

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "SONIC
FIGHT" PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

ILLHAM JELMA KUSUMA

22.82.1505

Kepada

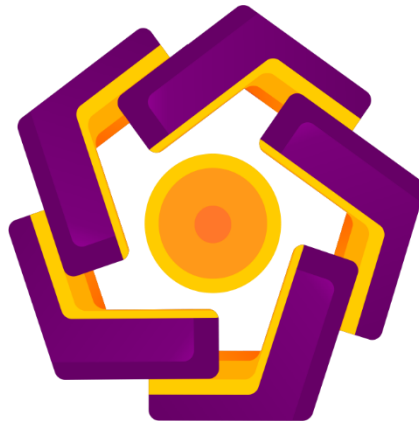
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "SONIC
FIGHT" PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

ILLHAM JELMA KUSUMA

22.82.1505

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "SONIC FIGHT" PADA
FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

ILLHAM JELMA KUSUMA

22.82.1505

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Januari 2026

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "SONIC FIGHT" PADA
FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh
ILLHAM JELMA KUSUMA

22.82.1505

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

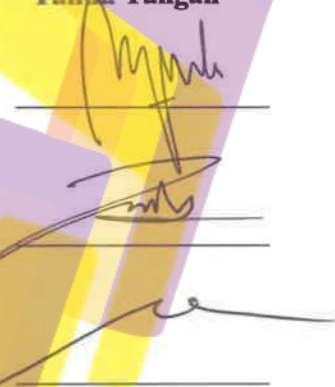
Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

Ahmad Zaid Rahman, M.Kom.
NIK. 190302467

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Illham Jelma Kusuma
NIM : 22.82.1505

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "SONIC FIGHT" 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, 20 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Illham Jelma Kusuma

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pembahasan Compositing VFX Scene Sonic Fight pada Film Battle Park”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini, khususnya selama mengikuti kegiatan PANDAWA, penulis memperoleh banyak ilmu dan pengalaman, terutama dalam compositing VFX. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu:

1. Kedua orang tua penulis, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Agus Purwanto, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi, yang telah membantu dan mendukung proses pembimbingan selama program PANDAWA berlangsung.
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta melakukan penandatanganan dalam setiap pengesahan dokumen selama proses penyusunan skripsi.
4. Semua mentor dari pihak CV Parama Creative, yang telah memberikan banyak masukan dan arahan selama sesi mentoring.
5. Teman-teman Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2022, yang telah memberikan dukungan.

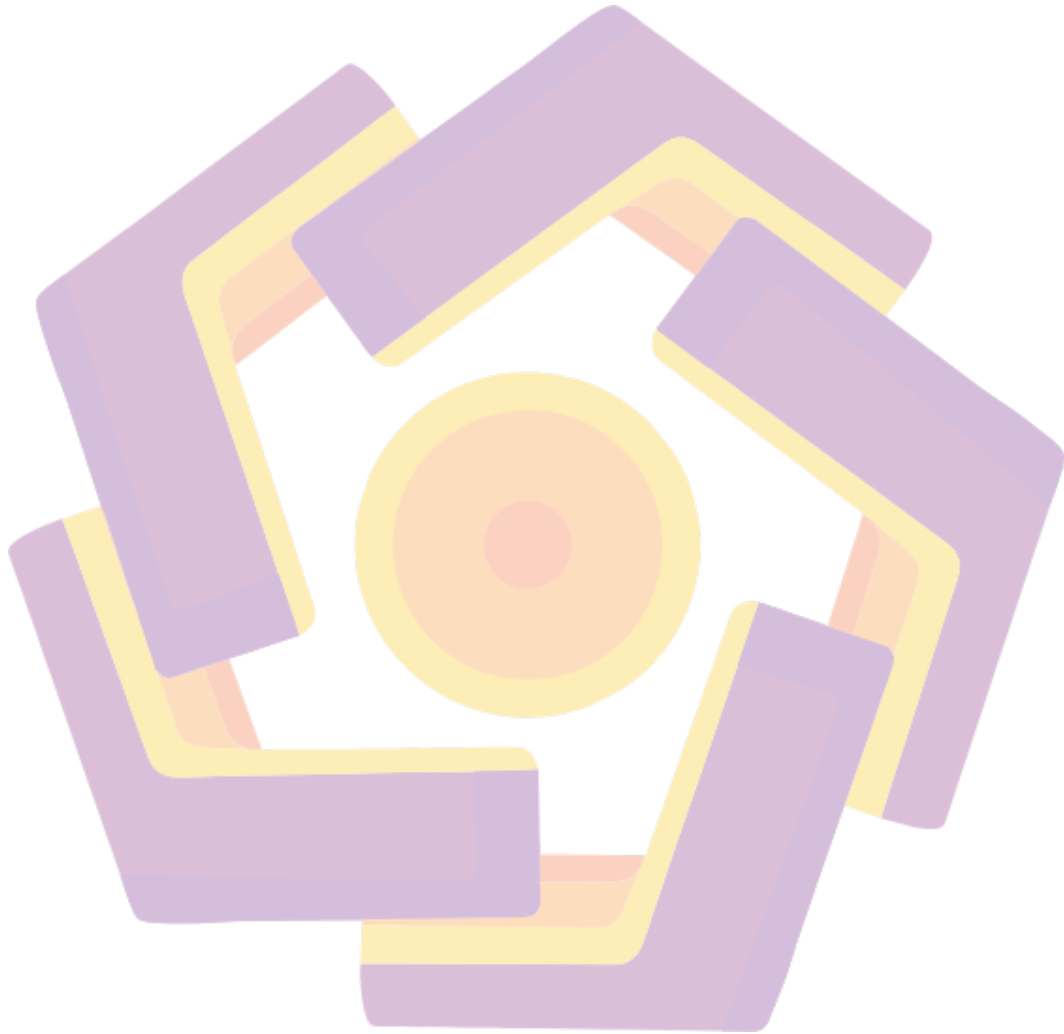
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
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
2.2.1. Compositing	4
2.1.2. Visual Effect.....	4
2.1.3. Rotoscoping.....	5
2.1.4. Motion Blur.....	6
2.1.5. Motion Tracking.....	6
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	7
2.2.1. Brief Produksi	7
2.2.2. Pengumpulan data	8
2.2.3. Teori Kebutuhan Fungsional.....	9
2.2.4. Kebutuhan Non Fungsional.....	10
2.3. Analisis Aspek Produksi	10
2.3.1. Aspek Kreatif	11

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	15
2.4.3.	Desain.....	16
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		17
3.1.	Produksi.....	17
3.1.1.	Pembuatan Bahan.....	17
3.1.2.	Pasca Produksi.....	20
3.2.	Evaluasi	44
3.2.1.	Penilaian Teknis	44
3.2.2.	Penilaian Sikap.....	45
BAB IV PENUTUP		47
4.1.	Kesimpulan.....	47
4.2.	Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA		48
LAMPIRAN		49

DAFTAR TABEL

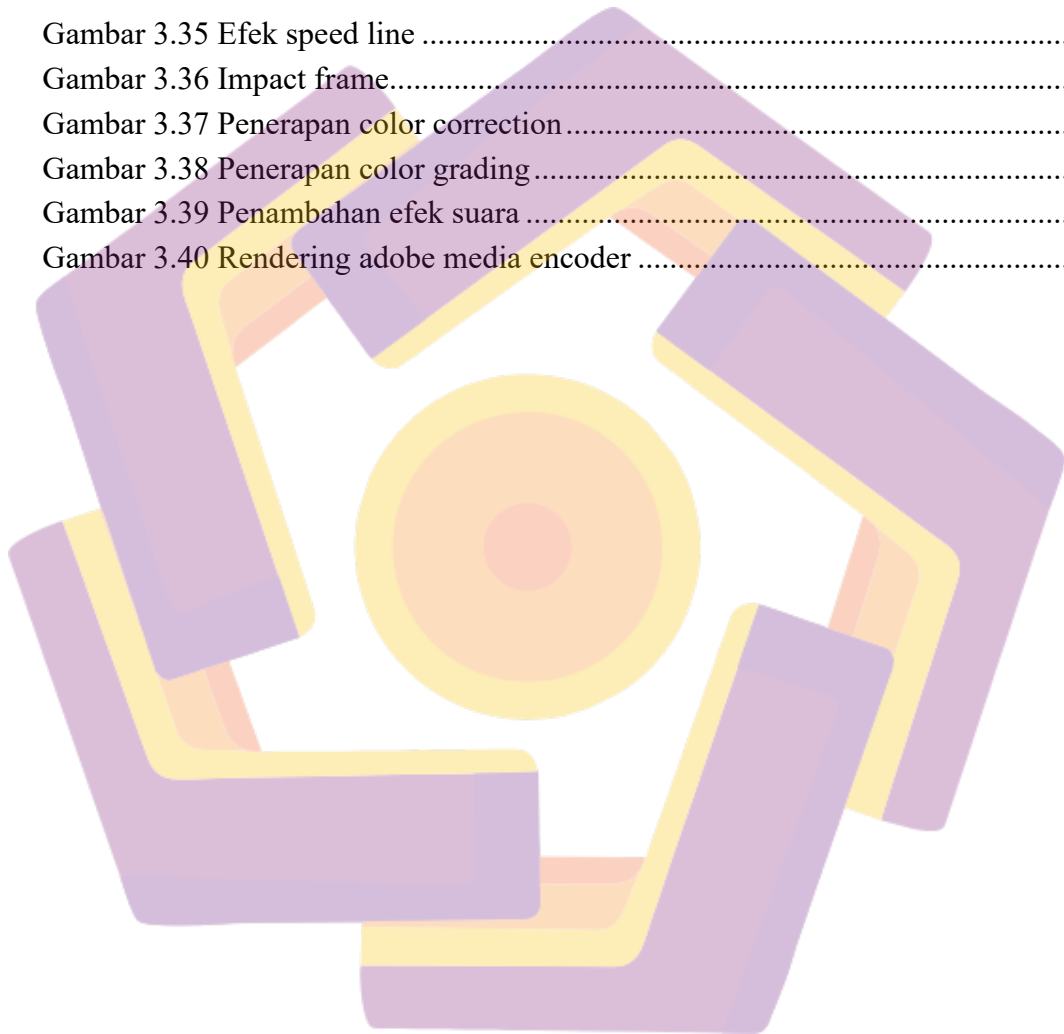
Tabel 2.1 Daftar kebutuhan non fungsional	10
Tabel 3.1 Hasil penilaian teknis	33
Tabel 3.2 Hasil penilaian sikap	34
Tabel 3.3 Persentase nilai.....	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh penerapan compositing	4
Gambar 2.2 Contoh penerapan visual effect	5
Gambar 2.3 Contoh penerapan rotoscoping	5
Gambar 2.4 Contoh penerapan motion blur	6
Gambar 2.5 Contoh penerapan motion tracking	7
Gambar 2.6 Saitama vs Sonic	8
Gambar 2.7 Energi kutukan Itadori Yuji	9
Gambar 2.8 Storyboard scene sonic fight	16
Gambar 3.1 Proses produksi scene sonic fight	17
Gambar 3.2 Masking solid layer	18
Gambar 3.3 Penambahan efek fractal noise	18
Gambar 3.4 Alpha inverted matte	19
Gambar 3.5 Penambahan shape layer	19
Gambar 3.6 Penambahan efek glow	20
Gambar 3.7 Titik-titik track camera	21
Gambar 3.8 Hasil Track kamera	21
Gambar 3.9 Adegan Deni dash di belakang Arya dan Menghilang	22
Gambar 3.10 Deni dash	23
Gambar 3.11 settingan drop shadow dan directional blur	23
Gambar 3.12 Penerapan teknik rotoscoping	24
Gambar 3.13 Adegan deni melompat-lompat dengan kecepatan cahaya	24
Gambar 3.14 Penerapan teknik keying	25
Gambar 3.15 Penerapan teknik wiggle	26
Gambar 3.16 Settingan efek wiggle	26
Gambar 3.17 Compositing cut 1	27
Gambar 3.18 Penambahan gambar blur	27
Gambar 3.19 Penambahan adjustment layer di antara 2 cut	28
Gambar 3.20 Compositing cut 2	29
Gambar 3.21 Layer Deni rotoscoping dan layer gambar blur	30
Gambar 3.22 Dash ke atas	30
Gambar 3.23 Compositing cut 3	31
Gambar 3.24 Duplikasi layer Deni dash	32
Gambar 3.25 Membuat bayangan hitam	33
Gambar 3.26 Masking debu	33
Gambar 3.27 Compositing cut 5	34

Gambar 3.28 Masking 2 video	35
Gambar 3.29 Penambahan speed line	36
Gambar 3.30 Penambahan debu.....	36
Gambar 3.31 Footage utama adegan deni menyerang arya	37
Gambar 3.32 Penghapusan latar belakang	38
Gambar 3.33 Efek motion blur.....	39
Gambar 3.34 Transisi blur.....	39
Gambar 3.35 Efek speed line	40
Gambar 3.36 Impact frame.....	41
Gambar 3.37 Penerapan color correction.....	42
Gambar 3.38 Penerapan color grading.....	42
Gambar 3.39 Penambahan efek suara	43
Gambar 3.40 Rendering adobe media encoder	43



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses *compositing* pada pembuatan adegan *Visual Effect (VFX) scene* “*Sonic Fight*” dalam film “*Battle Park*”. *Compositing* merupakan tahapan penting dalam produksi efek visual yang berfungsi untuk menggabungkan berbagai elemen gambar, baik hasil pengambilan gambar nyata (*live action footage*), latar belakang digital, maupun elemen efek tambahan, menjadi satu kesatuan visual yang utuh dan realistis. Dalam penelitian ini, proses *compositing* dilakukan dengan menerapkan berbagai teknik, yaitu *tracking camera*, *rotoscoping*, *color grading*, *motion blur*, serta *layer compositing*.

Kata kunci: Efek visual, *compositing*, *rotoscoping*, *motion blur*, film



ABSTRACT

This study aims to analyze the compositing process in the creation of the Visual Effects (VFX) scene “Sonic Fight” in the film Battle Park. Compositing is an essential stage in visual effects production that functions to combine various visual elements, including live-action footage, digital backgrounds, and additional visual effects, into a unified and realistic image. In this research, the compositing process is carried out using several techniques such as tracking camera, roto-scoping, color grading, motion blur, and layer compositing. These techniques are applied to achieve seamless integration between digital and live-action elements, thereby enhancing the visual quality, cinematic atmosphere, and overall impact of the “Sonic Fight” scene in Battle Park.

Keyword: *Visual effects, compositing, roto-scoping, motion blur, film*

