

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE ‘GARGANTULA BOSS’* PADA
FILM PENDEK VFX *ADVENTURE: BOSS LEVEL***

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
AHMAD IQBAL DWICAHYO
20.82.0982

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE ‘GARGANTULA BOSS’ PADA
FILM PENDEK VFX ADVENTURE: BOSS LEVEL**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi *Teknologi Informasi*



Disusun oleh

AHMAD IQBAL DWICAHYO

20.82.0982

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE 'GARGANTULA BOSS'* PADA
FILM PENDEK *VFX ADVENTURE: BOSS LEVEL***

yang disusun dan diajukan oleh

AHMAD IQBAL DWICAHYO

20.82.0982

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Desember 2025

Dosen Pembimbing


Dhimas Adi Satria, M.Kom.
NIK. 190302427

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE 'GARGANTULA BOSS' PADA
FILM PENDEK VFX ADVENTURE: BOSS LEVEL***

yang disusun dan diajukan oleh
AHMAD IQBAL DWICAHYO

20.82.0982

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

Muhammad Misbahul Munir, M.Kom
NIK. 190302497

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

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ahmad Iqbal Dwicahyo
NIM : 20.82.0982

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE 'GARGANTULA BOSS'* PADA
FILM PENDEK *VFX ADVENTURE: BOSS LEVEL***

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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 2025

Yang Menyatakan,



Ahmad Iqbal Dwicahyo

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pembahasan Compositing Scene 'Gargantula Boss' pada Film Pendek VFX Adventure: Boss Level*" dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat serta nikmat-Nya kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya laporan skripsi ini
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Kusrini, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.

7. Ayahanda tercinta, Edi Yanto, S.E., yang menjadi tulang punggung keluarga serta telah mendidik penulis dengan penuh keteguhan dan tanggung jawab, sehingga membentuk penulis menjadi pribadi yang kuat dan tegar dalam menghadapi setiap rintangan hingga akhirnya mampu menyelesaikan studi sesuai tujuan.
8. Ibunda tercinta, Siti Rahmah, S.Pd, M.Si, yang memiliki peran sangat besar dalam perjalanan studi penulis. Dengan penuh kesabaran, ketulusan, serta doa yang tiada henti dipanjatkan kepada Allah SWT, beliau senantiasa memberikan dukungan moril dan materil hingga akhirnya penulis mampu menyelesaikan pendidikan sampai jenjang sarjana.
9. Terima kasih penulis sampaikan kepada Rina Purnama, S.KM yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Teman seperjuangan selama perkuliahan Ardi Setiawan dan Manahil Muna Rosyid Wildan yang telah sangat membantu, memberikan dukungan, motivasi, serta kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang *visual effects* dan *compositing*.

Yogyakarta, 18 Desember 2025

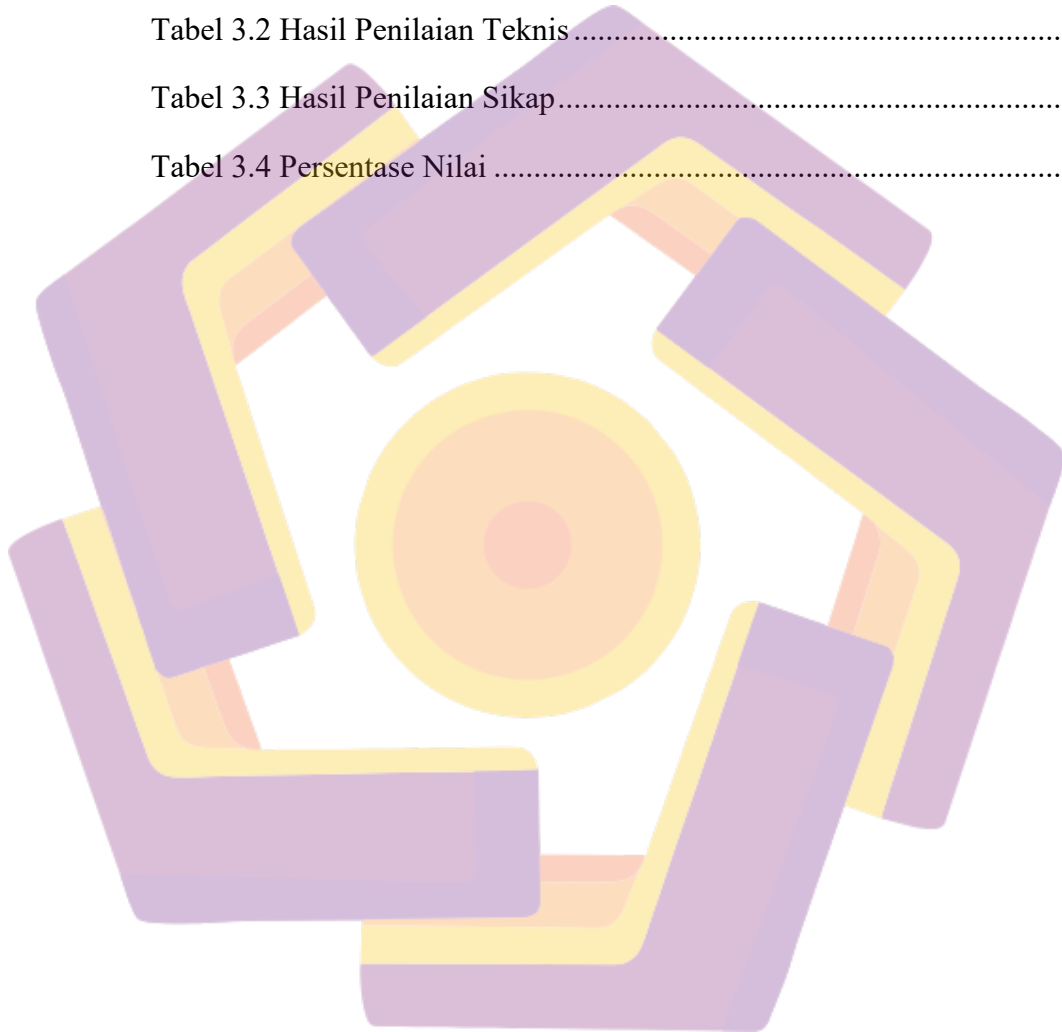
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
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 ANALISIS.....	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	4
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	7
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	9
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	12
BAB III.....	15
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	15
3.1. Produksi atau Pasca Produksi.....	15
3.1.1. Persiapan Aset.....	15
3.1.2. Produksi Visual.....	17
3.1.3. Pasca Produksi.....	45
3.1.4. Ringkasan Tahapan Compositing.....	48
3.2 Evaluasi.....	50
BAB IV PENUTUP.....	56
4.1. Kesimpulan.....	56
4.2. Saran.....	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

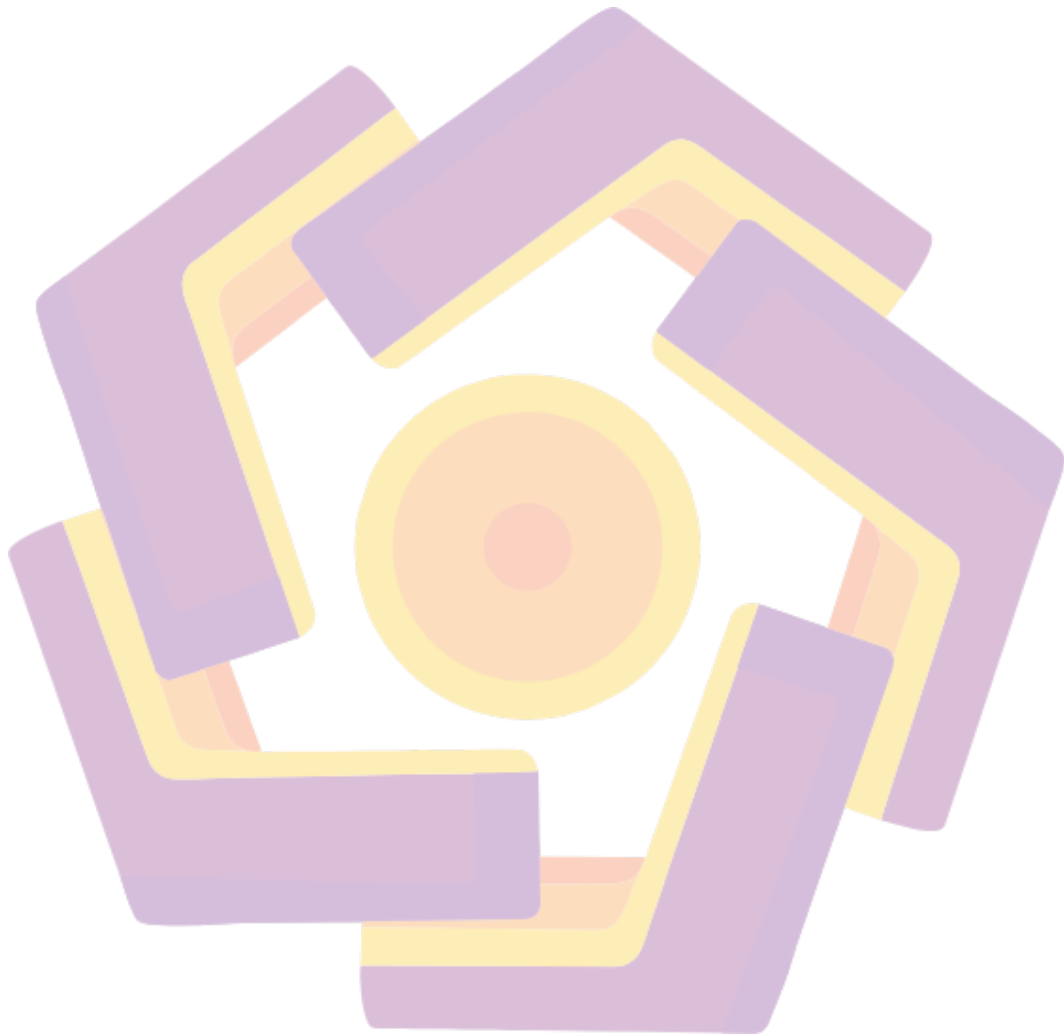
Tabel 2.1 Daftar kebutuhan non fungsional :	9
Tabel 3.1 Tahapan Dan Tools.....	49
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Teknis.....	51
Tabel 3.3 Hasil Penilaian Sikap.....	53
Tabel 3.4 Persentase Nilai	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sebelum dan sesudah compositing.....	4
Gambar 2.2 Contoh efek visual pada film 300: Rise of an Empire	5
Gambar 2.3 Sebelum dan Sesudah Color Grading.....	6
Gambar 2.4 Proses Rendering	7
Gambar 2.5 Design Character	14
Gambar 2.6 Design Storyboard.....	14
Gambar 3.1 Footage live action karakter utama	16
Gambar 3.2 Aset 3D monster Gargantula	17
Gambar 3.3 Proses import footage dan pembuatan komposisi baru.....	18
Gambar 3.4 Footage sebelum stabilisasi (dengan camera shake)	20
Gambar 3.5 Pengaturan Warp Stabilizer VFX.....	20
Gambar 3.6 Footage setelah stabilisasi (stabil).....	21
Gambar 3.7 Footage asli sebelum rotoscoping	24
Gambar 3.8 Proses seleksi menggunakan Roto Brush Tool	24
Gambar 3.9 Hasil rotoscoping karakter utama (dengan background transparan) ..	25
Gambar 3.10 Hasil rotoscoping area lantai	25
Gambar 3.11 Panel Project dengan semua aset yang telah di-import	27
Gambar 3.12 Susunan layer dalam Timeline panel.....	27
Gambar 3.13 Preview komposisi dengan semua layer aktif	27
Gambar 3.14 Visualisasi track points pada footage	30
Gambar 3.15 Pembuatan Track Solid dan 3D Camera	30
Gambar 3.16 Monster sebelum camera tracking (posisi tidak mengikuti kamera) ..	31
Gambar 3.17 Monster setelah camera tracking (posisi mengikuti pergerakan kamera).....	31
Gambar 3.18 Penempatan track point pada karakter.....	33
Gambar 3.19 Panel Tracker dengan pengaturan	33
Gambar 3.20 Null Object dengan keyframe hasil tracking.....	33
Gambar 3.21 Karakter setelah penambahan efek lingkaran sihir.....	35
Gambar 3.22 Parent & Link layer CGI ke Null Object.....	35
Gambar 3.23 Scene dengan efek debu (opacity 70%)	37
Gambar 3.24 Monster tanpa efek spawn.....	39
Gambar 3.25 Pengaturan CC Scatterize	39
Gambar 3.26 Sequence efek spawn (Frame 0 - partikel tersebar)	39
Gambar 3.27 Scene sebelum color correction.....	41
Gambar 3.28 Scene setelah color correction	41
Gambar 3.29 Scene sebelum color grading.....	43

Gambar 3.30 Scene setelah color grading.....	43
Gambar 3.31 Render Queue dengan pengaturan.....	47
Gambar 3.32 Preview akhir compositing.....	47
Gambar 3.33 Frame hasil render final.....	48



INTISARI

Compositing merupakan tahapan penting dalam produksi visual efek (VFX) yang berfungsi untuk menggabungkan berbagai elemen visual menjadi satu kesatuan adegan yang utuh dan meyakinkan. Penelitian ini membahas penerapan teknik compositing pada scene “*Gargantula Boss*” dalam film pendek VFX *Adventure: Boss Level*, yang mengkombinasikan live action, model 3D, serta berbagai efek CGI. Adegan tersebut menampilkan interaksi antara karakter utama dengan monster 3D Gargantula dalam lingkungan malam hari yang kompleks dan menuntut keselarasan visual yang tinggi.

Fokus pembahasan ini adalah pada proses penggabungan elemen visual agar monster 3D dapat menyatu secara realistis dengan footage live action. Teknik yang dibahas meliputi rotoscoping, penyesuaian pencahayaan, color grading, dan pengaturan layer compositing. Evaluasi kualitas hasil akhir dilakukan dengan membandingkan visual yang dihasilkan dengan brief produksi yang telah ditetapkan, serta melalui penilaian dari mentor ahli pada kegiatan Puntadewa. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai penerapan compositing dalam produksi film pendek berbasis VFX serta menjadi referensi bagi pengembangan karya visual sejenis.

Kata kunci: compositing, visual effects, VFX, live action, CGI

ABSTRACT

Compositing is a crucial stage in visual effects (VFX) production that aims to combine multiple visual elements into a cohesive and convincing final scene. This research discusses the implementation of compositing techniques in the “Gargantula Boss” scene of the VFX short film Adventure: Boss Level, which integrates live-action footage, 3D character models, and various CGI effects. The scene depicts the interaction between the main character and a giant alien creature named Gargantula within a dark, atmospheric environment, requiring a high level of visual integration.

This study focuses on the compositing process that enables the 3D monster character to blend seamlessly with live-action footage. The techniques discussed include rotoscoping, lighting adjustment, color grading, and layer management in compositing. The quality of the final visual output is evaluated by comparing the completed scene with the predetermined production brief and through assessments conducted by professional mentors from the Puntadewa program. This research is expected to provide insight into practical compositing techniques in VFX-based short film production and serve as a reference for similar visual projects.

Keywords: *compositing, visual effects, VFX, live action, CGI*