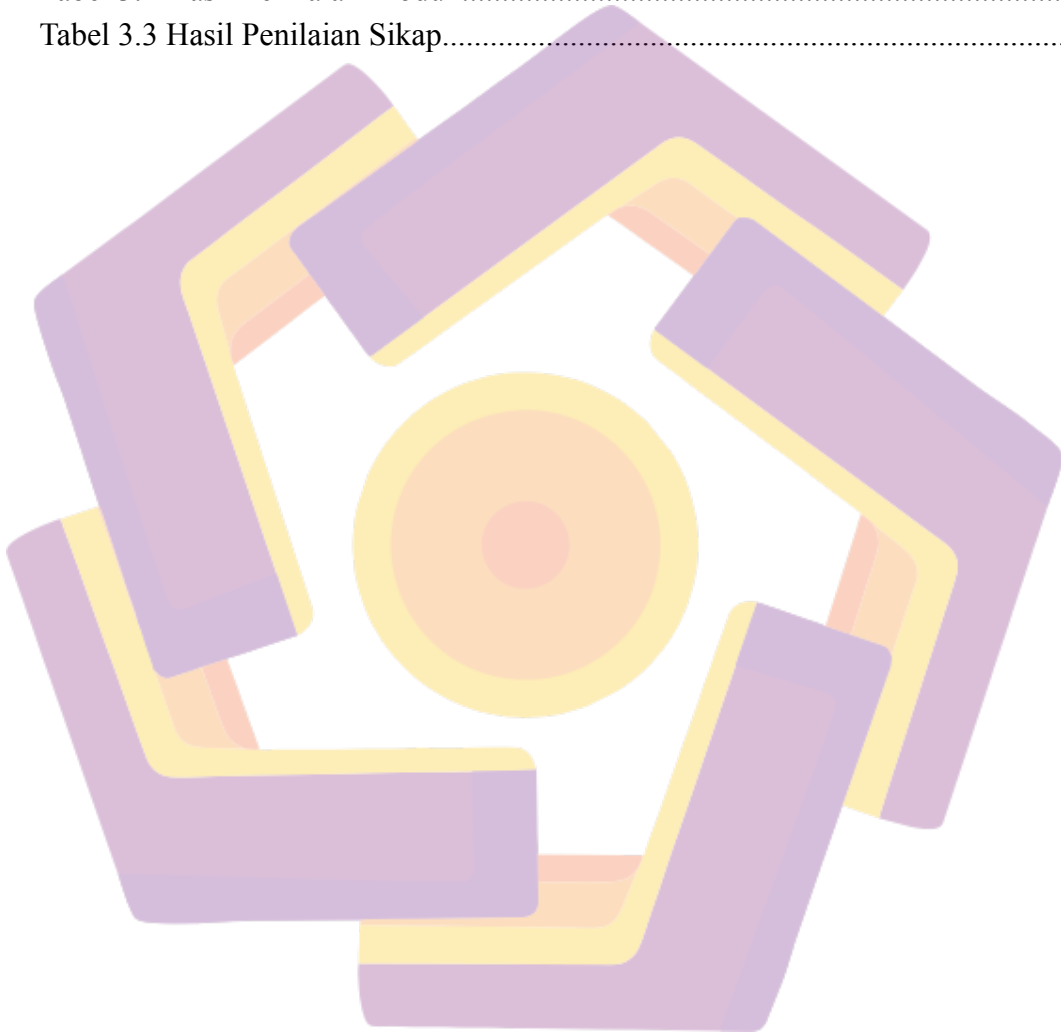
DAFTAR ISI

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.....	xi
ABSTRACT.....	xii
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 ANALISIS.....	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	4
2.1.1 Compositing.....	4
2.1.2 Rotoscoping.....	5
2.1.3 Keying.....	5
2.1.4 Masking.....	6
2.1.5 Color Grading.....	6
2.1.6 Editing.....	7
2.1.7 Rendering.....	7
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	8
2.2.1. Brief Produksi.....	8
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	9
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	9
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	10
2.3.1. Aspek Kreatif.....	10
2.3.2. Aspek Teknis.....	11
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	12

2.4.1. Ide Dan Konsep.....	12
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	12
2.4.3. Desain.....	14
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	15
3.1. Pasca Produksi.....	15
3.1.1. Pembuatan Bahan.....	15
3.1.2. Produksi Visual.....	16
3.1.2.1 Rotoscoping Model Live Footage.....	16
3.1.2.2 Masking Foreground.....	18
3.1.2.3 Penggabungan Aset Karakter 3D Monster ke dalam Composition After Effects.....	19
3.1.2.4 Pengubahan Langit Sesuai Tema dan Penambahan Efek Green Screen.....	23
3.1.2.5 Penambahan Color Grading dan Sound Effect.....	30
3.2. Evaluasi.....	33
BAB IV	
PENUTUP.....	37
4.1. Kesimpulan.....	37
4.2. Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN.....	39

DAFTAR TABEL

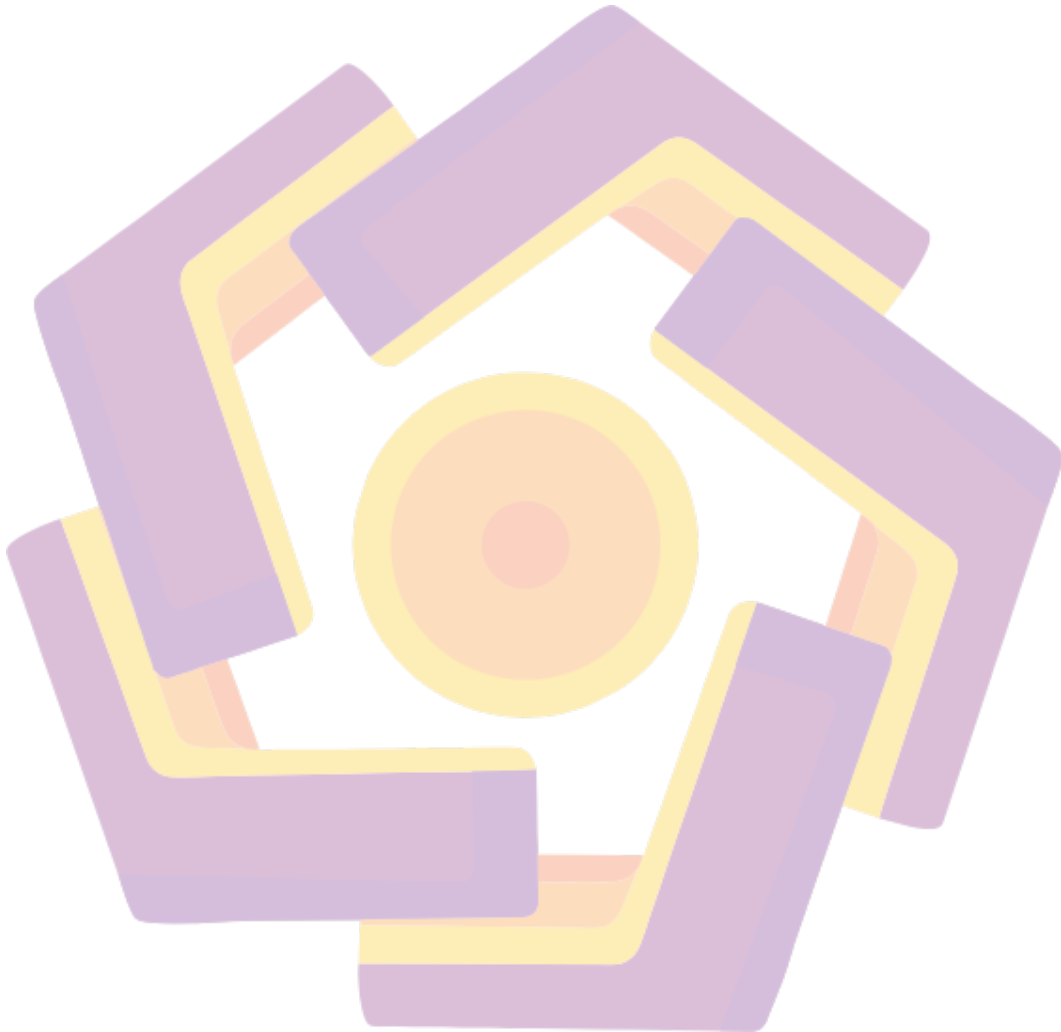
Tabel 2.1 Daftar Kebutuhan Non Fungsional.....	9
Tabel 3.1 Indeks Penilaian.....	33
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Produk.....	34
Tabel 3.3 Hasil Penilaian Sikap.....	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penerapan <i>Compositing</i>	5
Gambar 2.2 Contoh Penerapan <i>Rotoscoping</i>	5
Gambar 2.3 Contoh Penerapan Teknik <i>Keying</i>	6
Gambar 2.4 Contoh Penerapan <i>Masking</i>	6
Gambar 2.5 Contoh Penerapan <i>Color Grading</i>	7
Gambar 2.6 Proses <i>Rendering</i>	8
Gambar 2.7 Naskah.....	12
Gambar 2.8 <i>Storyboard Scene “Fight Creep Monsters”</i>	13
Gambar 2.9 Desain Karakter <i>Boss</i>	14
Gambar 3.1 Aset <i>Green Screen</i>	16
Gambar 3.2 <i>Workspace Layer Rotos Model</i>	16
Gambar 3.3 <i>Effect Controls Matte Choker</i> pada <i>Layer Rotos Model</i>	17
Gambar 3.4 Sebelum diberi Efek <i>Matte Choker</i>	18
Gambar 3.5 Setelah diberi Efek <i>Matte Choker</i>	18
Gambar 3.6 Proses <i>Masking</i> Menggunakan <i>Pen Tool</i>	19
Gambar 3.7 <i>Keyframe Mask Path</i> pada <i>Layer Foreground</i>	19
Gambar 3.8 Uji Kelayakan Tekstur pada <i>Monster</i>	20
Gambar 3.9 <i>Preview Animasi Monster</i> di <i>Mixamo</i>	21
Gambar 3.10 <i>Penyesuaian Kamera</i> di <i>Blender</i>	21
Gambar 3.11 Proses <i>Rendering</i>	22
Gambar 3.12 Proses <i>Analyze 3D Camera Tracker</i>	22
Gambar 3.13 Menentukan <i>Tracker Point</i> yang Akan Digunakan.....	23
Gambar 3.14 Aset <i>3D Monster</i> yang Sudah Diberi <i>Camera Tracker</i>	23
Gambar 3.15 Sebelum Menambahkan Efek <i>Keylight</i>	24
Gambar 3.16 Setelah Menambahkan Efek <i>Keylight</i>	24
Gambar 3.17 Penambahan <i>Keyframe Position</i> dan <i>Penyesuaian Scale</i>	25
Gambar 3.18 Penambahan <i>Layer Moving Cloud</i>	26
Gambar 3.19 Efek Petir Menyambar Karakter.....	26
Gambar 3.20 Penambahan Efek Aura Petir pada Karakter.....	27
Gambar 3.21 Penambahan Properti Mahkota pada Karakter.....	28
Gambar 3.22 Penambahan Efek <i>Tornado</i>	28
Gambar 3.23 Penambahan Efek <i>Dust Impact Tornado</i>	29
Gambar 3.24 Penambahan Efek <i>Dust Impact</i> Karakter.....	29

Gambar 3.25 Penambahan Efek Hujan.....	30
Gambar 3.26 <i>Panel Effect Controls Lumetri Color Layer Background</i>	31
Gambar 3.27 Sebelum <i>Color Grading</i>	32
Gambar 3.28 Setelah <i>Color Grading</i>	32
Gambar 3.29 Daftar <i>Layer Sound Effect</i> pada <i>Composition</i>	32
Gambar 3.30 Pengaturan <i>Audio Levels</i>	33



INTISARI

Compositing merupakan tahapan penting dalam produksi film dan animasi karena berfungsi menggabungkan berbagai elemen visual menjadi satu tampilan yang utuh, selaras, dan memiliki kontinuitas visual yang baik. Pada produksi *scene* “*Fight Creep Monsters*” pada film pendek VFX *Adventure Boss Level*, compositing berperan penting dalam menyatukan *live footage*, karakter 3D, serta efek CGI agar tampak berada dalam satu ruang visual yang sama. Oleh karena itu, penerapan teknik compositing yang tepat sangat diperlukan untuk menghasilkan kualitas visual yang optimal dan efisien.

Skripsi ini membahas implementasi teknik *compositing* pada *scene* “*Fight Creep Monsters*” dalam film pendek VFX *Adventure Boss Level* yang diproduksi oleh Parama melalui program magang *artist*. Adegan yang dikerjakan menampilkan karakter utama seorang raja yang menghadapi *boss* berwujud *creep monster* dengan latar kota bercuaca badai. Proses *compositing* melibatkan berbagai elemen visual, seperti *live footage*, model 3D, dan efek CGI yang meliputi petir, aura, asap, debu, tornado, hujan, langit mendung, serta properti mahkota. Untuk menyatukan seluruh elemen tersebut, digunakan teknik pendukung seperti *rotoscoping*, *masking*, *keying*, *camera tracking*, *color grading*, serta penambahan *sound effect* yang sesuai.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperdalam pemahaman mengenai penerapan *compositing* dan efek visual dalam produksi *scene* “*Fight Creep Monsters*” pada film pendek VFX *Adventure Boss Level*. Dengan demikian, skripsi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau praktisi pemula di bidang *visual effect*, khususnya dalam penerapan teknik *compositing* pada produksi film pendek berbasis VFX.

Kata Kunci: *Compositing, Scene, Film Pendek, VFX, Rotoscoping*

ABSTRACT

Compositing is a crucial stage in film and animation production, as it functions to combine various visual elements into a unified, coherent, and visually continuous final image. In the production of the “Fight Creep Monsters” scene in the VFX short film Adventure Boss Level, compositing plays a significant role in integrating live footage, 3D characters, and CGI effects so that they appear to exist within the same visual space. Therefore, the proper application of compositing techniques is essential to achieve optimal and efficient visual quality.

This thesis discusses the implementation of compositing techniques in the “Fight Creep Monsters” scene of the VFX short film Adventure Boss Level, produced by Parama through an artist internship program. The scene depicts the main character, a king, confronting a boss in the form of a creep monster against a stormy city background. The compositing process involves various visual elements, including live footage, 3D models, and CGI effects such as lightning, aura, smoke, dust, tornadoes, rain, cloudy skies, and crown properties. To integrate all these elements, supporting techniques such as rotoscoping, masking, keying, camera tracking, color grading, and the addition of appropriate sound effects were applied.

The purpose of this study is to deepen the understanding of the application of compositing and visual effects in the production of the “Fight Creep Monsters” scene in the VFX short film Adventure Boss Level. Therefore, this thesis is expected to serve as a reference for students or beginner practitioners in the field of visual effects, particularly in the application of compositing techniques in VFX based short film production.

Keywords: *Compositing, Scene, Short Film, VFX, Rotoscoping*