

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "FIGHT DEMON LORD" 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

**ARI SURYA MUKTI**

**21.82.1097**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "FIGHT DEMON LORD" PADA FILM  
PENDEK VFX ADVENTURE BOS LEVEL**

**SKRIPSI NON REGULER  
(MAGANG ARTIST)**

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



Disusun oleh

**ARI SURYA MUKTI**

**21.82.1097**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE “FIGHT DEMON LORD” PADA  
FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOS LEVEL**

yang disusun dan diajukan oleh

**ARI SURYA MUKTI**  
**21.82.1097**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Desember 2025

**Dosen Pembimbing**



**Afifah Nur Aini, M.Kom.**  
**NIK. 190302631**

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE “FIGHT DEMON LORD” PADA  
FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOS LEVEL**

yang disusun dan diajukan oleh

**ARI SURYA MUKTI**

**21.82.1097**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Desember 2025

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom, M.Kom.**  
NIK : 190302390

**Ahmad Zaid Rahman, M.Kom.**  
NIK : 190302467

**Afifah Nur Aini, M.Kom.**  
NIK : 190302631

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Desember 2025

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ari Surya Mukti  
NIM : 21.82.1097

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "FIGHT DEMON LORD"  
PADA FILM PENDEK "VFX ADVANTURE BOS 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, 19 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Ari Surya Mukti

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, hidayat-Nya serta nikmat iman dan sehat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pembahasan Compositing Scene “Fight Demon Lord” Pada Film Pendek VFX Adventure Bos level. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis telah menempuh berbagai upaya dan menghadapi berbagai tantangan demi menyelesaikan skripsi ini secara tepat waktu. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan apresiasi dan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi selama proses penyusunan skripsi ini:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat serta nikmat-Nya kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya laporan skripsi ini, dalam segala bentuk kegiatan proses yang dihadapi dan dilewati penulis.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Kusriani, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Afifah Nur Aini, M.kom selaku dosen pembimbing skripsi, yang memberikan bimbingannya kepada penulis sehingga penyusunan skripsi selesai tepat waktu.
6. Seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Keluarga penulis, yaitu Bapak dan Ibu yang selalu memberikan motivasi teguran serta doa dan dukungan sehingga menjadi dorongan untuk penulis menyelesaikan laporan skripsi ini.

8. Teman-Teman seperjuangan selama perkuliahan semasa mengikuti Program Puntadewa yang mendukung penulis.
9. Kepada semua pihak yang turut terlibat dalam penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

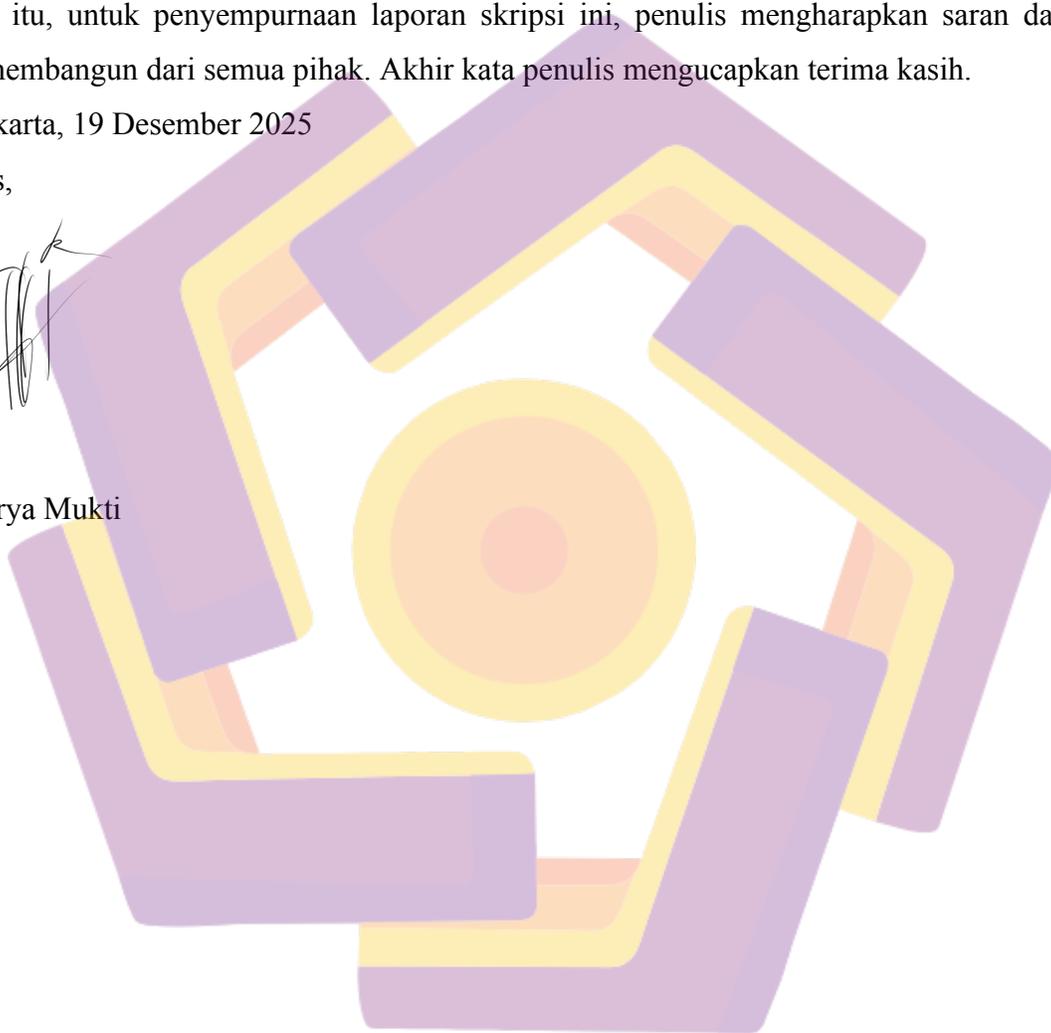
Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa tulisan ini masih memiliki banyak kekurangan. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya. Oleh karena itu, untuk penyempurnaan laporan skripsi ini, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 Desember 2025

Penulis,



Ari Surya Mukti



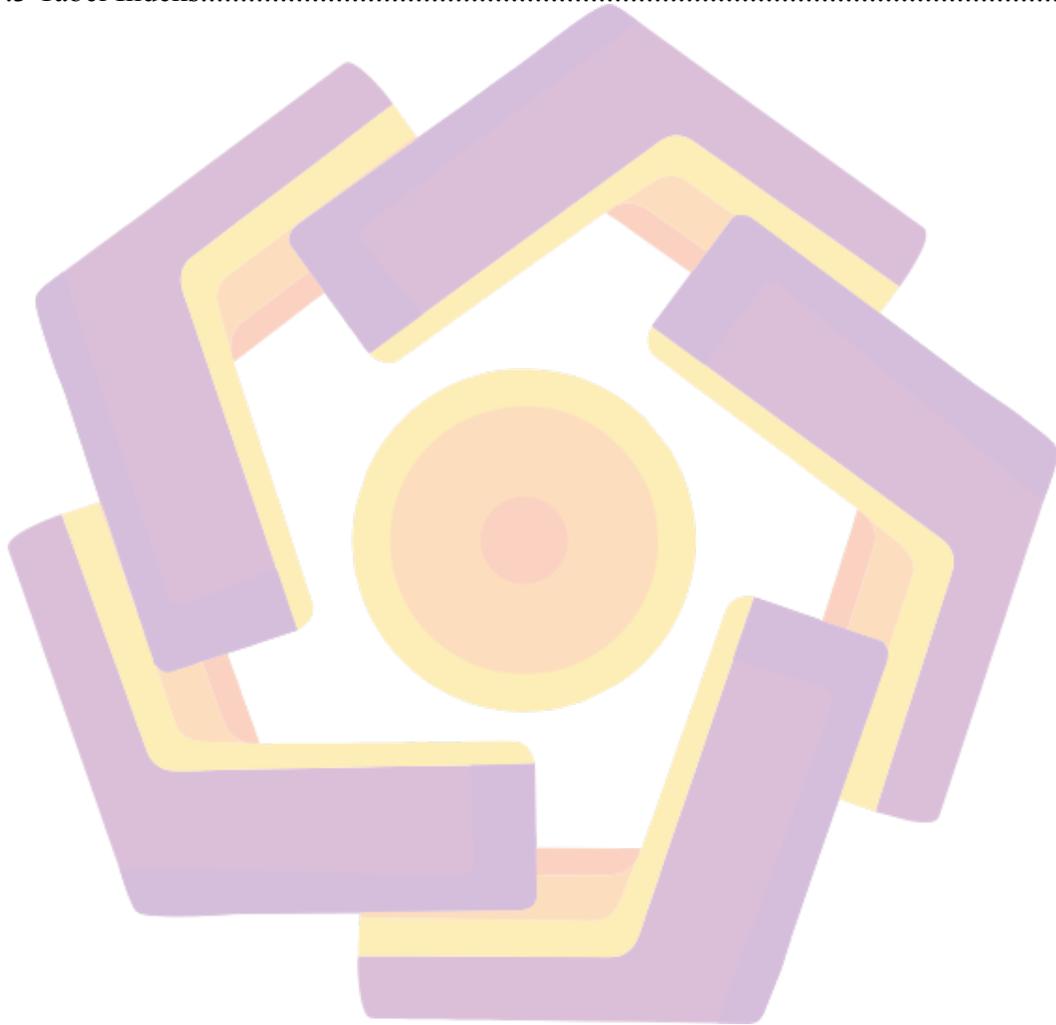
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
<b>BAB II</b>	
<b>TEORI DAN ANALISIS.....</b>	<b>4</b>
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	4
2.1.1. Compositing.....	4
2.1.2. Rotoscoping.....	5
2.1.3. Effect Visual.....	5
2.1.4. Color Grading.....	6
2.1.5. Rendering.....	7
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	8
2.2.1. Brief Produksi.....	9
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	9
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	10
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	10
2.3.1. Aspek Kreatif.....	11
2.3.2. Aspek Teknis.....	12
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	14
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	14
2.4.2. Layout.....	14

<b>BAB III</b>	
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>14</b>
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi.....	14
3.1.1. Pengumpulan Aset.....	14
3.1.2. Produksi Visual.....	15
3.1.2.1. Rotoscoping.....	15
3.1.2.2. Memberikan effects aura pada karakter utama.....	17
3.1.2.3. Efek Petir Dan Magic Circle.....	18
3.1.3. Pasca Produksi.....	19
3.1.3.1. Compositing.....	19
3.1.3.2. Menambahkan Background Langit.....	20
3.1.3.3. Menambahkan Efek Hujan dan Petir.....	21
3.1.3.4. Pencahayaan.....	22
3.1.3.5. Color Grading.....	23
3.1.3.6. Pembuatan Kabut.....	24
3.1.3.7. Render.....	25
3.1.3.8. Hasil Akhir.....	26
3.2. Evaluasi.....	26
<b>BAB IV</b>	
<b>PENUTUP.....</b>	<b>30</b>
4.1. Kesimpulan.....	30
4.2. Saran.....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>31</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>32</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi kebutuhan non fungsional.....	10
Tabel 3.1 Penilaian teknis.....	27
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap.....	28
Tabel 3.3 Tabel Indeks.....	28



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Compositing. ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yVjCdRxdm-I">https://www.youtube.com/watch?v=yVjCdRxdm-I</a> ).....	2
Gambar 2.2 Contoh Rotoscoping. ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eoOIrdB_0ko">https://www.youtube.com/watch?v=eoOIrdB_0ko</a> ).....	3
Gambar 2.3 Contoh Effect Visual. ( <a href="https://nofilmschool.com/game-of-thrones-vfx-breakdown">https://nofilmschool.com/game-of-thrones-vfx-breakdown</a> )..	4
Gambar 2.4 Color Grading. ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gv9-91OzeZk">https://www.youtube.com/watch?v=gv9-91OzeZk</a> ).....	5
Gambar 2.5 Contoh Rendering. ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9cnovJORnCI">https://www.youtube.com/watch?v=9cnovJORnCI</a> ).....	6
Gambar 2.6 Layout.....	11
Gambar 3.1 Aset Karakter 2D Demon Lord.....	12
Gambar 3.2 Aset Footage Live Shoot.....	13
Gambar 3.3 Proses rotoscoping footage live shoot.....	14
Gambar 3.4 Penambahan effect turbulent displace.....	15
Gambar 3.5 Setting pembuatan effects aura api dengan menambahkan effects turbulence displace, tritone, dan glow.....	16
Gambar 3.6 efek petir dengan menambahkan effect advanced lightning.....	17
Gambar 3.7 Menambahkan aset lingkaran sihir lalu menambahkan effect glow dan tint.....	17
Gambar 3.8 menggabungkan footage live shoot dengan karakter demon lord.....	18
Gambar 3.9 menambahkan dan mengubah background langit menjadi 3d view.....	18
Gambar 3.10 menghubungkan background langit dan karakter demon lord menggunakan track matte.....	19
Gambar 3.11 Efek Hujan.....	19
Gambar 3.12 Pembuatan efek petir.....	20
Gambar 3.13 efek pencahayaan dengan menambahkan efek curves dan cc radial fast blur.....	21
Gambar 3.14 Scene Sebelum di color grading.....	21
Gambar 3.15 Scene Setelah di color grading.....	22
Gambar 3.16 Pembuatan efek kabut dengan menggunakan effect fractal noise.....	22
Gambar 3.17 Setting effect fractal noise.....	23
Gambar 3.18 Proses rendering compositing scene.....	23
Gambar 3.19 Hasil akhir dan final export project “Fight Demon Lord”.....	24

## INTISARI

*Compositing* merupakan teknik penggabungan berbagai elemen visual seperti rekaman *live action*, grafis komputer, dan efek visual ke dalam satu adegan yang utuh dan realistis. Proses ini memungkinkan penciptaan lingkungan, karakter, maupun efek yang tidak dapat direkam secara langsung. Dalam praktiknya, *compositing* membutuhkan pengaturan *layer*, warna, serta pencahayaan yang presisi, menggunakan perangkat lunak khusus untuk memastikan integrasi visual yang optimal.

Menghasilkan visual berupa adegan yang menampilkan seorang manusia yang memiliki kekuatan super sebagai karakter utama yang tengah bersiap menghadapi *Demon Lord*. Penulis memadukan berbagai elemen seperti *live footage* untuk tokoh utama, model karakter 2D untuk karakter *demon lord*, berupa efek petir, kabut, dan lingkaran sihir. Semua elemen ini digabungkan dalam satu komposisi visual sehingga membutuhkan pengaturan *layer* yang tepat, dan karena itu proses *rotoscoping* diperlukan untuk memisahkan objek sebelum tahap *compositing*.

**Kata kunci:** Compositing, Color grading, Rotoscoping, Visual efek.

## ABSTRACT

*Compositing is a technique for combining various visual elements, such as live-action footage, computer graphics, and visual effects, into a cohesive and realistic scene. This process allows for the creation of environments, characters, and effects that could not be captured live. In practice, compositing requires precise layering, color, and lighting, using specialized software to ensure optimal visual integration.*

*The resulting visual depicts a scene featuring a superpowered human as the main character preparing to confront a Demon Lord. The author combined various elements, including live footage for the main character, a 2D character model for the Demon Lord, and lightning effects, fog, and magic circles. All of these elements were combined into a single visual composition, requiring precise layering, which is why rotoscoping was necessary to separate objects before the compositing stage.*

**Keywords:** *Compositing, Color grading, Rotoscoping, Visual effects*

