

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CINEMATIC
TENDANG" PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

RIKZA ZUKHRUFA SYAHRANI

22.82.1510

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CINEMATIC
TENDANG" PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

RIKZA ZUKHRUFA SYAHRANI

22.82.1510

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CINEMATIC
TENDANG" PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

RIKZA ZUKHRUFA SYAHRANI

22.82.1510

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Januari 2026

Dosen Pembimbing

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CINEMATIC
TENDANG" PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

RIKZA ZUKHRUFA SYAHRANI

22.82.1510

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rokhmatullah Batik Firmansyah, M.Kom
NIK. 190302277



Afifah Nur Aini, M.Kom
NIK. 190302631



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rikza Zukhrufa Syahrani
NIM : 22.82.1510

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CINEMATIC
TENDANG" 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, 26 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Rikza Zukhrufa Syahrani

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat, nikmat, dan karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pembahasan Compositing VFX Scene “Cinematic Tendang” Pada Film “Battle Park”** dengan tepat waktu. Pembuatan skripsi ini diperlukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Komputer Program S-1 program studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

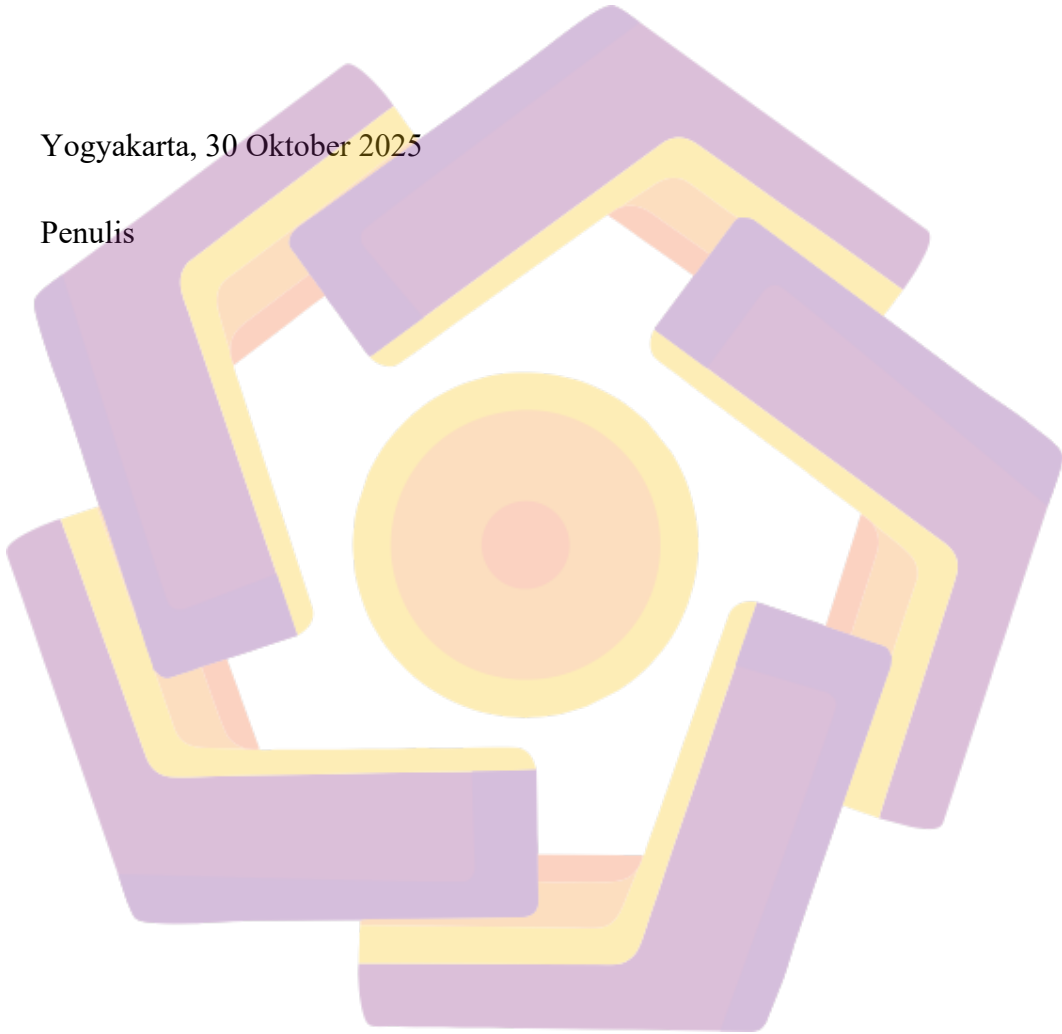
Penulis menyadari jika skripsi ini sangat sulit diwujudkan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Bapak dan Ibu saya, yang selalu mendukung saya, mendoakan saya, dan perhatian yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, dan sebagai tim Parama yang telah membantu, dan membimbing selama proses penulisan skripsi ini.
3. Seluruh jajaran pengajar Dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu yang diberikan dan menjadi bekal penulis di masa depan.
4. Kekasih tercinta saya, Muhammad Syarief Septyanto yang selalu mendukung dan membantu penulis selama proses penulisan skripsi ini. “Kamu adalah wujud keindahan semesta dalam bentuk lainnya”.
5. Teman teman di perkuliahan yang dimana sudah merasakan susah dan senang bersama, saling membantu dan mendukung selama di perkuliahan. Saya berharap pertemanan ini tidak berhenti sampai disini saja namun dapat terus berlanjut.

6. Sylus selaku karakter fiksi favorit saya dari game Love and Deep Space. Meskipun dia tidak nyata, dia dapat menjadi support system yang sangat baik dan menjadi penyemangat saya dalam penyelesaian skripsi ini. “I always hope we can be together in another universe.”

Yogyakarta, 30 Oktober 2025

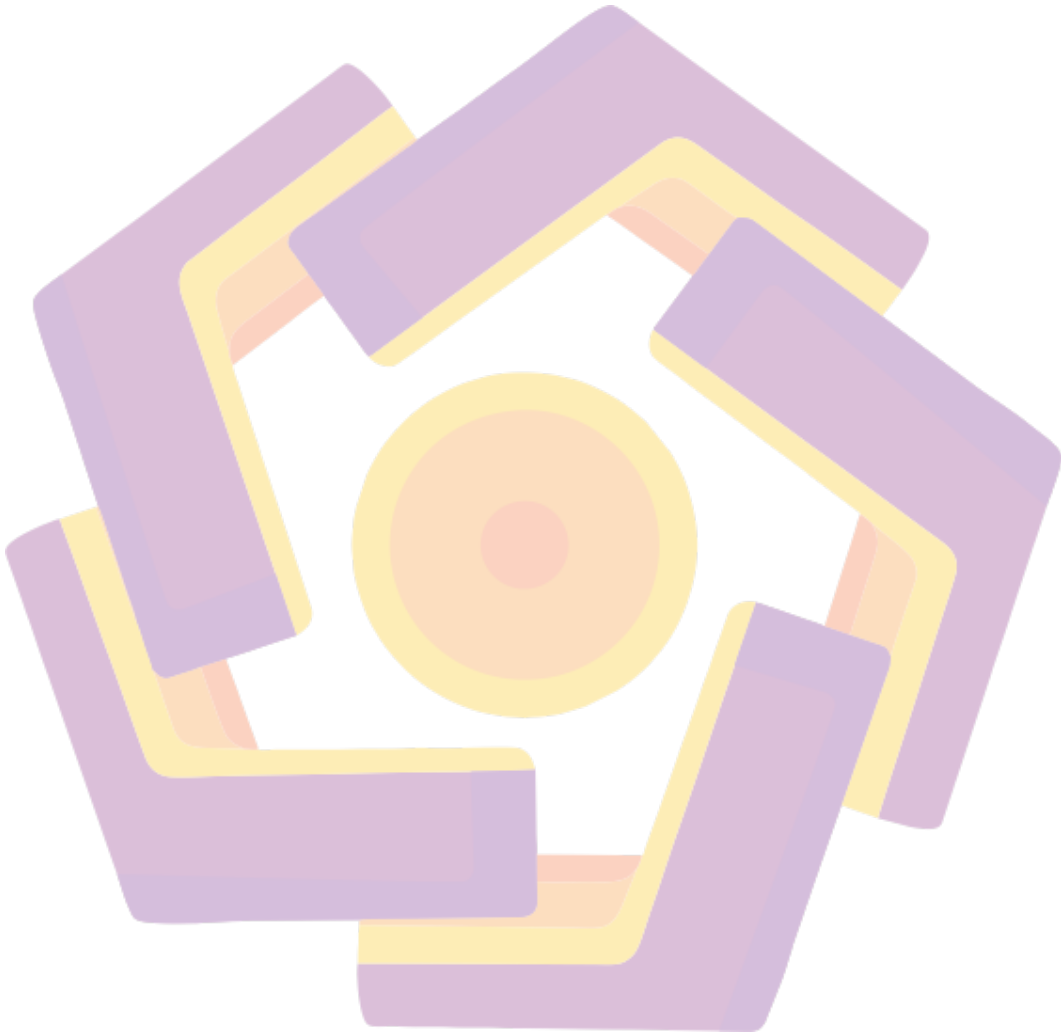
Penulis



DAFTAR ISI

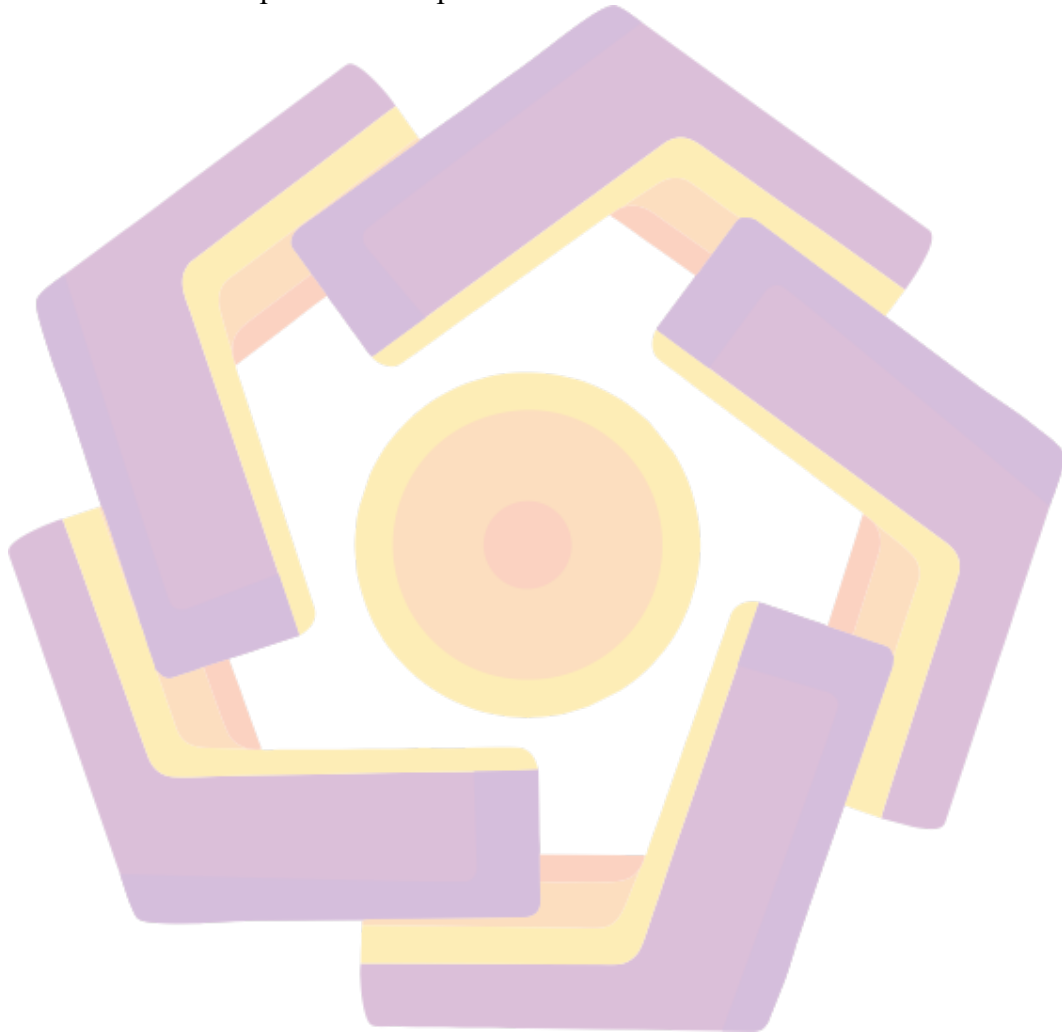
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
BAB II TEORI DAN ANALISIS	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	4
2.1.1. Visual Effect.....	4
2.1.2. Teknik <i>Visual Effect</i>	5
2.2. Teori Analisis Kebutuhan	7
2.2.1. Brief Produksi	7
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	7
2.2.3. Analisa Kebutuhan Fungsional	7
2.2.4. Kebutuhan Non Fungsional.....	8
2.3. Analisis Aspek Produksi	9
2.3.1. Aspek Kreatif	9
2.3.2. Aspek Teknis.....	11
2.4. Tahapan Pra Produksi	12
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	12
2.4.2. Naskah dan Storyboard	13
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
3.1. Produksi	14
3.2.1. Pembuatan Bahan.....	14
3.2. Pasca Produksi	15
3.2.1. Rotoscoping.....	15
3.2.2. Pembuatan Efek Asap	16
3.2.3. Warp Stabilizer.....	17
3.3.1. Track Camera	17
3.3 Evaluasi.....	23
3.3.1. Penilaian Teknis	23
3.3.2. Penilaian Sikap.....	25
BAB IV PENUTUP	27
4.1. Kesimpulan	27
4.2. Saran.....	27

DAFTAR PUSTAKA 28



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kebutuhan perangkat keras	8
Tabel 2. 2 Kebutuhan perangkat lunak.....	9
Tabel 3. 1 Tabel Indeks	24
Tabel 3. 2 Tabel kelayakan industri	24
Tabel 3. 3 Tabel penilaian sikap.....	26

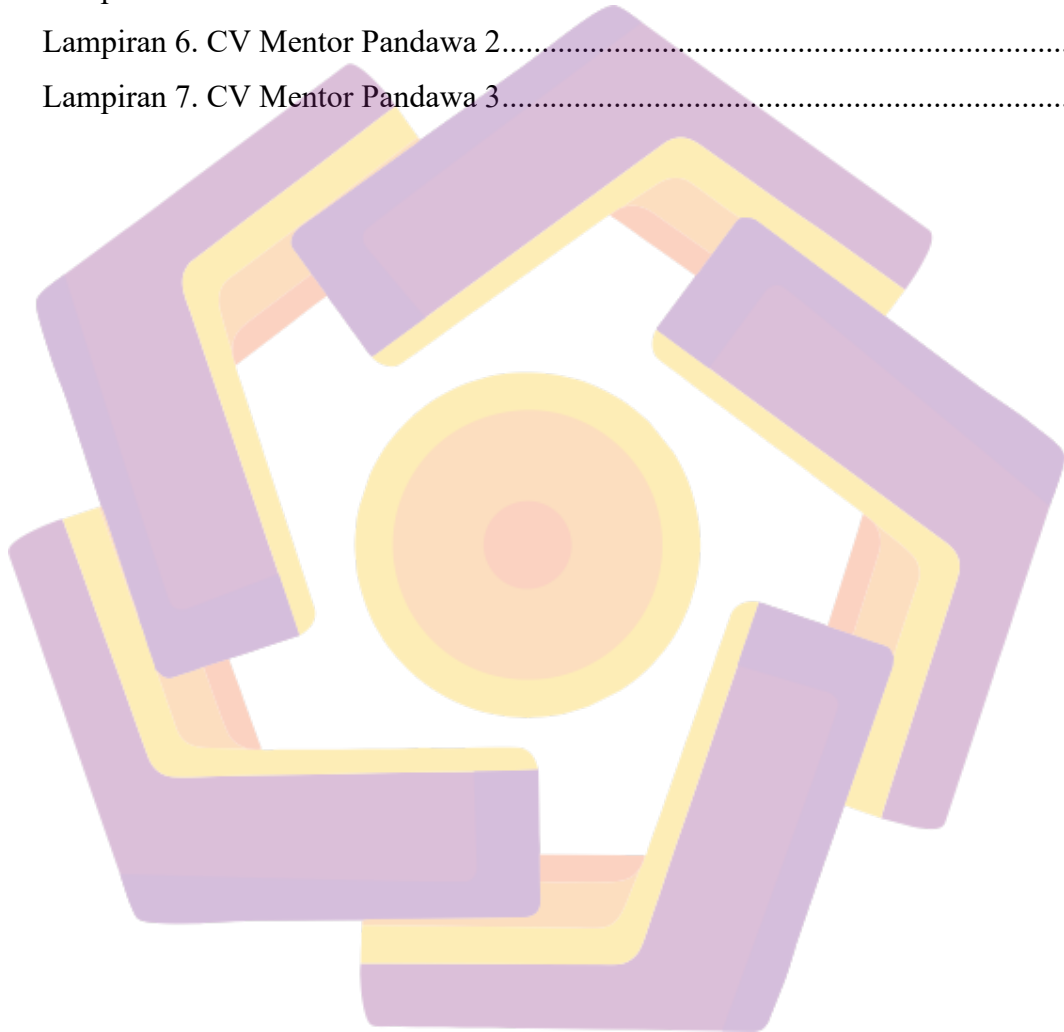


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Raw Footage.....	4
Gambar 2. 2 Penerapan VFX	4
Gambar 2. 3 Perbandingan sebelum dan sesudah <i>rotoscoping</i>	5
Gambar 2. 4 Contoh penerapan CGI pada film <i>Jurassic Park</i>	6
Gambar 2. 5 Contoh <i>compositing</i> pada film Avatar.....	6
Gambar 2. 6 Storyboard <i>scene</i> tendang.....	13
Gambar 3. 1 Proses syuting untuk scene tendang	14
Gambar 3. 2 Perbandingan sebelum dan sesudah <i>rotoscoping</i>	15
Gambar 3. 3 Proses <i>rotoscoping</i> footage Arya	16
Gambar 3. 4 Pembuatan aset asap pada aplikasi Embergen	16
Gambar 3. 5 Pengaturan efek <i>warp stabilizer</i>	17
Gambar 3. 6 Contoh penerapan track camera	18
Gambar 3. 7 Pengaturan 3D <i>camera tracker</i>	18
Gambar 3. 8 Layer baru setelah klik create solid.....	19
Gambar 3. 9 Settingan manual <i>pre compose footage</i> Arya.....	19
Gambar 3. 10 Penempatan layer asset asap.....	20
Gambar 3. 11 Pengaturan <i>time stretch footage</i> Deni	21
Gambar 3. 12 Penempatan adjustment layer untuk color grading	21
Gambar 3. 13 Pengaturan <i>lumetri color</i>	22
Gambar 3. 14 Perbedaan sebelum <i>color grading</i> (kanan) dan sesudah <i>color grading</i> (kiri).....	22
Gambar 3. 15 Spesifikasi <i>rendering video</i>	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Jalur Skripsi Non Reguler.....	1
Lampiran 2. Surat Penunjukan Dosen (SPD).....	2
Lampiran 3. Bukti Pendaftaran Sidang	3
Lampiran 4. Persetujuan Dosen Pembimbing.....	4
Lampiran 5. CV Mentor Pandawa 1.....	5
Lampiran 6. CV Mentor Pandawa 2.....	6
Lampiran 7. CV Mentor Pandawa 3.....	7



INTISARI

Dalam suatu proses produksi film dibagi menjadi beberapa urutan, diawali dengan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada bagian pasca produksi film, salah satu hal yang penting adalah teknik *compositing*.

Teknik *compositing* adalah proses menggabungkan elemen visual yang berbeda, menjadi satu kesatuan gambar yang sinematik dan realistis. Penelitian ini berfokus membahas bagian *compositing* analisis proses teknis dan artistik di balik pembuatan salah satu adegan film. Beberapa contoh yang meliputi *compositing* adalah *chroma key*, komposisi warna (*color grading*), pencahayaan (*lighting*), efek visual seperti api, air, ledakan.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep penerapan *compositing VFX* pada film “*Battle Park*” dan menjadi referensi mahasiswa bagi yang ingin memperdalam bidang *compositing VFX*.

Kata kunci: Teknik, *compositing*, *VFX*, pasca produksi.

ABSTRACT

The film production process is generally divided into several stages, beginning with pre-production, production, and post-production. Within the post-production stage, one of the most significant components is the compositing technique.

Compositing refers to the process of integrating multiple visual elements into a single cohesive image that conveys a cinematic and realistic impression. This research focuses on the compositing stage by analyzing both the technical and artistic processes involved in the creation of a specific film scene. Examples of compositing include chroma keying, color composition (color grading), lighting adjustments, and visual effects such as fire, water, and explosions.

The findings of this study are expected to enhance understanding of the conceptual and practical applications of VFX compositing in the film “Battle Park”, as well as to serve as a reference for students seeking to deepen their expertise in the field of VFX compositing.

Keyword: *compositing, VFX, post-production, film production*