

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE” FIGHT ALIEN”
PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ARDI SETIAWAN

20.82.0999

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE” FIGHT ALIEN”
PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ARDI SETIAWAN

20.82.0999

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE” FIGHT ALIEN”
PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

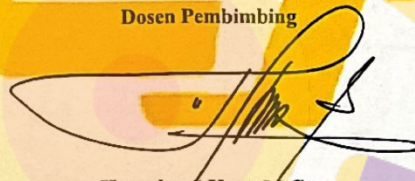
yang disusun dan diajukan oleh

ARDI SETIAWAN

20.82.0999

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 ALIEN”
PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

yang disusun dan diajukan oleh

ARDI SETIAWAN

20.82.0999

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

**Nadea Cipta Laksmi, M.Kom
NIK. 190302551S**

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

Tanda Tangan



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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



**Prof. Dr. Kusri, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302106**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ardi Setiawan
NIM : 20.82.0999

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE" FIGHT ALIEN"
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,


Ardi Setiawan

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 sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE ”FIGHT ALIEN” PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS 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 terima kasih 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. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Haryoko S.Kom., M.Cs. 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 M.usman, ibu martha, yang selalu memberikan motivasi, teguran serta doa dan dukungannya sehingga

sehingga menjadi dorongan untuk penulis menyelesaikan laporan skripsi ini.

8. Teman-teman seperjuangan selama perkuliahan yaitu Ahmad Iqbal Dwicahyo, Prima Aji Nugraha, Manahil muna Rosseyid Wildan, Syahrul Fathur Rahman, Abigail kamrin, Fauzan Al irsyad, Rizqi Bintang Setyawan, Nio Bima Saputra, Muhammad Al-Hafidz, ishak Nurkholis, Ahmad Fakhrol Ghufroon, Muhammad Al Fikih, Massilian Ivan D Rinanto, M. Delonik Akbar, Thomas Rohman Hidayat.
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, mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 18 Desember 2025

Penulis.

Ardi Setiawam

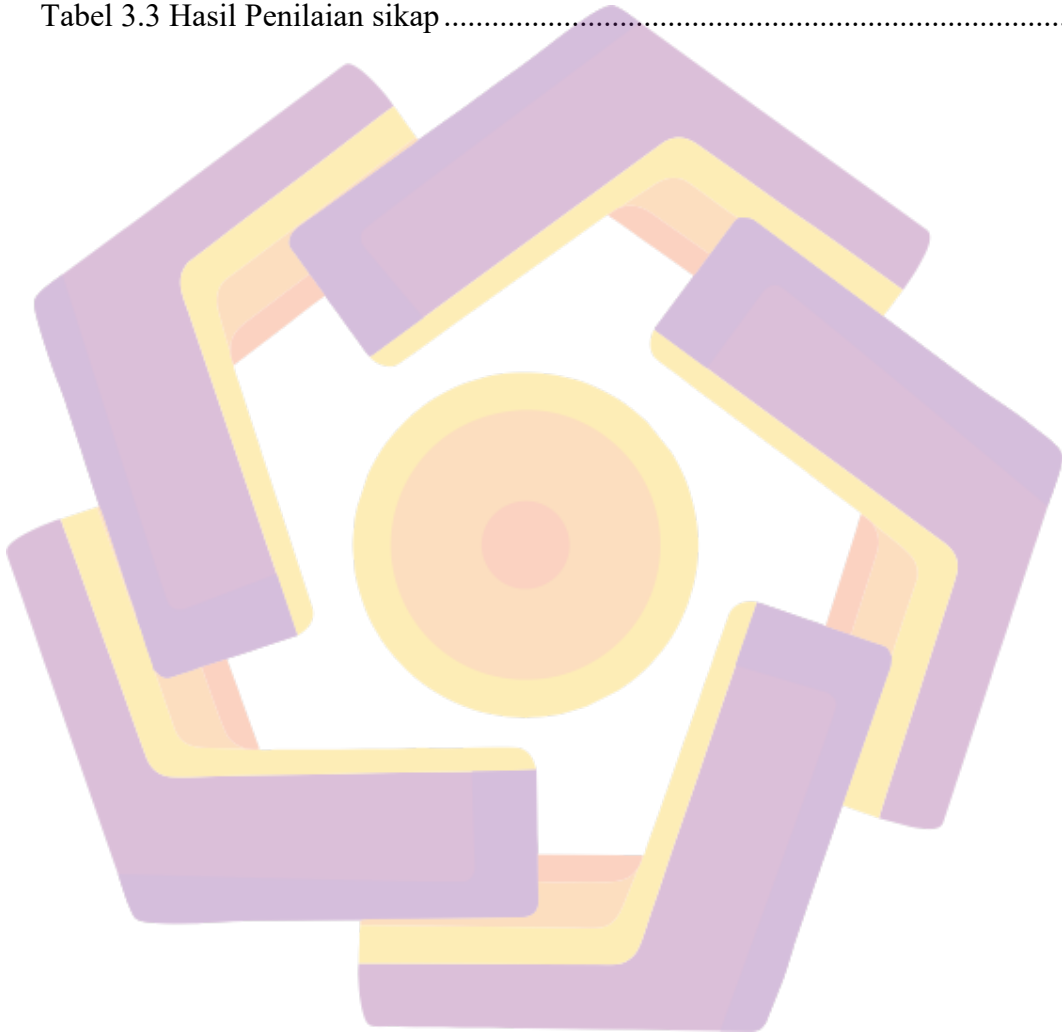
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT-.....	xi
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	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	4
2.1.1. Teori Compositing.....	4
2.1.2 Animasi 3D	5
2.1.3 Prinsip Dan Teknik Dasar Compositing.....	6
1. Keying	6
2. Rotoscoping.....	7
3. Visual Effect.....	8
4. Layouting	8
5. Colour Grading.....	9
6. Frame by frame	10
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	10
2.2.1. Brief Produksi	10
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional	11
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	11
Spesifikasi Laptop	11
Spesifikasi Perangkat lunak	12
2.3. Analisis Aspek Produksi	12
2.3.1. Aspek Kreatif	12
2.3.2. Aspek Teknis.....	13
2.4. Tahapan Pra Produksi	14

2.4.1. Ide Dan Konsep.....	14
2.4.2. Naskah dan Storyboard	14
2.4.3. Desain.....	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	19
3.1.3. Pasca Produksi.....	21
3.1.3.1 Compositing	22
1. Rotoscoping.....	22
2. Layouting	23
3. Visual effect	24
4. Color grading.....	27
3.2. Evaluasi.....	28
BAB IV	
PENUTUP.....	32
4.1. Kesimpulan.....	32
4.2. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 spesifikasi kebutuhan perangkat keras	11
Tabel 2.2 spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.....	12
Tabel 3.1 hasil penilaian teknis	29
Tabel 3.2 Range Nilai.....	29
Tabel 3.3 Hasil Penilaian sikap	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Compositing.....	5
Gambar 2.2 Contoh Animasi 3D.....	6
Gambar 2.3 Contoh Keying	7
Gambar 2.4 Contoh Rotoscoping	7
Gambar 2.5 Contoh Visual Effect.....	8
Gambar 2.6 Contoh Gambar Layouting.....	9
Gambar 2.7 Contoh Gambar Colour Grading	9
Gambar 2.8 Contoh Gambar Frame by frame.....	10
Gambar 2.9 Storyboard fight alien	15
Gambar 2.10 Background fight alien	16
Gambar 2.11 Design Monster	16
Gambar 3.1 Hasil Rotoscoping Secara frame by frame pada adobe after effects..	18
Gambar 3.2 Animasi 3D.....	19
Gambar 3.3 Pembuatan Background	19
Gambar 3.4 Rotoscoping padaa footage asli.....	20
Gambar 3.5 Aset 3D Monster	20
Gambar 3.6 Footage asap	21
Gambar 3.7 Bahan Background kota	21
Gambar 3.8 Tools untuk rotoscoping	22
Gambar 3.9 Hasil dari rotoscoping	23
Gambar 3.10 Import bahan untuk compositing.....	23
Gambar 3.11 Layouting bahan menjadi satu.....	23
Gambar 3.12 racker dan layouting dengan 3D layer pada monster	24
Gambar 3.13 Setting effect lumetri color dan tritone.....	25
Gambar 3.14 Pembuatan efek petir dan setting petir	26
Gambar 3.15 Menampilkan footage CGI debu dan setting effect.....	27
Gambar 3.16 Setting Levels dan Lumetri Color untuk color grading.....	27
Gambar 3.17 Setting render	28

INTISARI

Penelitian ini membahas penerapan teknik *compositing* dalam pembuatan adegan pertarungan dengan alien pada film pendek VFX bergenre *adventure* berjudul “**Boss Level**”. Teknik *compositing* digunakan untuk menggabungkan berbagai elemen visual seperti aktor nyata yang direkam secara *live action*, karakter alien 3D, serta efek visual pendukung menjadi satu kesatuan gambar yang terlihat realistis.

Proses pengolahan visual ini meliputi *keying*, *tracking*, *color grading*, hingga penyesuaian cahaya dan bayangan agar seluruh objek dalam adegan menyatu secara natural. Dengan penerapan teknik *compositing* yang tepat, adegan fiksi seperti pertarungan dengan makhluk luar angkasa dapat terlihat lebih hidup dan meyakinkan bagi penonton.

Hasilnya, film pendek “*Boss Level*” mampu menghadirkan pengalaman visual yang imersif serta menunjukkan bahwa teknik *compositing* memiliki peran penting dalam produksi film berkonsep fantasi dan fiksi ilmiah, khususnya dalam mewujudkan adegan yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata.

Kata kunci: Kompositing, Gradasi Warna, Film, Efek Visual

ABSTRACT-

This research discusses the implementation process of compositing techniques in the creation of the “Fight Alien” scene in the VFX adventure short film Boss Level. The primary objective of this study is to produce realistic visual effects that are harmoniously integrated between live-action elements and CGI components. The methods used include stages of visual planning, motion tracking, rotoscoping, color grading, and final compositing using digital compositing software.

Each stage is analyzed to ensure consistency in lighting, perspective, and color accuracy so that CGI characters and objects can seamlessly blend with the original environment. The findings indicate that the proper application of compositing techniques, supported by accurate lighting adjustments and the selection of appropriate render passes, can significantly enhance cinematic quality and effectively reinforce the action-driven narrative of the film.

Furthermore, this implementation demonstrates that a structured compositing workflow is capable of maximizing production efficiency while delivering an immersive and engaging fight scene for the audience.

Keywords :Compositing, Color Grading, Film, Visual Effects,