

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE* “FIGHT 02”
PADA FILM “BATTLE PARK”**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

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



Disusun oleh
ATMIM LANA NURONA
22.82.1515

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2026

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE* “FIGHT 02”
PADA FILM “BATTLE PARK”**

**SKRIPSI NON REGULER
(MAGANG ARTIST)**

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



Disusun oleh
ATMIM LANA NURONA
22.82.1515

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "FIGHT 02" PADA FILM
"BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

ATMIM LANA NURONA

22.82.1515

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Januari 2026

Dosen Pembimbing

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "FIGHT 02" PADA FILM
"BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

ATMIM LANA NURONA

22.82.1515

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Nadea Cipta Laksmita, M.Kom.
NIK. 190302551

Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom.
NIK. 190302504



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Atmim Lana Nurona**
NIM : **22.82.1515**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "FIGHT 02" 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, 30 Januari 2026
Yang Menyatakan,



Atmim Lana Nurona

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan penulis rahmat dan hidayah-Nya sehingga dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pembahasan *Compositing Scene* “Fight 02” pada Film “Battle Park” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana pada jurusan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan serta bantuan dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

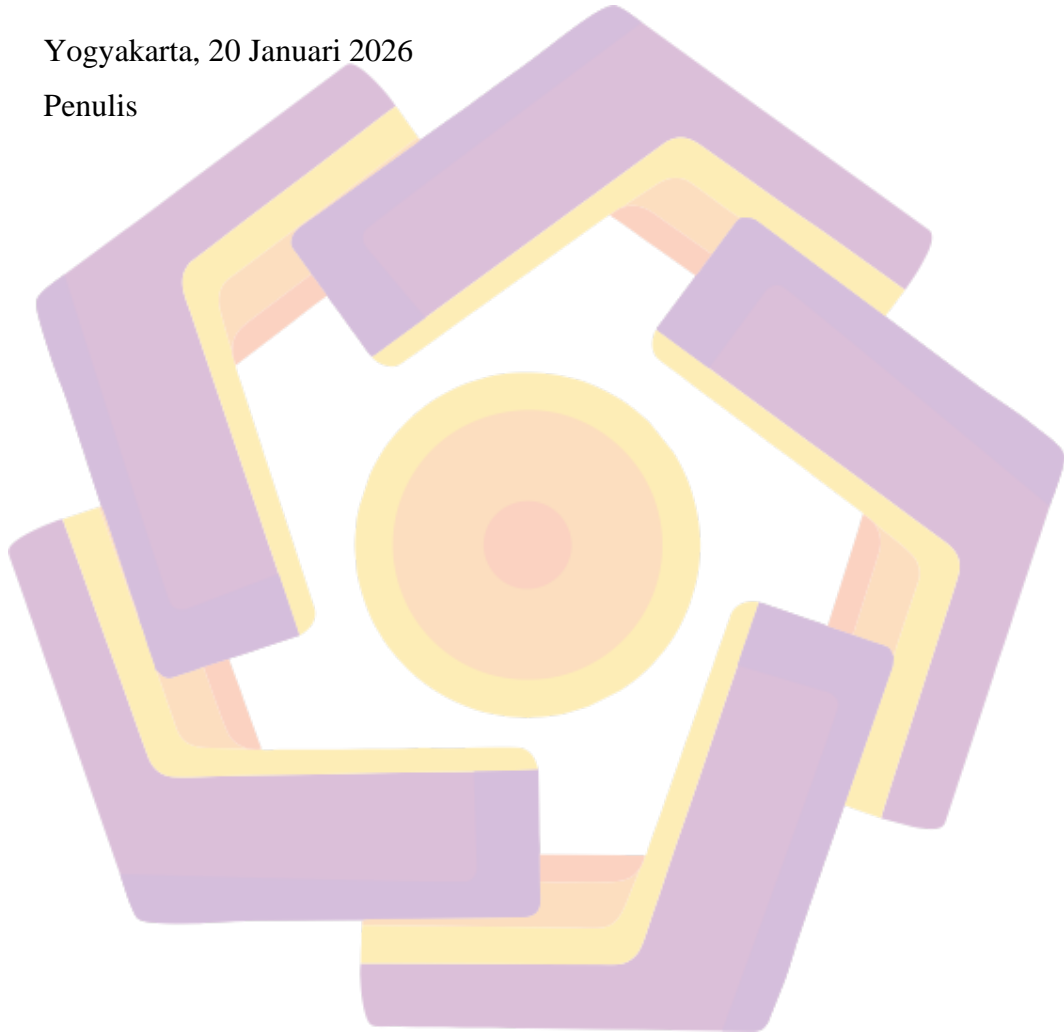
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Kusriani, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing *project* Pandawa yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam pengerjaan *project* Pandawa.
6. Tenaga ahli dan mentor CV Parama Creative selaku penyelenggara *project* Pandawa.
7. Dosen dan tenaga pendidik Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Kedua orangtua penulis, Bapak Drs. Muh. Istingal, M.Pd. dan Ibu Titin Hari Setyani, M.M., yang telah memberikan doa serta dukungan kepada penulis.
9. Budhe Chalimah dan adik Alhimna Ilma Nafia selaku keluarga penulis.

10. Rekan mahasiswa S1 Teknologi Informasi dan sivitas akademika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 20 Januari 2026

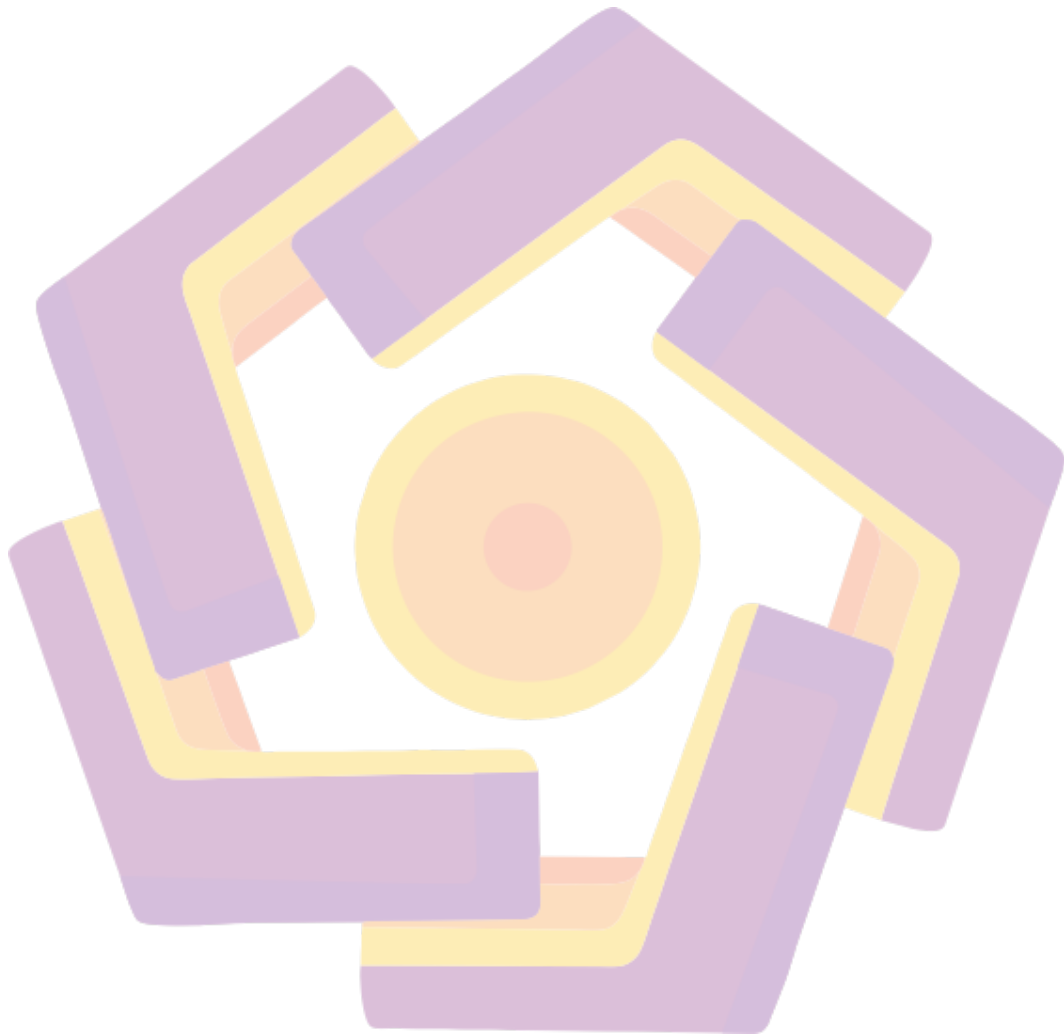
Penulis



DAFTAR ISI

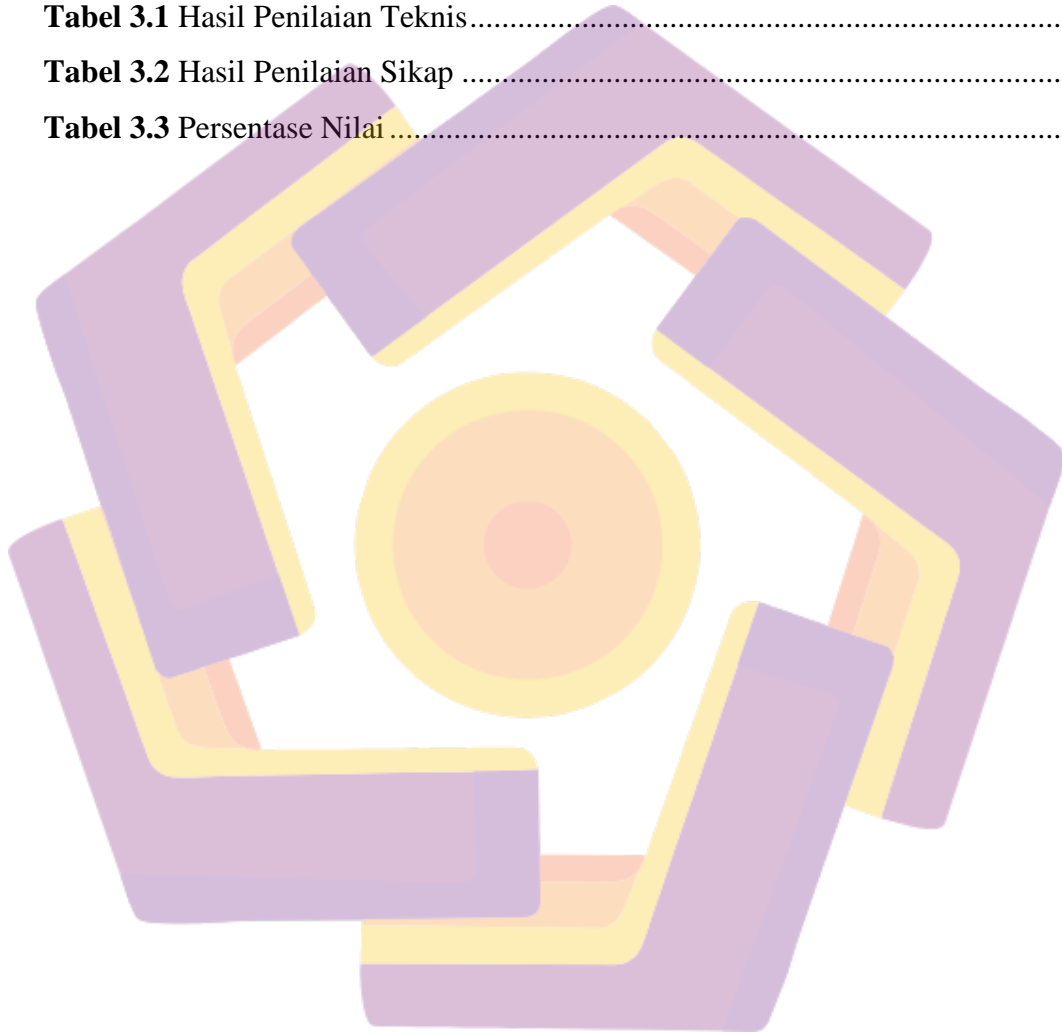
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
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 Pendukung	3
2.1.1. VFX (<i>Visual Effect</i>).....	3
2.1.2. <i>Compositing</i>	3

2.1.3.	<i>Editing</i>	5
2.1.4.	<i>Rendering</i>	6
2.2.	Pengumpulan Data	6
2.2.1.	Referensi	6
2.2.2.	Brief Produksi	8
2.3.	Analisa Kebutuhan	8
2.3.1.	Kebutuhan Fungsional	8
2.3.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	9
2.4.	Analisis Aspek Produksi	9
2.4.1.	Aspek Kreatif	9
2.4.2.	Aspek Teknis.....	10
2.5.	Tahapan Pra Produksi.....	12
2.5.1.	Ide dan Konsep.....	12
2.5.2.	Naskah.....	13
2.5.3.	<i>Storyboard</i>	14
BAB III	HASIL DAN PEMBAHASAN	15
3.1.	Produksi.....	15
3.1.1.	Pembuatan Bahan.....	16
3.1.2.	Produksi Visual	19
3.1.3.	Pasca Produksi	29
3.2.	Evaluasi	36
BAB IV	PENUTUP	39
4.1.	Kesimpulan.....	39
4.2.	Evaluasi	39
DAFTAR PUSTAKA	41



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras.....	9
Tabel 2.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	9
Tabel 2.3 Storyboard Produksi.....	14
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis.....	37
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap	38
Tabel 3.3 Persentase Nilai	38



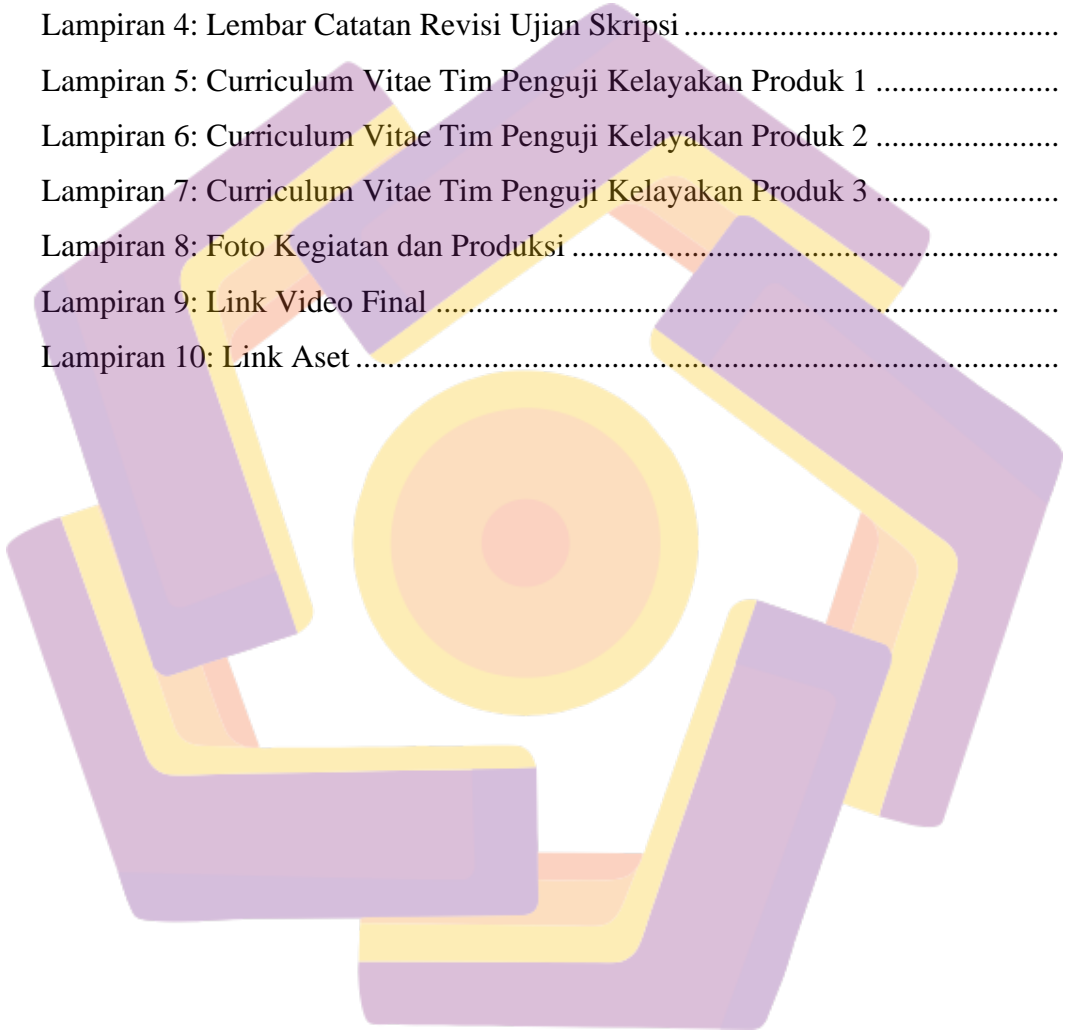
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Visual Effect	3
Gambar 2.2 Rotoscoping	4
Gambar 2.3 Keying	4
Gambar 2.4 Proses Rendering	6
Gambar 2.5 Dampak Serangan Sing	7
Gambar 2.6 Pertarungan Wanda Melawan Agatha	7
Gambar 2.7 Naskah	13
Gambar 3.1 Proses Pengambilan Gambar Scene 09 – Low Angle Perspective ..	15
Gambar 3.2 Pengambilan Gambar Scene 09 - Over the Shoulder Shoot	16
Gambar 3.3 Footage Scene 09 "Fight 02" - C0050	16
Gambar 3.4 Penyesuaian Workspace	17
Gambar 3.5 Retakan Paving dari POV Atas	17
Gambar 3.6 Retakan Paving dari POV Samping.....	18
Gambar 3.7 Dedaunan yang Beterbangan	18
Gambar 3.8 Dedaunan dengan POV Zoom In.....	19
Gambar 3.9 Rotoscoping Layout.....	20
Gambar 3.10 Tampilan Mask Map pada Menu Toggle Alpha.....	21
Gambar 3.11 Tampilan objek yang diseleksi pada menu Toggle Alpha Boundary	21
Gambar 3.12 Freeze Frame	22
Gambar 3.13 Layering Footage	22
Gambar 3.14 Efek Pancaran Cahaya pada Mata dan Badan Deni.....	23
Gambar 3.15 Penambahan Efek 4-color Gradient dan Turbulent Noise.....	23
Gambar 3.16 Penambahan Bayangan	24
Gambar 3.17 Outline Karakter	24
Gambar 3.18 Linear Color Key	25
Gambar 3.19 RGB Map.....	26
Gambar 3.20 Pengaturan Partikel.....	26
Gambar 3.21 Pengaturan Warna Partikel	27

Gambar 3.22 Layering Aura.....	27
Gambar 3.23 Masking aset digital.....	28
Gambar 3.24 Penambahan Aset Digital dan Layering.....	28
Gambar 3.25 Penambahan Color Grading.....	29
Gambar 3.26 Penambahan Sound Effect Bebatuan.....	29
Gambar 3.27 Compositing Scene 1.....	30
Gambar 3.28 Compositing Scene 2.....	30
Gambar 3.29 Compositing Scene 3.....	31
Gambar 3.30 Compositing Scene 4.....	32
Gambar 3.31 Graph Editor Camera Effect.....	33
Gambar 3.32 Camera Shake.....	33
Gambar 3.33 Graph Editor Time Remapping.....	34
Gambar 3.34 Color Grading Final.....	34
Gambar 3.35 Sound Effect.....	35
Gambar 3.36 Pengaturan Rendering.....	35
Gambar 3.37 Proses Rendering.....	36

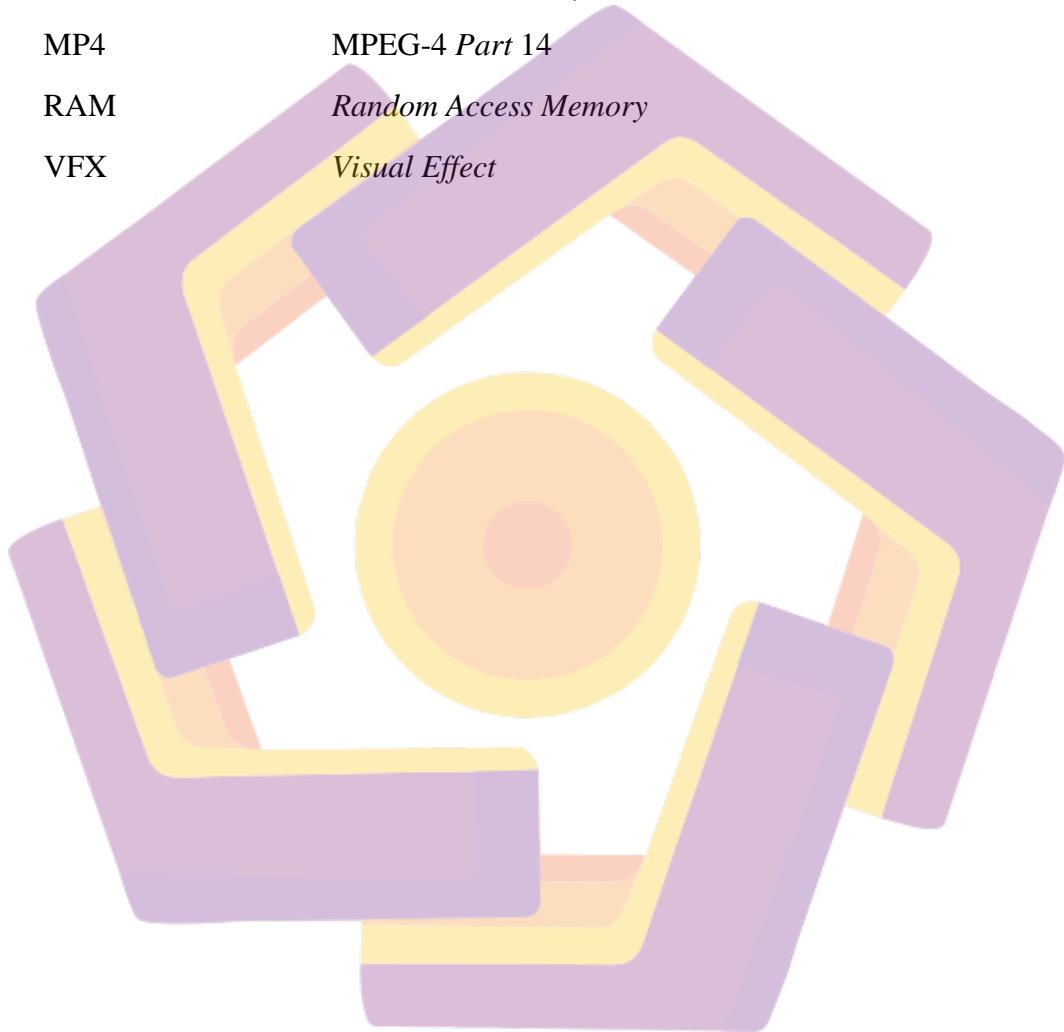
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keterangan Jalur Skripsi Non Reguler.....	42
Lampiran 2: Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	43
Lampiran 3: Surat Persetujuan Pendadaran dan Logbook Bimbingan	44
Lampiran 4: Lembar Catatan Revisi Ujian Skripsi	46
Lampiran 5: Curriculum Vitae Tim Penguji Kelayakan Produk 1	49
Lampiran 6: Curriculum Vitae Tim Penguji Kelayakan Produk 2	50
Lampiran 7: Curriculum Vitae Tim Penguji Kelayakan Produk 3	53
Lampiran 8: Foto Kegiatan dan Produksi	54
Lampiran 9: Link Video Final	54
Lampiran 10: Link Aset	55



DAFTAR SINGKATAN

CV	<i>Commanditaire Vennootschap</i>
GPU	<i>Graphics Processing Unit</i>
MP3	<i>MPEG-1 Audio Layer 3</i>
MP4	<i>MPEG-4 Part 14</i>
RAM	<i>Random Access Memory</i>
VFX	<i>Visual Effect</i>



DAFTAR ISTILAH

<i>Background</i>	Elemen yang berada di belakang objek utama, bisa disebut latar belakang.
<i>Footage</i>	Rekaman video mentah yang belum diedit.
<i>Foreground</i>	Elemen yang paling dekat dengan kamera.
<i>Live Action</i>	Pengambilan gambar atau video yang menampilkan aktor manusia sungguhan maupun elemen nyata seperti lokasi, properti dan kostum yang direkam secara langsung.
<i>Live Shoot</i>	Pengambilan gambar atau video secara langsung (<i>real-time</i>) tanpa jeda atau rekayasa.
<i>Pipeline</i>	Alur kerja atau rangkaian tahapan yang terstruktur dan sistematis.
<i>Spline</i>	Kurva yang terbentuk dari gabungan beberapa titik.

INTISARI

Teknik *compositing* pada film yang melibatkan unsur VFX dalam proses produksi memiliki peran penting dalam menciptakan efek dan narasi visual. Teknik *compositing* bertujuan untuk menggabungkan elemen visual seperti adegan *live shoot* dan aset digital menjadi satu gambar tunggal yang nampak direkam pada saat yang bersamaan untuk menyajikan konsep efek visual realistis. Teknik ini banyak digunakan dalam industri film modern untuk menciptakan narasi visual, terutama film dengan efek yang tidak memungkinkan dibuat secara nyata. Pada produksi *short movie* "Battle Park" yang menceritakan tentang perebutan tempat parkir antara dua orang mahasiswa yang masing-masingnya memiliki kekuatan super, terdapat adegan pertarungan dengan melibatkan penggunaan efek visual simulasi elemen tanah untuk visualisasi kekuatan karakter mahasiswa, visualisasi pasir, debu, dedaunan serta retakan tanah sebagai efek dari pertarungan.

Penerapan teknik *compositing* pada Scene "Fight 02" pada film "Battle Park" digunakan untuk menggabungkan adegan *live shoot* dengan aset digital berupa simulasi tanah, pasir, debu serta retakan tanah menjadi satu gambar tunggal. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe After effect dan Blender. Metode yang digunakan untuk menggabungkan aset digital berupa *rotoscoping*, *keying*, *masking* dan *layering*.

Dapat disimpulkan hasil dari penerapan teknik Compositing untuk Scene "Fight 02" pada film "Battle Park", dapat digunakan untuk menggabungkan elemen-elemen visual dari sumber terpisah menjadi satu gambar tunggal untuk menyajikan efek visual realistis. Oleh karena itu, teknik *compositing* perlu digunakan dalam proses produksi film yang memerlukan efek visual. Hasil dari pembahasan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam proses produksi film terutama film pendek yang melibatkan unsur VFX.

Kata kunci: *Compositing*, VFX, Aset Visual, Film, *live shoot*.

ABSTRACT

Compositing techniques in films that involve VFX elements in the production process have an important role in creating effects and visual narratives. Compositing techniques aim to combine visual elements such as live shot scenes and digital assets into a single image that appears to be recorded at the same time to present a realistic visual effect concept. This technique is widely used in the modern film industry to create visual narratives, particularly in films with effects that would be impossible to create in real life. In the short movie "Battle Park," which tells the story of a fight between two students, each possessing superpowers, a fight scene involved the use of visual effects simulating earth elements to visualize the student's strengths, as well as visualizations of sand, dust, foliage and cracks in the ground as a combat effect.

The application of compositing techniques in Scene "Fight 02" in the "Battle Park" film involved combining live shots with digital assets in the form of simulated earth, sand, dust, and cracks into a single, coherent image. The software used are Adobe After Effects and Blender. The methods used to combine the digital assets included rotoscoping, keying, masking and layering.

It can be concluded that the results of applying the Compositing technique for Scene "Fight 02" in the film "Battle Park" can be used to combine visual elements from separate sources into a single image to present realistic visual effects. Therefore, compositing techniques should be used in film production processes that require visual effects. The results of this discussion are expected to serve as reference material in film production, especially for short films involving VFX elements.

Keywords: *Compositing, VFX, Visual Assets, Film, live shoot.*