

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECTS SCENE "FIGHT 01"
PADA FILM "BATTLE PARK" MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE
PREMIER PRO DAN ADOBE AFTER EFFECTS**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
SIGIT KUNTO SATRIYO WICAKSONO
22.82.1544

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECTS SCENE "FIGHT 01"
PADA FILM "BATTLE PARK" MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE
PREMIER PRO DAN ADOBE AFTER EFFECTS**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

SIGIT KUNTO SATRIYO WICAKSONO

22.82.1544

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECTS SCENE "FIGHT 01"
PADA FILM "BATTLE PARK" MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE
PREMIER PRO DAN ADOBE AFTER EFFECTS**

yang disusun dan diajukan oleh

SIGIT KUNTO SATRIYO WICAKSONO

22.82.1544

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2026

Dosen Pembimbing

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECTS SCENE "FIGHT 01"
PADA FILM "BATTLE PARK" MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE
PREMIER PRO DAN ADOBE AFTER EFFECTS**

yang disusun dan diajukan oleh

SIGIT KUNTO SATRIYO WICAKSONO

22.82.1544

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302277

Rizky, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302311

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sigit Kunto Satriyo Wicaksono
NIM : 22.82.1544

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECTS SCENE "FIGHT 01" PADA FILM "BATTLE PARK" MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIER PRO DAN ADOBE AFTER EFFECTS

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi 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, 23 Januari 2026

Yang Menyatakan



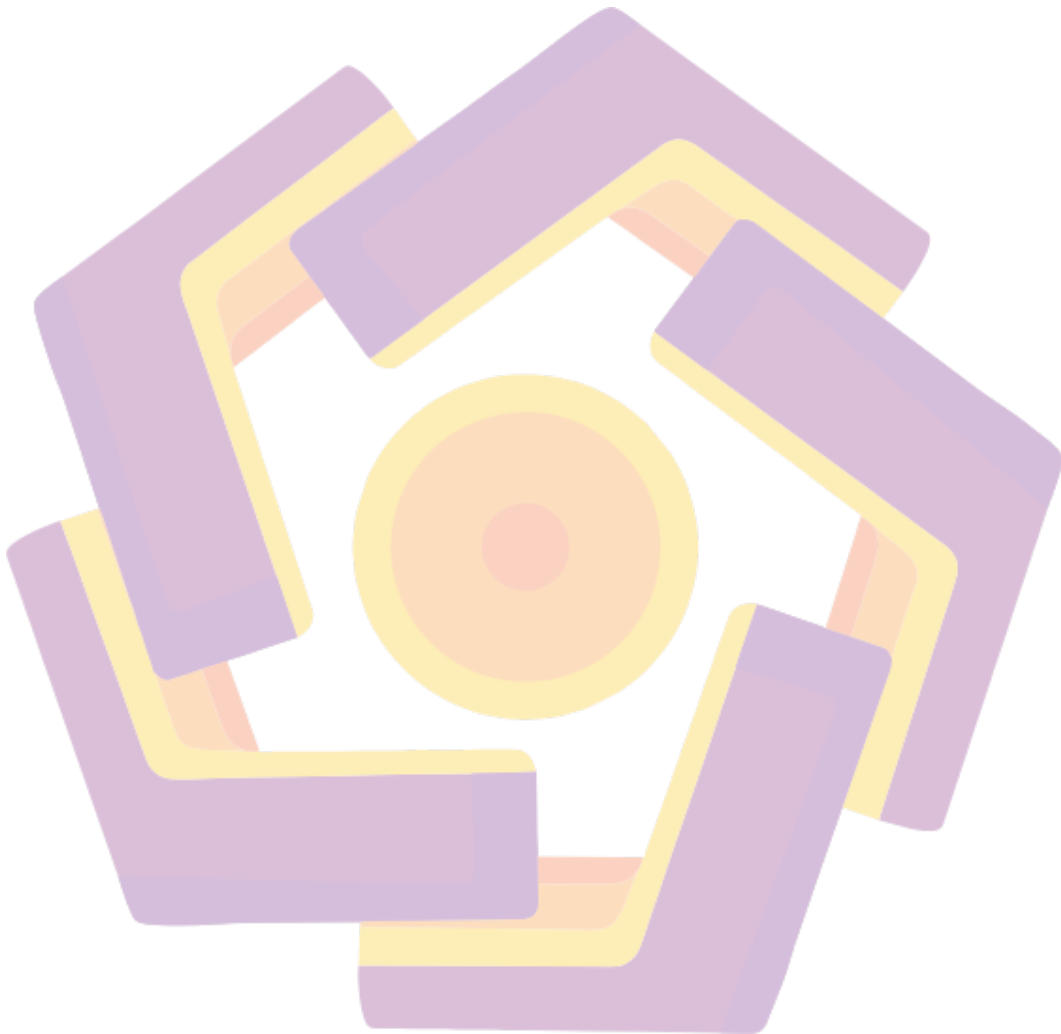
Sigit Kunto Satriyo Wicaksono

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi Non Reguler dengan judul “Pembahasan Compositing Visual Effects Scene “Fight 01” pada Film “Battle Park” Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effects”. Penyusunan skripsi Non Reguler ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah dan memenuhi persyaratan kelulusan sebelum memperoleh gelar Sarjana (Strata Satu) di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyelesaiannya tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing skripsi Non Reguler, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta motivasi, baik secara moral maupun material, selama proses penyusunan skripsi.
5. Teman-teman dari Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 2022 dan sahabat penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
6. Kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dan terlibat dalam proses penyusunan laporan skripsi ini, namun tidak dapat penulis sebutkan secara satu per satu, penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih.

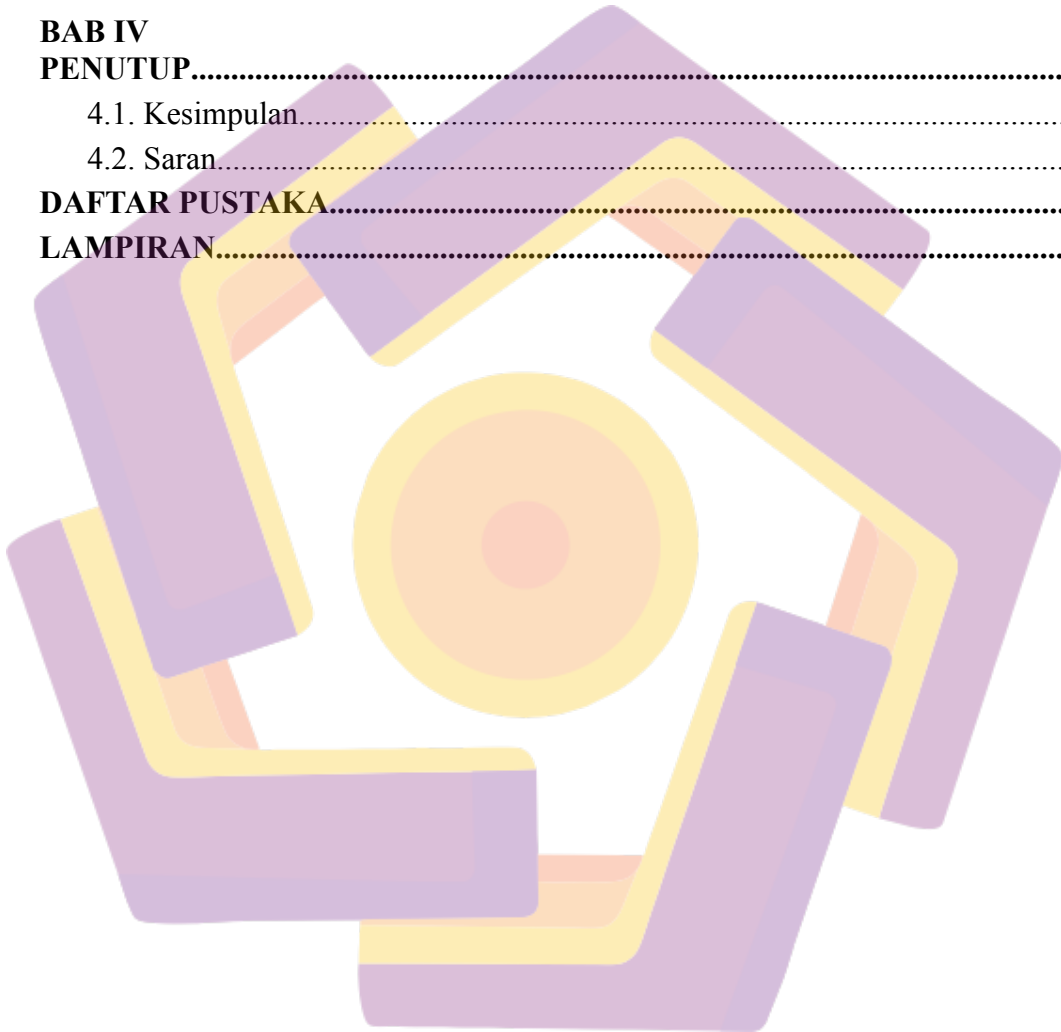
Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan di masa yang akan datang.



DAFTAR ISI

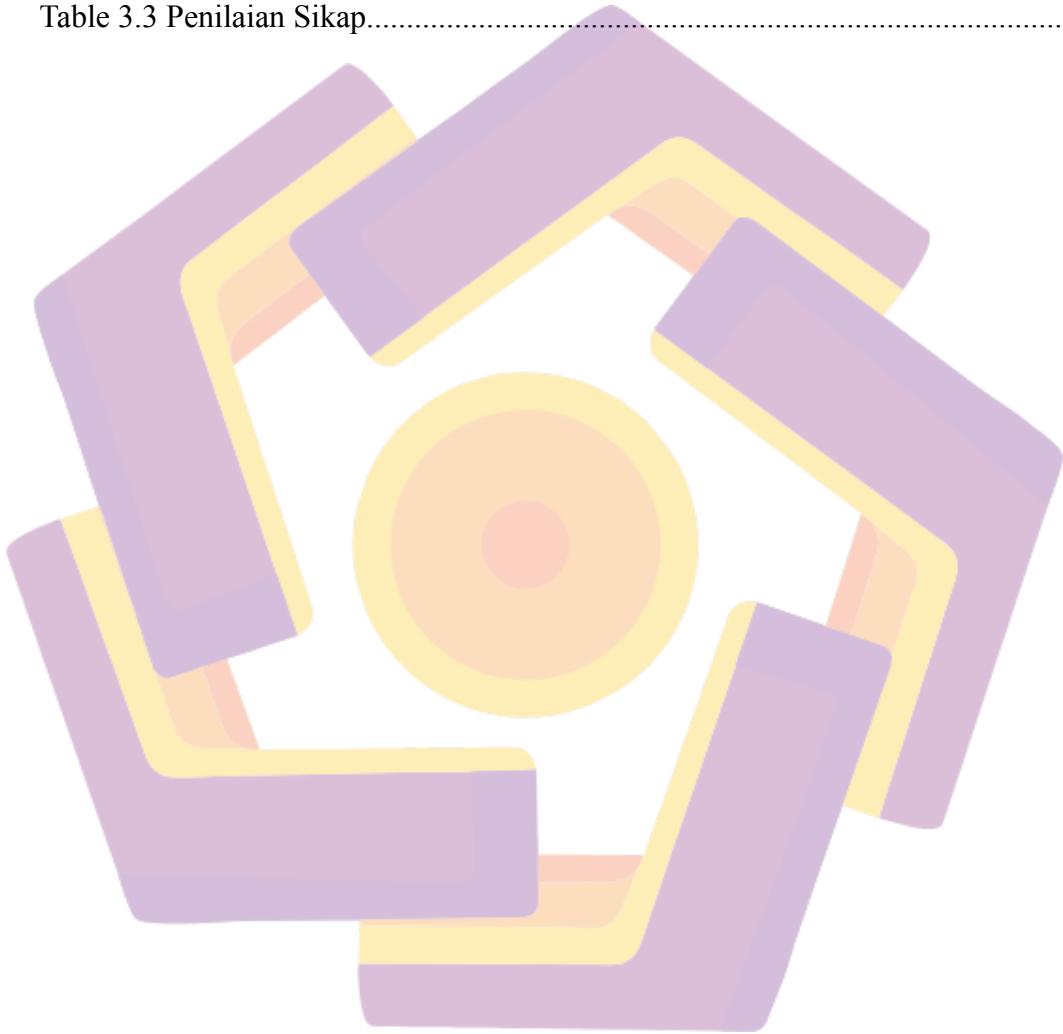
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	0
KATA PENGANTAR.....	1
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR TABEL.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	7
INTISARI.....	9
ABSTRACT.....	10
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan 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. Teori Compositing.....	4
2.1.2. Visual Effect.....	4
2.1.3. Rotoscoping.....	5
2.1.4. Keying.....	6
2.1.5. Masking.....	7
2.1.6. Editing.....	7
2.1.6. Color Grading.....	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.....	11
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. Naskah dan Storyboard.....	15
2.4.3. Desain.....	17

BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
3.1. Pasca Produksi.....	17
3.1.1. Pembuatan Bahan.....	19
3.1.2. Produksi Visual.....	20
3.1.3. Pasca Produksi.....	32
3.2. Evaluasi.....	39
BAB IV	
PENUTUP.....	43
4.1. Kesimpulan.....	43
4.2. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	45



DAFTAR TABEL

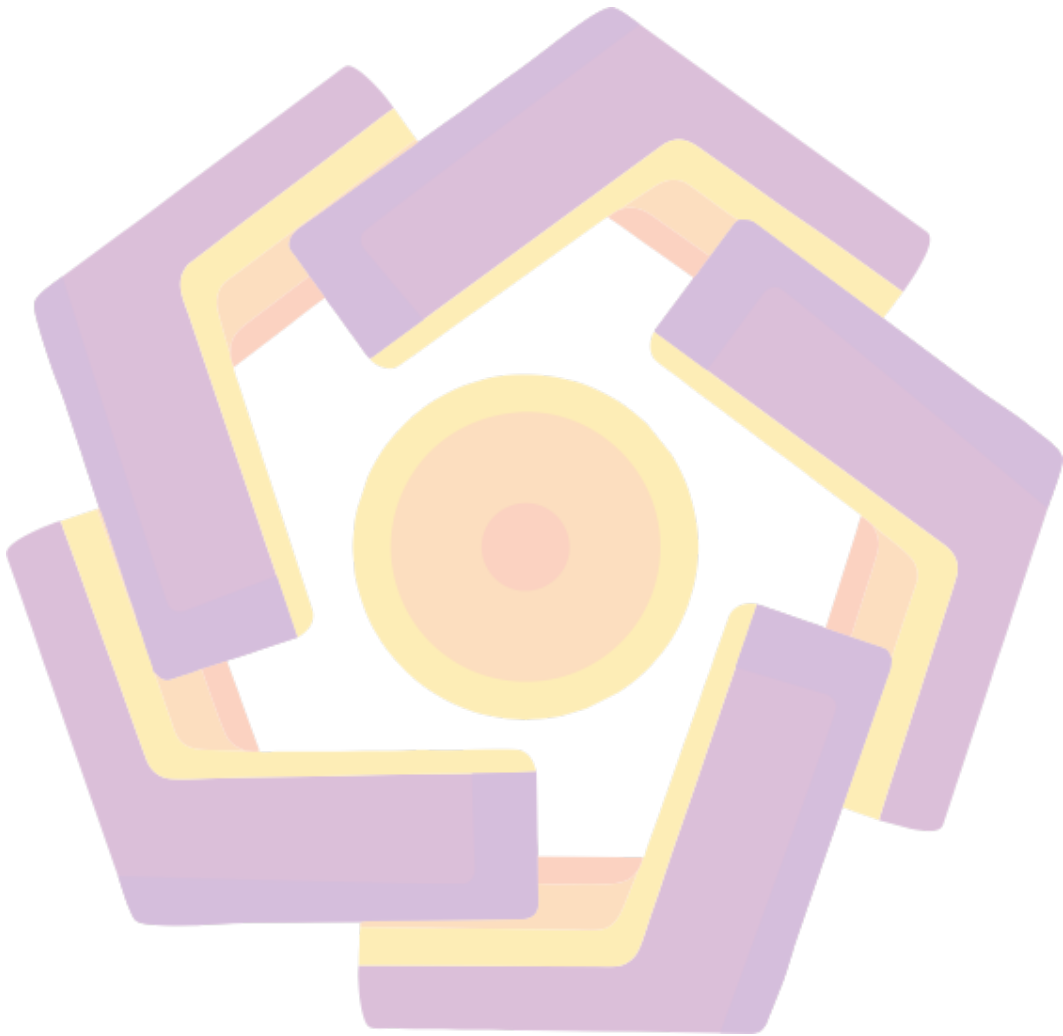
Tabel 2.1 Daftar kebutuhan non fungsional.....	10
Table 2.2 Storyboard.....	16
Table 3.1 Indeks Penilaian.....	40
Table 3.2 Penilaian Teknis.....	40
Table 3.3 Penilaian Sikap.....	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh penerapan teknik compositing.....	4
Gambar 2.2 Contoh asset visual effect.....	5
Gambar 2.3 Contoh penerapan teknik rotoscoping.....	6
Gambar 2.4 Contoh penerapan teknik keying.....	6
Gambar 2.5 Contoh penerapan teknik masking.....	7
Gambar 2.6 Contoh penerapan editing.....	7
Gambar 2.7 Contoh penerapan color grading.....	8
Gambar 2.8 Naskah.....	15
Gambar 3.1 Kegiatan produksi berupa pengambilan footage.....	17
Gambar 3.2 Poster Kung Fu Hustle.....	18
Gambar 3.3 Naruto Nine-Tails Unleashed.....	18
Gambar 3.4 Basic speed line shape.....	19
Gambar 3.5 Penganimasian menggunakan expression.....	20
Gambar 3.6 Rotoscoping pada area tangan.....	21
Gambar 3.7 Rotoscoping pada area mata.....	21
Gambar 3.8 Pengaplikasian effect aura dan cahaya pada tangan.....	22
Gambar 3.9 Effect aura dan cahaya pada mata.....	23
Gambar 3.10 Pengaplikasian masking pada effect cahaya di mata.....	23
Gambar 3.11 Pemberian dan penempatan effect shockwave.....	24
Gambar 3.12 Footage awal sebelum di masking.....	25
Gambar 3.13 Masking pada footage clean plate.....	26
Gambar 3.14 Hasil penggabungan antara footage dengan clean plate.....	26
Gambar 3.15 Time remapping.....	27
Gambar 3.16 Camera shake dan movement.....	28
Gambar 3.17 Rotoscoping ketika karakter deni terbang.....	28
Gambar 3.18 Pembuatan adegan deni terbang dan mengeluarkan aura.....	29
Gambar 3.19 Trail effect.....	30
Gambar 3.20 Slow motion dan fast motion.....	31
Gambar 3.21 Camera shake.....	31
Gambar 3.22 Transisi zoom out.....	32
Gambar 3.23 Dasar effect shockwave yang akan di compos ke footage utama....	33
Gambar 3.24 Effect shockwave yang telah di compos dengan footage utama.....	34
Gambar 3.25 Compos effect echo pada tangan yang telah di rotos.....	35
Gambar 3.26 Masking pada effect speedline.....	35
Gambar 3.27 Editing dan penggabungan seluruh footage dan effect.....	36

Gambar 3.28 Nest untuk membuat effect camera wiggle.....	37
Gambar 3.29 Camera wiggle menggunakan nest.....	37
Gambar 3.30 Adjustment layer.....	38
Gambar 3.31 Settingan render pada after effect.....	39
Gambar 3.32 Settingan render pada premiere pro.....	39



INTISARI

Film *Battle Park* adalah sebuah film dengan efek visual dan animasi yang menceritakan pertarungan dua orang dalam merebutkan sebuah lokasi parkir. Salah satu elemen krusial dalam film ini adalah adegan pertarungan 01, yang memerlukan pengolahan visual agar konflik dalam adegan bertarung terlihat dinamis dan dapat menyampaikan intensitasnya secara meyakinkan. Untuk meraih tujuan tersebut, *compositing* diterapkan sebagai metode utama dalam memadukan hasil pengambilan gambar langsung (*live shot*) dengan berbagai elemen visual effect, seperti puing-puing, asap, gelombang kejut, dan efek benturan. Di samping itu, pengaturan kecepatan durasi adegan juga diterapkan untuk memperkuat kesan gerakan yang cepat dan dinamis. Penerapan *compositing* dalam adegan ini sangat berperan dalam menciptakan ritme pertarungan dan meningkatkan kualitas visual secara keseluruhan. Berdasarkan proses tersebut, diskusi ini terfokus pada penerapan teknik *compositing VFX* pada scene fight 01 dalam film *Battle Park*. Evaluasi yang dilakukan oleh pihak industri CV Parama Creative menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak dan mendapatkan kategori baik. Melalui evaluasi dan hasil dari studi penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi pembaca atau praktisi yang ingin memahami lebih lanjut tentang proses *compositing* visual efek.

Kata Kunci: Compositing, Film, Efek Visual, Aset Visual, Pengambilan Gambar Langsung

ABSTRACT

Battle Park is a film that incorporates visual effects and animation to depict a confrontation between two individuals competing for a parking location. One of the crucial elements in this film is Fight Scene 01, which requires careful visual processing to ensure that the conflict appears dynamic and effectively conveys its intensity. To achieve this objective, compositing is applied as the primary method for integrating live-action footage with various visual effect elements, such as debris, smoke, shockwaves, and impact effects. In addition, adjustments to the speed and duration of the shots are implemented to enhance the impression of fast-paced and dynamic movement. The application of compositing in this scene plays a significant role in establishing the rhythm of the fight and improving the overall visual quality. Based on this process, the discussion focuses on the implementation of VFX compositing techniques in Fight Scene 01 of the film *Battle Park*. An evaluation conducted by the industry partner, CV Parama Creative, indicates that the final product is considered feasible and has received a “good” category rating. Through this evaluation and the results of this study, it is expected to serve as a reference for readers or practitioners who wish to gain a deeper understanding of the visual effects compositing process.

Keywords: *Compositing, Film, Visual Effects, Asset Visual, Live Shoot*