

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE "FIGHT
SCREAMING ZOMBIE" PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE
BOSS LEVEL**

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh
MUHAMMAD TAREQ ZIDAN
20.82.0834

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE "FIGHT
SCREAMING ZOMBIE" PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE
BOSS LEVEL**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD TAREQ ZIDAN

20.82.0834

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Desember 2025

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE "FIGHT
SCREAMING ZOMBIE" PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE
BOSS LEVEL**

yang disusun dan diajukan oleh
MUHAMMAD TAREQ ZIDAN

20.82.0834

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Buyut Khoirul Umri, M.Kom.
NIK. 190302652

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Desember 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa
NIM

: Muhammad Tareq Zidan
: 20.82.0834

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE "FIGHT SCREAMING ZOMBIE" PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL

Dosen Pembimbing

: Agus Purwanto, 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, 22 Desember 2025

Yang Menyatakan



METERAI
TEMPEL
BB3ANX194615734

Muhammad Tareq Zidan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, kesehatan, kekuatan, serta kesempatan yang telah dianugerahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sebagai pembawa risalah dan pemberi tuntunan bagi seluruh umat manusia.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, dengan judul **Implementasi Teknik Compositing Scene “Fight Screaming Zombie” pada Film Pendek VFX Adventure Boss Level.**

Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis yang selalu memberikan doa, perhatian, dan kasih sayangnya, serta dukungan, tidak lupa memberi motivasi dan semangat kepada penulis.
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 Agus Purwanto, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
6. Mentor magang selama program magang Puntadewa oleh MSV Studio.
7. Seluruh dosen serta Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga kepada penulis selama menempuh masa perkuliahan.

8. Teman-teman Studio Odyssey yang saling memberi dukungan, masukan, dan semangat kepada penulis.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penulisan laporan skripsi ini.

Penulis mengakui bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, saran dan kritik dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan hasil dalam penulisan kedepannya. Berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 15 Desember 2025

Penulis



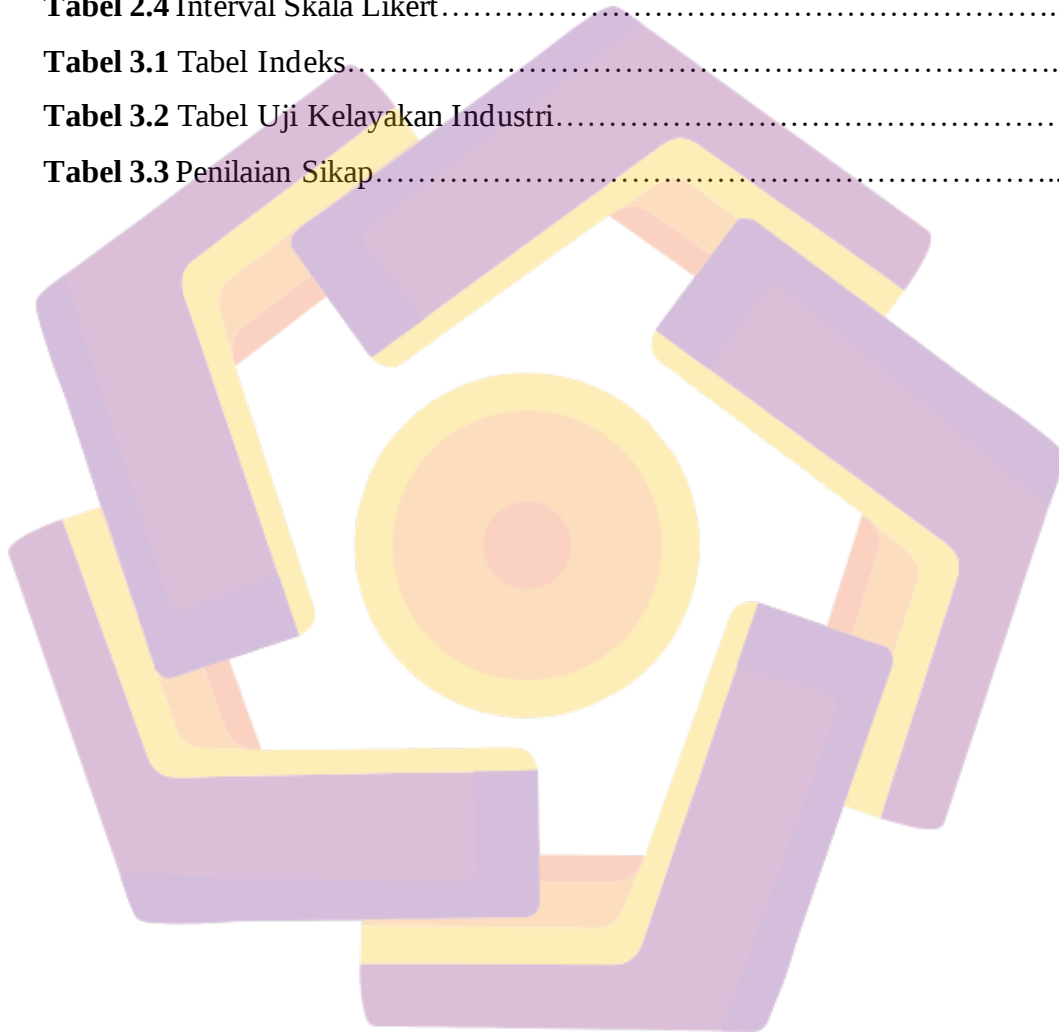
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
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.....	2
BAB II TEORI DAN ANALISIS.....	3
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	3
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. Layout.....	12
2.4.3. Desain	13
2.5. Evaluasi.....	14
2.5.1 Skala Pengukuran Likert	15
2.5.2 Interval Skala Likert	15
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi.....	17
3.1.1. Pembuatan Bahan.....	17
3.1.2. Produksi Visual	18
3.1.3. Pasca Produksi.....	31
3.2. Evaluasi.....	32
3.2.1. Penilaian Teknis	32
3.2.2. Penilaian Sikap	35
BAB IV PENUTUP.....	36
4.1. Kesimpulan	36
4.2. Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN.....	38

DAFTAR TABEL

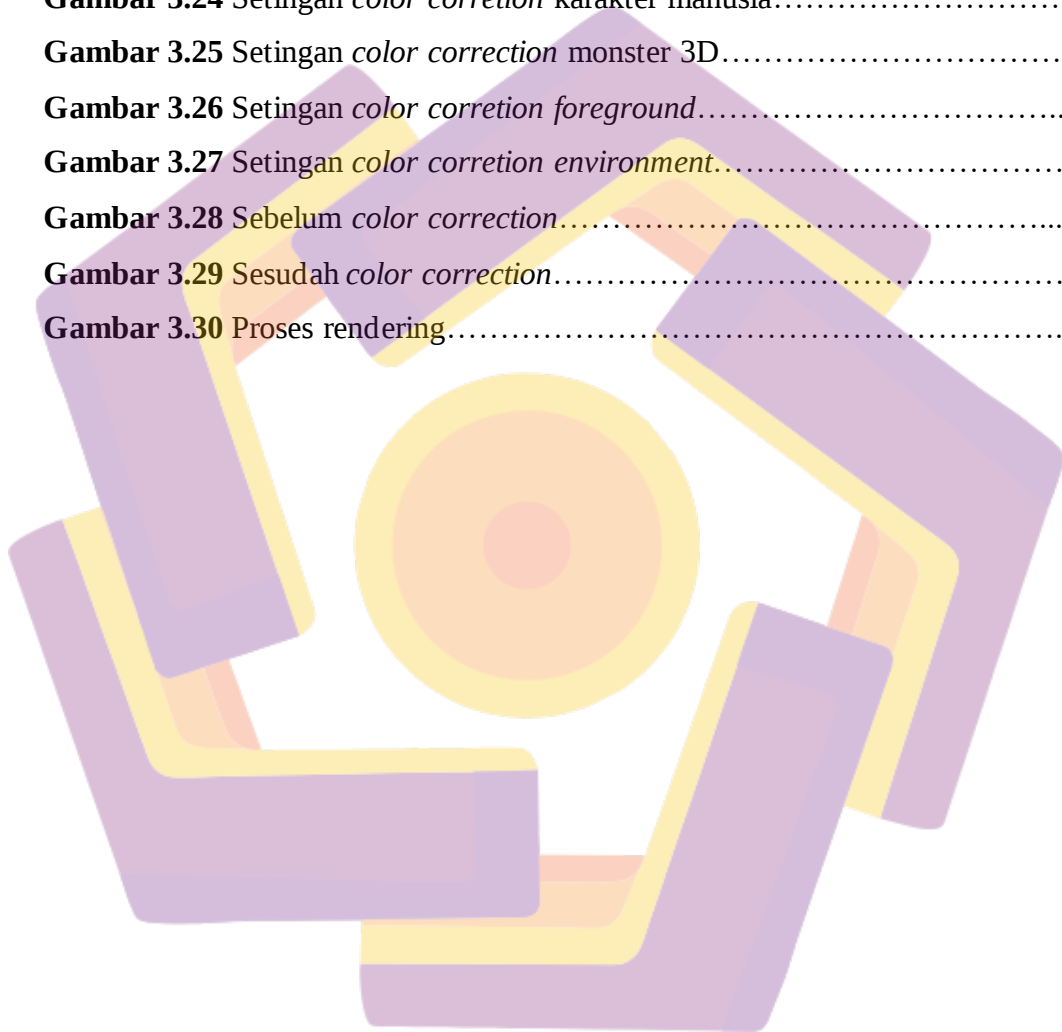
Tabel 2.1 Spesifikasi Hardware.....	9
Tabel 2.2 Spesifikasi Software.....	10
Tabel 2.3 Skala Likert.....	15
Tabel 2.4 Interval Skala Likert.....	16
Tabel 3.1 Tabel Indeks.....	33
Tabel 3.2 Tabel Uji Kelayakan Industri.....	34
Tabel 3.3 Penilaian Sikap.....	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Compositing</i>	3
Gambar 2.2 <i>Rotoscoping</i>	4
Gambar 2.3 <i>Camera Tracking</i>	4
Gambar 2.4 <i>Visual Effect</i>	5
Gambar 2.5 <i>CGI</i>	6
Gambar 2.6 <i>Color Correction</i>	6
Gambar 2.7 <i>Editing</i>	7
Gambar 2.8 <i>Rendering</i>	8
Gambar 2.9 <i>Layout scene</i>	13
Gambar 2.10 Karakter 3D <i>zombie</i>	14
Gambar 2.11 <i>Background dan environment</i>	14
Gambar 3.1 Aset <i>background</i>	17
Gambar 3.2 Aset <i>environment</i>	17
Gambar 3.3 Aset <i>foreground environment</i>	18
Gambar 3.4 Aset <i>environment video</i>	18
Gambar 3.5 Aset <i>sfx</i>	18
Gambar 3.6 Duplikat <i>live footage</i>	19
Gambar 3.7 <i>Rotoscoping</i>	19
Gambar 3.8 <i>Freeze</i>	20
Gambar 3.9 <i>Rotoscoping foreground</i>	20
Gambar 3.10 <i>Camera tracking</i>	21
Gambar 3.11 Menambah <i>CGI</i>	21
Gambar 3.12 Ubah layer CGI zombie menjadi 3D layer.....	22
Gambar 3.13 Setingan <i>Position, Scale, Rotation</i>	22
Gambar 3.14 Duplikat layer orang.....	22
Gambar 3.15 Setingan efek api.....	23
Gambar 3.16 Hasil akhir efek api.....	23
Gambar 3.17 Menambah layer <i>shape</i>	24
Gambar 3.18 Setingan efek debu.....	25

Gambar 3.19 Hasil akhir efek debu.....	25
Gambar 3.20 Memberi efek <i>radio wave</i>	26
Gambar 3.21 Setingan efek gelombang.....	27
Gambar 3.22 Memasukan <i>sfx</i>	27
Gambar 3.23 Menyesuaikan <i>sfx</i>	28
Gambar 3.24 Setingan <i>color corretion</i> karakter manusia.....	28
Gambar 3.25 Setingan <i>color correction</i> monster 3D.....	29
Gambar 3.26 Setingan <i>color corretion foreground</i>	29
Gambar 3.27 Setingan <i>color corretion environment</i>	30
Gambar 3.28 Sebelum <i>color correction</i>	30
Gambar 3.29 Sesudah <i>color correction</i>	31
Gambar 3.30 Proses rendering.....	32



INTISARI

Compositing adalah proses menggabungkan berbagai elemen visual seperti rekaman *live-action*, grafis komputer, dan efek visual menjadi satu gambar atau adegan yang terlihat menyatu. Teknik ini memungkinkan pembuat film atau animator menciptakan lingkungan, efek, atau aksi yang sulit atau tidak mungkin dilakukan secara langsung. Proses ini biasanya memanfaatkan *software* khusus untuk mengatur layer, warna, cahaya, dan integrasi visual agar hasilnya realistis.

Parama merupakan perusahaan yang bergerak di bidang kreatif digital visual dan memiliki program pengembangan talenta melalui kegiatan magang artist dalam proses produksi karya visual, termasuk film pendek. Salah satu proyek yang dikerjakan adalah film berjudul “Implementasi Teknik Compositing Scene Fight Screaming Zombie pada Film Pendek VFX Adventure Boss Level” yang mengusung konsep petualangan antar dimensi dan menuntut pengolahan efek visual serta integrasi elemen digital.

Penulis menghasilkan visual berupa adegan yang menampilkan seorang pahlawan sebagai karakter utama yang tengah bersiap menghadapi boss berwujud *zombie*, dengan latar kota yang digambarkan dalam kondisi *post-apocalyptic*. Untuk membangun visual tersebut, penulis memadukan berbagai elemen seperti *live footage* untuk tokoh utama, model 3D untuk karakter *zombie*, serta *CGI* berupa efek *shockwave*, asap, debu, dan api. 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*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan elemen seperti *live footage*, model 3D, dan berbagai efek *CGI* membuat proses ini layak diteliti lebih lanjut dalam konteks pembuatan adegan film pendek. Oleh karena itu, penulis menetapkan judul “Implementasi Teknik Compositing Scene "Fight Screaming Zombie" pada Film Pendek VFX Adventure Boss Level.”

Kata kunci : *Compositing, Rotoscoping, Zombie, Adventure, Boss level*

ABSTRACT

Compositing is the process of combining various visual elements such as live-action footage, computer graphics, and visual effects into a single, cohesive image or scene. This technique allows filmmakers or animators to create environments, effects, or actions that are difficult or impossible to achieve directly. The process typically utilizes specialized software to manage layers, color, lighting, and visual integration to achieve realistic results.

Parama is a company engaged in the digital visual creative field and has a talent development program through artist internships in the production process of visual works, including short films. One of the projects being developed is a film entitled “Implementation of Compositing Techniques in the ‘Fight Screaming Zombie’ Scene in the VFX Short Film Adventure Boss Level”, which carries an interdimensional adventure concept and requires visual effects processing as well as the integration of digital elements.

The author produced a visual sequence featuring a hero as the main character preparing to face a boss in the form of a zombie, set against a post-apocalyptic city background. To build this visual, the author combined several elements such as live footage for the main character, 3D models for the zombie character, and CGI elements such as shockwaves, smoke, dust, and fire. All these components were merged into a single visual composition, requiring accurate layer management, and thus, a rotoscoping process was needed to isolate objects prior to the compositing stage.

Based on this explanation, the use of elements such as live footage, 3D models, and various CGI effects makes this process worthy of further study in the context of short-film scene production. Therefore, the author established the title “Implementation of Compositing Techniques for the ‘Fight Screaming Zombie’ Scene in the Short Film VFX Adventure: Boss Level.”

Keyword : Compositing, Rotoscoping, Zombie, Adventure, Boss level