

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE "SONIC BOOM"* PADA FILM
*"BATTLE PARK"***

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

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



Disusun oleh
STEVA DIAN KURNIA PUTRA
22.82.1541

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE "SONIC BOOM"* PADA FILM
*"BATTLE PARK"***

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

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



Disusun oleh
STEVA DIAN KURNIA PUTRA
22.82.1541

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE "SONIC BOOM"* PADA FILM *"BATTLE
PARK"***

yang disusun dan diajukan oleh

STEVA DIAN KURNIA PUTRA

22.82.1541

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2026.

Dosen Pembimbing

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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE “SONIC BOOM” PADA FILM “BATTLE
PARK”

yang disusun dan diajukan oleh

STEVA DIAN KURNIA PUTRA

22.82.1541

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom., M. Cs.
NIK. 190302286

Afifah Nur Aini, M. Kom.
NIK. 190302631

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Steva Dian Kurnia Putra
NIM : 22.82.1541

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "SONIC BOOM" PADA FILM "BATTLE PARK "

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, 22 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Steva Dian Kurnia Putra

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan penulis berkat dan rahmat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembahasan *Compositing Scene "Sonic Boom"* pada Film "*Battle Park*” ini dengan baik.

Penulis mendapatkan banyak bantuan moril dan materil dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dari penulis yang selalu memberikan doa, bantuan, perhatian, motivasi, dan semangat kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Kusri, 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 Ibnu Hadi Purwanto, S. Kom., M. Kom. selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi.
6. Seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu terselesainya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena penulis masih dalam proses belajar. Oleh karena itu, penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan dapat memberikan wawasan baru.

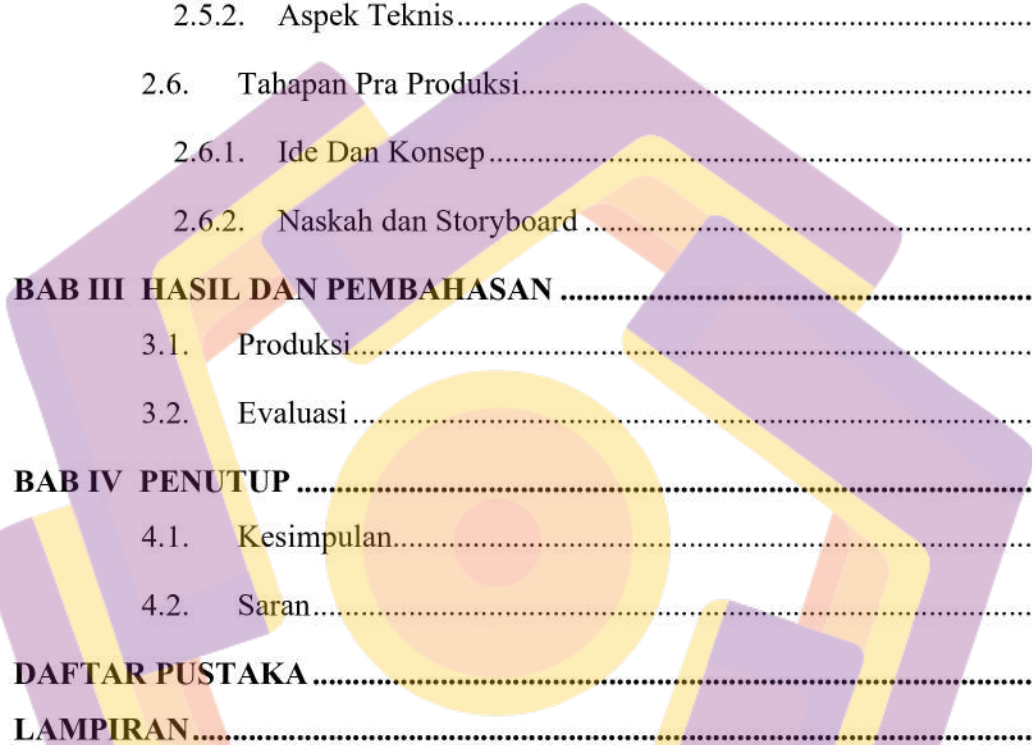
Yogyakarta, 20 Januari 2026



Steva Dian Kurnia Putra

DAFTAR ISI

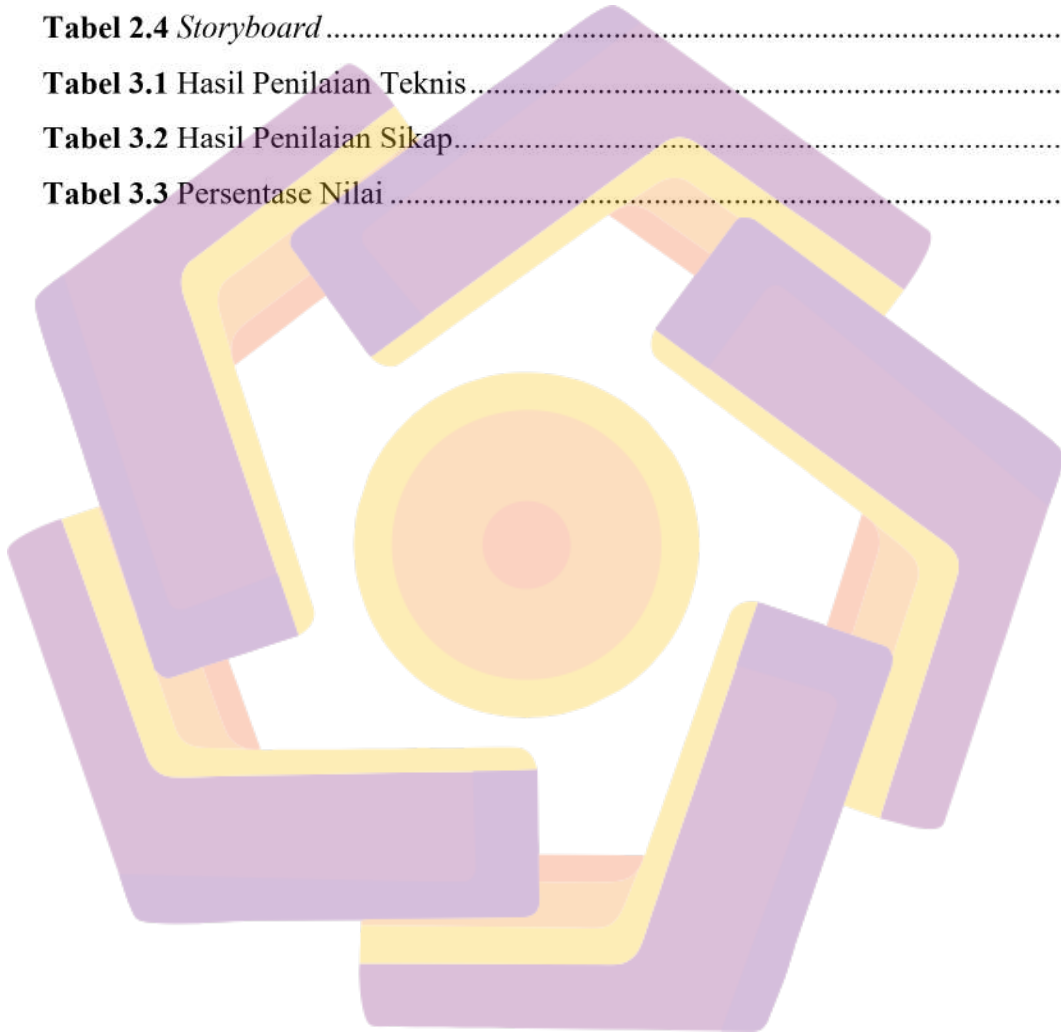
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI NON REGULER.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
BAB II TEORI DAN ANALISIS.....	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	4
2.1.1. VFX (<i>Visual Effect</i>).....	4
2.1.2. Teknik <i>Compositing</i>	4
2.1.3. Teknik <i>Rotoscoping</i>	5
2.1.4. Teknik <i>Rotomasking</i>	7
2.1.5. <i>Layer Based</i>	8
2.2. Referensi Pengumpulan Data.....	9
2.3. Brief Produksi.....	10
2.4. Teori Analisis Kebutuhan.....	10



2.4.1. Teori Kebutuhan Fungsional.....	11
2.4.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	12
2.5. Analisis Aspek Produksi	13
2.5.1. Aspek Kreatif	13
2.5.2. Aspek Teknis.....	14
2.6. Tahapan Pra Produksi.....	16
2.6.1. Ide Dan Konsep.....	16
2.6.2. Naskah dan Storyboard	17
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	19
3.1. Produksi.....	19
3.2. Evaluasi	45
BAB IV PENUTUP	48
4.1. Kesimpulan.....	48
4.2. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	12
Tabel 2.2 Jenis Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	12
Tabel 2.3 Nama <i>Brainware</i>	12
Tabel 2.4 <i>Storyboard</i>	17
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis.....	46
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap.....	46
Tabel 3.3 Persentase Nilai	47

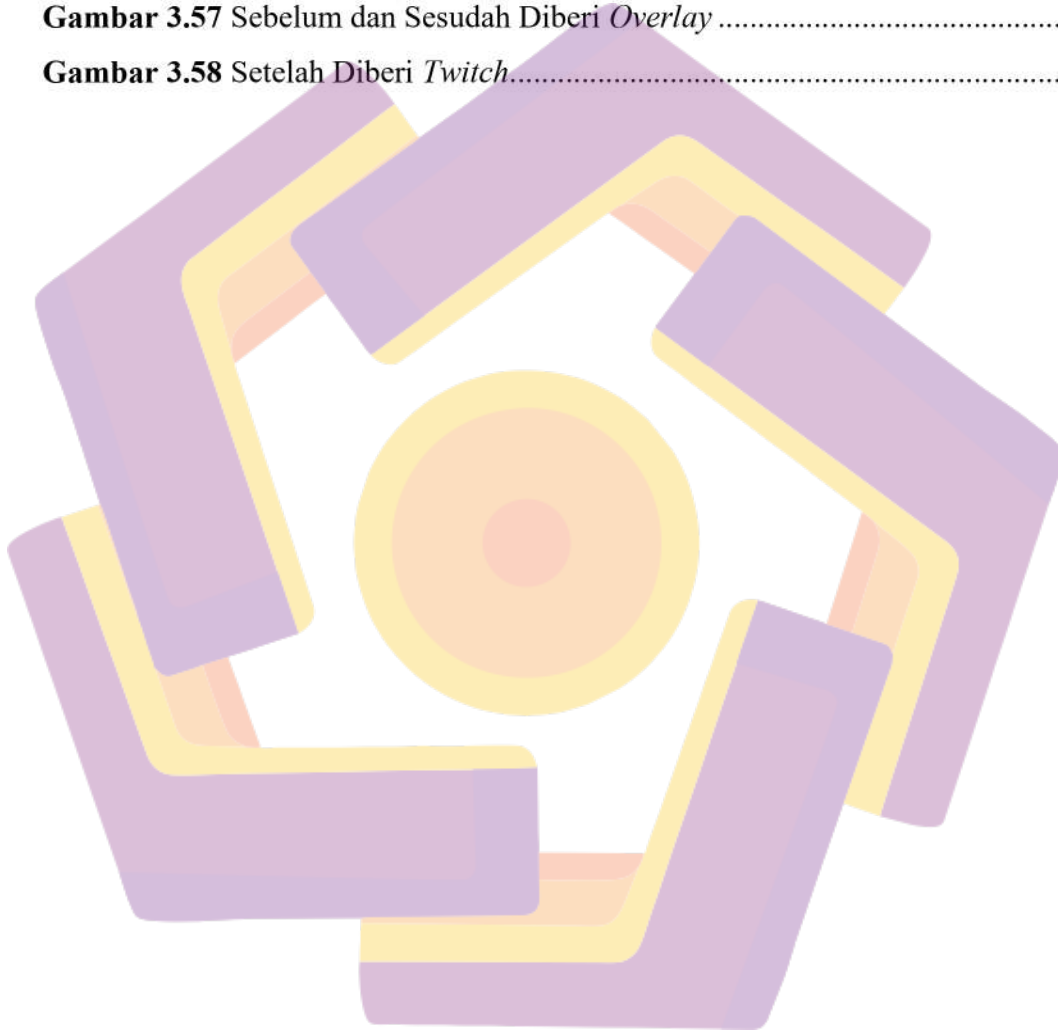


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Compositing</i>	5
Gambar 2.2 Contoh <i>Rotoscoping</i>	7
Gambar 2.3 Contoh Gambar <i>Rotomasking</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Layer Based</i>	9
Gambar 2.5 <i>One Punch Man</i> (2015).....	10
Gambar 3.1 <i>Shockwave</i> Sebelum di <i>Rotoscoping</i>	20
Gambar 3.2 <i>Rotoscoping</i> pada Area Tangan	20
Gambar 3.3 Sebelum dan Sesudah di <i>Rotoscoping</i>	21
Gambar 3.4 Menambah <i>Keyframe Time Remapping</i>	21
Gambar 3.5 <i>Setting-an Effect Wiggle</i> dan <i>Transform</i>	21
Gambar 3.6 <i>Setting-an Effect Speedline</i>	23
Gambar 3.7 <i>Setting-an Expression</i>	23
Gambar 3.8 <i>Rotoscoping</i> Arya	24
Gambar 3.9 Sebelum dan Sesudah <i>Rotoscoping</i>	24
Gambar 3.10 <i>Setting-an Wiggle</i> dan <i>Transform</i>	25
Gambar 3.11 <i>Speedline Overlay</i>	25
Gambar 3.12 Sebelum dan Sesudah <i>Rotoscoping</i>	26
Gambar 3.13 <i>Setting-an Twitch</i>	27
Gambar 3.14 <i>Masking</i> Tangan.....	28
Gambar 3.15 Sebelum <i>Masking</i> dan Sesudah <i>Masking</i>	28
Gambar 3.16 <i>Keyframe Masking</i>	28
Gambar 3.17 <i>Keyframe Masking</i>	29
Gambar 3.18 <i>Rotoscoping</i> Karakter Kuning	30
Gambar 3.19 <i>Setting-an CC Wide Time</i>	30
Gambar 3.20 Sebelum dan Sesudah diberi Bayangan	30
Gambar 3.21 Sesudah diberikan Efek <i>Motion Blur</i>	31
Gambar 3.22 <i>Setting-an Echo</i>	31
Gambar 3.23 Sebelum dan Sesudah diberi <i>Echo</i>	31

Gambar 3.24 <i>Smoke Asset</i>	32
Gambar 3.25 <i>Setting-an Smoke</i>	32
Gambar 3.26 <i>Effect Curves</i>	33
Gambar 3.27 Sebelum dan Sesudah <i>Twitch</i>	33
Gambar 3.28 <i>Rotos Baju Merah dan Baju Kuning</i>	34
Gambar 3.29 <i>Pre-comp Layer “Rotos Biru”</i>	34
Gambar 3.30 <i>Setting-an VR Glow</i>	35
Gambar 3.31 Sebelum dan Sesudah <i>VR Glow</i>	35
Gambar 3.32 <i>Masking Karakter</i>	36
Gambar 3.33 <i>Toggle Switches Motion Blur</i> Diaktifkan.....	36
Gambar 3.34 <i>Motion Blur</i> pada Adegan Memukul dan <i>Dash</i>	36
Gambar 3.35 <i>Keyframe Position dan Scale</i> Adegan Memukul dan <i>Dash</i>	37
Gambar 3.36 Sebelum dan Sesudah Diberi <i>Shockwave</i> pada Adegan Memukul dan <i>Dash</i>	37
Gambar 3.37 Setelah Diberi <i>Gaussian Blur</i>	37
Gambar 3.38 <i>Setting-an Blurriness</i> Percikan Batu pada Adegan Memukul dan <i>Dash</i>	38
Gambar 3.39 Sebelum dan Sesudah diberi <i>Smoke</i> dan Percikan Batu Pada Adegan Memukul dan <i>Dash</i>	38
Gambar 3.40 <i>Time Remapping</i>	38
Gambar 3.41 <i>Zoom</i> Menggunakan <i>Position</i> dan <i>Scale</i>	38
Gambar 3.42 Setelah diberi <i>Twitch</i>	39
Gambar 3.43 Proses <i>Masking</i> Tangan	39
Gambar 3.44 Hasil <i>Masking</i>	40
Gambar 3.45 Sebelum dan Sesudah diberi <i>Masking-an</i> Baru	40
Gambar 3.46 Sebelum dan Sesudah Diberi <i>Lumetri Color</i>	40
Gambar 3.47 Sebelum dan Sesudah Diaktifkan <i>Motion Blur</i>	40
Gambar 3.48 <i>Masking Area</i> Baju Merah.....	41
Gambar 3.49 <i>Setting-an Liquify</i>	41
Gambar 3.50 Sebelum dan Sesudah Diberi <i>Liquify</i>	42
Gambar 3.51 <i>Parent dan Link</i>	42

Gambar 3.52 <i>Keyframe</i>	42
Gambar 3.53 Sebelum dan Sesudah Diberi Efek.....	43
Gambar 3.54 <i>Effect Control</i>	43
Gambar 3.55 Setelah Diberi <i>Smoke</i>	43
Gambar 3.56 <i>Keyframe Time Remap</i>	44
Gambar 3.57 Sebelum dan Sesudah Diberi <i>Overlay</i>	44
Gambar 3.58 Setelah Diberi <i>Twitch</i>	44



INTISARI

Penelitian ini membahas proses *compositing* pada *scene* “*Sonic Boom*” dalam film pendek *Battle Park*, khususnya pada *scene* 09, dengan tujuan menjelaskan tahapan penggabungan *footage live shoot* dan elemen VFX agar terlihat menyatu dan meyakinkan. Proses *compositing* dilakukan menggunakan *Adobe After Effects* dan *Adobe Premiere Pro*, dengan penerapan teknik seperti *rotoscoping*, *rotomasking/masking*, *keying*, pengaturan *time remapping*, serta penyesuaian *blending mode* untuk mengintegrasikan elemen visual seperti *shockwave*, *speedline*, efek *dash*, *smoke*, dan partikel pendukung sesuai arah gerak dan momen benturan pada adegan. Tahapan kerja disusun mulai dari perencanaan berupa brief dan storyboard, produksi efek per shot, hingga pascaproduksi dan *rendering* sebagai keluaran akhir video. Hasil akhir kemudian diuji melalui penilaian kelayakan industri dan memperoleh persentase penilaian teknis sebesar 84,5% dengan kategori “Baik Sekali”, sehingga menunjukkan bahwa penerapan *compositing* pada *scene* tersebut telah memenuhi kebutuhan visual adegan pertarungan berkecepatan tinggi.

Kata kunci: *Sonic Boom*, VFX, *Compositing*, Efek Visual, Kecepatan Super.

ABSTRACT

This study discusses the compositing process of the “Sonic Boom” scene in the short film Battle Park, focusing on scene 09, to describe how live-action footage is combined with VFX elements to achieve a cohesive and believable result. The compositing workflow was carried out using Adobe After Effects and Adobe Premiere Pro, applying techniques such as rotoscoping, rotomasking/masking, keying, time remapping, and blending adjustments to integrate visual elements including shockwave, speedlines, dash effects, smoke, and supporting particles based on motion direction and impact timing. The production stages cover planning (brief and storyboard), shot-based VFX compositing, and post-production rendering to produce the final video output. An industry feasibility review was conducted, resulting in a technical score of 84.5% categorized as “Very Good,” indicating the compositing approach is suitable for high-speed action visualization in the selected scene.

Kata kunci: Sonic Boom, VFX, Compositing, Visual Effects, Super Speed

