

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE " DRAGON AND
HUMAN" 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

ACHMAD DHANI ELRANGGA

21.82.1128

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE “ DRAGON AND
HUMAN ” PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

yang disusun dan diajukan oleh

ACHMAD DHANI ELRANGGA

21.82.1128

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Desember 2025

Dosen Pembimbing



Afifah Nur Aini, M.Kom.
NIK. 190302631

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE "DRAGON AND
HUMAN" PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOS LEVEL

yang disusun dan diajukan oleh
ACHMIAD DHANI EL RANGGA

21.02.1120

Telah diperiksa dan disetujui Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhannu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK : 190302164

Imam Alnudin Firmansah, M.Kom.
NIK : 190302504

Affah Nur Aini, M.Kom.
NIK : 190302631

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Desember 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Achmad Dhani Elrangga
NIM : 21.82.1128

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE "FIGHT DRAGON VS MAN" PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL

Dosen Pembimbing : Afifah Nur Aini, 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, 16 Desember 2025
Yang Menyatakan,



Achmad Dhani Elrangga

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 “Implementasi Teknik Compositing Scene “ Dragon And Human “ Pada Film Pendek Vfx Adventure Boss Level “. Sebagai hasil dari produk capstone dalam program Puntadewa. 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 Bapak Rangga panji dan Ibu Iis Isnawati, 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 Prof. Dr.Kusrini, 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. Ibu Afifah Nur Aini, M.Kom., Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
6. Mentor magang selama program Pandawa.
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.

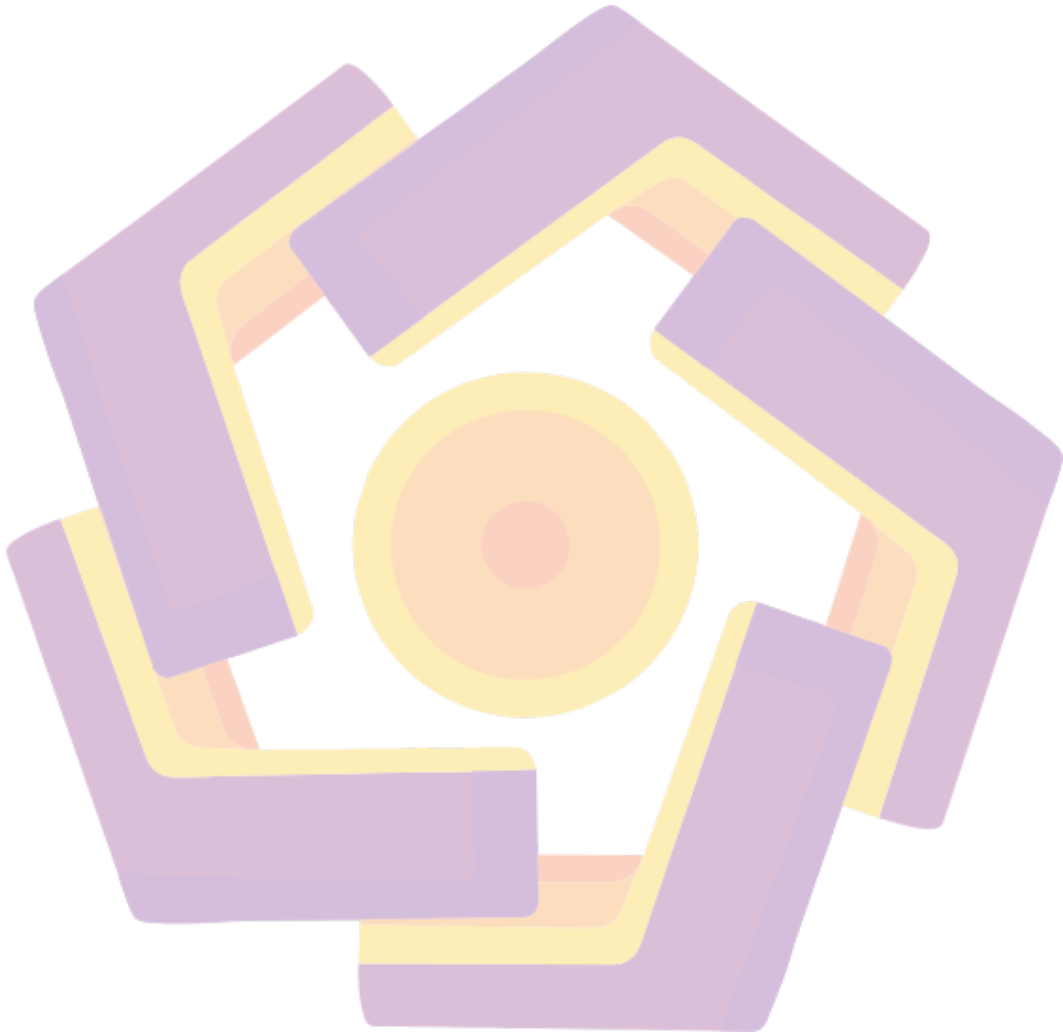
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
INTISARI.....	ix
ABSTRACT.....	x
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
Gambar 2.1 Sebelum dan sesudah compositing.....	4
2.1.2. Rotoscoping.....	5
Gambar 2.2 Contoh Rotoscoping.....	5
2.1.3. Visual Effect.....	5
Gambar 2.3 Contoh efek visual pada iron man.....	6
2.1.4. Color Grading.....	6
Gambar 2.4 Contoh color grading.....	6
2.1.5. Rendering.....	7
Gambar 2.5 Proses Rendering.....	7
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	7
2.2.1. Brief Produksi.....	8
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	8
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	8
Tabel 2.1 Daftar kebutuhan non fungsional.....	8

2.3. Analisis Aspek Produksi.....	9
2.3.1. Aspek Kreatif.....	9
2.3.2. Aspek Teknis.....	10
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	11
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	11
2.4.2. Layout.....	12
Gambar 2.6 Layout.....	12
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	12
3.1. Produksi.....	12
3.1.1. Pembuatan Bahan.....	12
3.1.2. Produksi Visual.....	14
3.2. Evaluasi.....	21
Tabel 3.1 Tabel Indeks.....	21
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Produk.....	22
Tabel 3.3 Hasil Penilaian Sikap.....	22
BAB IV PENUTUP.....	25
4.1. Kesimpulan.....	25
4.2. Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA.....	26
LAMPIRAN.....	27

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 2.1 Daftar kebutuhan non fungsional.....</u>	<u>8</u>
<u>Tabel 3.1 Tabel Indeks.....</u>	<u>21</u>
<u>Tabel 3.2 Hasil Penilaian Produk.....</u>	<u>22</u>
<u>Tabel 3.3 Hasil Penilaian Sikap.....</u>	<u>23</u>



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sebelum dan sesudah compositing.....	4
Gambar 2.2 Contoh rotoscoping.....	5
Gambar 2.3 Contoh efek visual pada iron man.....	6
Gambar 2.4 Contoh Color grading.....	6
Gambar 2.5 Proses Rendering.....	7
Gambar 2.6 Layout.....	11
Gambar 3.1 Asset 3D.....	12
Gambar 3.2 Asset Live Footage.....	13
Gambar 3.3 Asset Petir.....	13
Gambar 3.4 Penambahan <i>effect wiggle paths</i>	14
Gambar 3.5 Penambahan <i>effect glow</i>	14
Gambar 3.6 Proses Rotoscoping.....	15
Gambar 3.7 Penambahan <i>effect matte choker</i>	15
Gambar 3.8 Penambahan Tracking Camera.....	16
Gambar 3.9 Penambahan Solid dan 3d Tracker Camera.....	16
Gambar 3.10 Menampilkan 3d Model Dragon.....	17
Gambar 3.11 Menambahkan Background langit.....	17
Gambar 3.12 Sebelum di color grading.....	18
Gambar 3.13 Setelah di color grading.....	18
Gambar 3.14 Penambahan <i>effect turbulent displace</i>	18
Gambar 3.15 Penambahan <i>effect fill</i> dan <i>glow</i>	19
Gambar 3.16 Penambahan Efek Petir.....	19
Gambar 3.17 Penambahan <i>effect cc blur</i> dan <i>curves</i> pada petir.....	20
Gambar 3.18 Penambahan Boss Music ke dalam Timeline.....	20
Gambar 3.19 Hasil Render 3D Model.....	21
Gambar 3.20 Proses Rendering Compositing Scene.....	22

INTISARI

Compositing adalah proses penggabungan elemen-elemen gambar, animasi, efek visual, dan pencahayaan ke dalam satu kesatuan adegan yang utuh. Dalam proses ini, penulis juga menerapkan teknik color grading untuk memperkuat atmosfer dan emosi yang ingin disampaikan dalam setiap latar adegan. Proyek ini dikembangkan dan dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect dan Blender sebagai alat utama untuk menyusun dan mengolah semua elemen visual.

Tujuan dari penelitian ini penulis berencana menerapkan teknik compositing untuk memvisualisasikan adegan “Dragon And Human”. Pergerakan kamera yang intens pada adegan ini menghasilkan efek paralaks, sehingga diperlukan pencahayaan dan warna pada setiap elemen. Selain itu, beberapa elemen yang harus digabungkan, seperti rekaman karakter, model tiga dimensi dragon, serta efek aura dan petir pada karakter dan background. memerlukan proses compositing agar dapat menyatu dalam satu tampilan yang konsisten secara visual dan realistis.

Kata Kunci: Compositing, Color Grading, Efek visual, 3D Model, Rotoscoping

ABSTRACT

Compositing is the process of combining elements of images, animation, visual effects, and lighting into a cohesive scene. In this process, the author also applied color grading techniques to enhance the atmosphere and emotion conveyed in each scene's setting. This project was developed and created using Adobe After Effects and Blender software as the primary tools for compositing and processing all visual elements.

The purpose of this research is to apply compositing techniques to visualize the "Dragon And Human" scene. The intense camera movement in this scene produces a parallax effect, requiring lighting and color for each element. Furthermore, several elements must be combined, such as character footage, a three-dimensional dragon model, and aura and lightning effects on the characters and background. This requires a compositing process to combine them into a visually consistent and realistic appearance.

Keywords: Compositing, Color Grading, Visual Effects, 3D Model, Rotoscoping