

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CLASH SATU"
PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

LUTFIYANA WIDYA FEBRILIYANTI

22.82.1479

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CLASH SATU"
PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER

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



disusun oleh

LUTFIYANA WIDYA FEBRILIYANTI

22.82.1479

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2026

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER
PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CLASH SATU" PADA
FILM "BATTLE PARK"

yang disusun dan diajukan oleh

Lutfiyana Widya Febriliyanti
22.82.1479

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Januari 2026

Dosen Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CLASH SATU" PADA
FILM "BATTLE PARK"

yang disusun dan diajukan oleh

Lutfiyana Widya Febriliyanti

22.82.1479

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302427

Ahmad Zaid Rahman, M.Kom

NIK. 190302467

Haryoko S.Kom., M.Cs.

NIK. 190302286

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Lutfiyana Widya Febriliyanti
NIM : 22.82.1479

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CLASH SATU" PADA FILM "BATTLE PARK"

Dosen Pembimbing: Haryoko, S.Kom, M.Cs.

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 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,



Lutfiyana Widya Febriliyanti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini, penulis persembahkan dengan tulus kepada:

1. Allah SWT, atas segala karunia, kekuatan, dan kesabaran yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan setiap langkah dalam perjalanan ini.
2. Pertama, saya berterima kasih kepada penulis skripsi ini yaitu diriku sendiri, Lutfiyana Widya Febriliyanti. Terima kasih telah menjadi rumah yang paling tangguh bagi semua rasa lelahmu sendiri. Terima kasih karena tetap memeluk dirimu dengan erat saat dunia terasa begitu bising dan menuntut banyak hal. Aku tahu betapa sulitnya menjadi anak perempuan pertama yang memikul tumpukan harapan, namun kamu tetap memilih untuk melangkah meski dengan kaki yang gemetar. Terima kasih sudah bertahan melewati malam-malam yang penuh air mata, dan tetap bangun pagi dengan senyuman dari bibirmu. Kamu hebat, kamu berharga, dan kamu layak untuk bahagia.
3. Papa Maryanto, cinta pertama penulis. Sosok inspirasi yang pertama kali mengajarkan arti ketulusan tanpa banyak kata. Terima kasih telah menjadi rumah paling teduh, tempat penulis selalu merasa aman untuk bermimpi besar. Skripsi ini adalah bukti dari setiap tetes keringat dan doa Papa yang diam-diam selalu melangit demi keberhasilan penulis. Gelar ini memang atas namaku, namun separuh maknanya adalah milikmu, Pa.
4. Ibunda Dwi Wahyuni, pintu surgaku dan sosok panutan dalam hidupku. Terima kasih telah menjadi alasan di balik setiap kemudahan yang penulis lalui. Di setiap sujud Ibu, nama penulis selalu disebut; di setiap lelah Ibu, kebahagiaan penulis selalu diutamakan. Terima kasih telah mengajarkan arti kekuatan dan kesabaran yang sesungguhnya. Gelar ini adalah persembahan cinta penulis untuk Bunda, sebagai bukti bahwa doa-doa Ibu telah mengetuk pintu langit dan dikabulkan oleh-Nya. Karya ini untukmu, Ibu.

5. Adikku, Doni Rizky Prasetyo. Sosok yang selalu mengembalikan semangat penulis saat hampir menyerah. Terima kasih atas setiap candaan dan dukungan yang tak terhingga. Kamu adalah salah satu alasan terbesar mengapa penulis ingin segera sampai di garis *finish*. Gelar ini juga untukmu, sebagai bukti bahwa perjuangan tidak akan pernah mengkhianati hasil. Teruslah tumbuh menjadi kebanggaan keluarga kita.
6. Kepada Keluarga Besar Papa, terima kasih atas segala dinamika yang ada. Setiap kesulitan dan luka yang sempat tertoreh menjadi guru terbaik bagi penulis untuk menjadi pribadi yang lebih tangguh. Skripsi ini adalah bukti nyata bahwa tidak ada rintangan, keraguan, maupun rasa sakit yang mampu menghentikan langkah penulis untuk sukses.
7. Kepada Keluarga Besar Ibu, terutama teruntuk Keluarga Pakde Wahyudi terima kasih karena telah menjadi pelukan paling hangat bagi penulis. Terima kasih telah menerima penulis dengan tangan terbuka dalam keadaan apapun, tanpa syarat dan tanpa tuntutan. Kepedulian dan kasih sayang tulus yang kalian berikan adalah rumah sesungguhnya tempat penulis selalu merasa aman untuk pulang.
8. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs. Selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas kesabaran, bimbingan, serta curahan ilmu yang sangat berharga. Terima kasih telah memandu penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Gilang Rizky, pemilik ketulusan yang tak bertepi. Terima kasih karena telah menjadi rumah yang selalu teduh dan meneduhkan bagi penulis di tengah teriknya badai tugas akhir ini. Terima kasih telah menjadi sosok yang paling sabar dalam menenangkan, yang senantiasa hadir tanpa jeda, dan selalu menjadi pelindung terkuat bagi penulis di setiap langkah yang sulit. Terima kasih di waktu kesibukanmu tidak pernah membiarkan penulis merasa sendirian. Terima kasih telah meluangkan waktu, memberikan ruang untuk setiap tawa, dan dengan tulus membantu penulis mewujudkan kebahagiaan hingga sampai di titik ini.

10. Asti Puspita dan Reinalda, sahabat terbaik sekaligus rekan seperjuangan. Terima kasih telah berjalan beriringan bersama penulis sejak hari pertama menapakkan kaki di kampus ini. Kalian bukan sekadar sahabat, melainkan saksi hidup dari setiap jatuh bangun, tawa, dan keluh yang penulis lalui. Terima kasih telah menjadi ruang yang tulus untuk berbagi beban dan selalu hadir sebagai penguat hingga kita sampai di garis akhir ini. Keberhasilan ini terasa jauh lebih berarti karena disaksikan oleh kalian yang memahami betul bagaimana perjuangan ini bermula.
11. Kepada Armis Dayanti, teman seperjuangan di bangku kuliah. Terima kasih telah menjadi rekan untuk tumbuh, belajar, dan berproses bersama di kampus ini hingga titik akhir perjuangan skripsi. Terima kasih telah saling menguatkan di saat kita sama-sama merasa lelah. Perjalanan ini menjadi jauh lebih berkesan karena bertemu manusia sepertimu.
12. Nani Santia, sahabat sedari SD. Terima kasih karena meski kita jarang bertukar kabar, kehadiranmu lewat pesan-pesan motivasi di saat yang tepat selalu mampu membangkitkan semangat penulis. Terima kasih telah menjadi sahabat yang tetap peduli dan percaya pada kemampuanku melampaui jarak dan waktu.
13. Kepada Noormalita, yang sudah membersamai perjalanan penulis sejak SMP. Terima kasih karena meski kita memiliki kesibukan masing-masing dan jarang berkabar, kamu tidak pernah berubah dan selalu siap menjadi pendengar terbaik. Terima kasih telah menjadi orang yang paling bisa aku percaya untuk menampung segala cerita dan keluh kesahku.
14. Kepada Desi Nur Khayati, teman berkeluh kesah penulis sejak masa SMP hingga hari ini. Terima kasih karena meskipun jarak dan kesibukan membuat kita jarang bertemu, dukungan dan motivasi bagi penulis tidak pernah pudar. Terima kasih telah menjadi tempat bercerita yang nyaman dan selalu menguatkan di setiap proses kehidupan ini.
15. Kepada Shintanaya, si *Yougurtgirl* sahabat sejak SMA yang selalu memberikan *full support* dalam setiap langkah penulis. Terima kasih telah

menjadi bagian dari jatuh bangunnya penulis hingga akhirnya sampai di titik ini. Aku beruntung memiliki sahabat sepertimu.

16. Kepada Evana Dewi Savira, saudara sekaligus sahabat. Terima kasih telah hadir untuk memberikan motivasi di saat semangat penulis mulai redup. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Kehadiranmu adalah alasan penulis tidak pernah merasa benar-benar sendiri dalam berjuang.
17. Kepada Hanifah Nurul Khusnaini, teman sejak awal penulis menapakkan kaki di Jogja. Terima kasih telah menjadi bagian indah dalam perjalanan hidup penulis. Meskipun kini kita jarang bertukar kabar setelah kamu menempuh pendidikan di pondok, terima kasih karena di setiap pesan singkatmu selalu terselip dukungan, motivasi, dan doa tulus yang sangat menguatkan penulis.
18. Seluruh Tim 'Parama Creative' dan Teman-teman Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Terima kasih atas pengalaman berharga selama proses produksi Film "Battle Park" dan kenangan indah selama masa perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembahasan *Compositing VFX Scene "Clash Satu"* Pada Film "Battle Park"” tepat pada waktunya.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

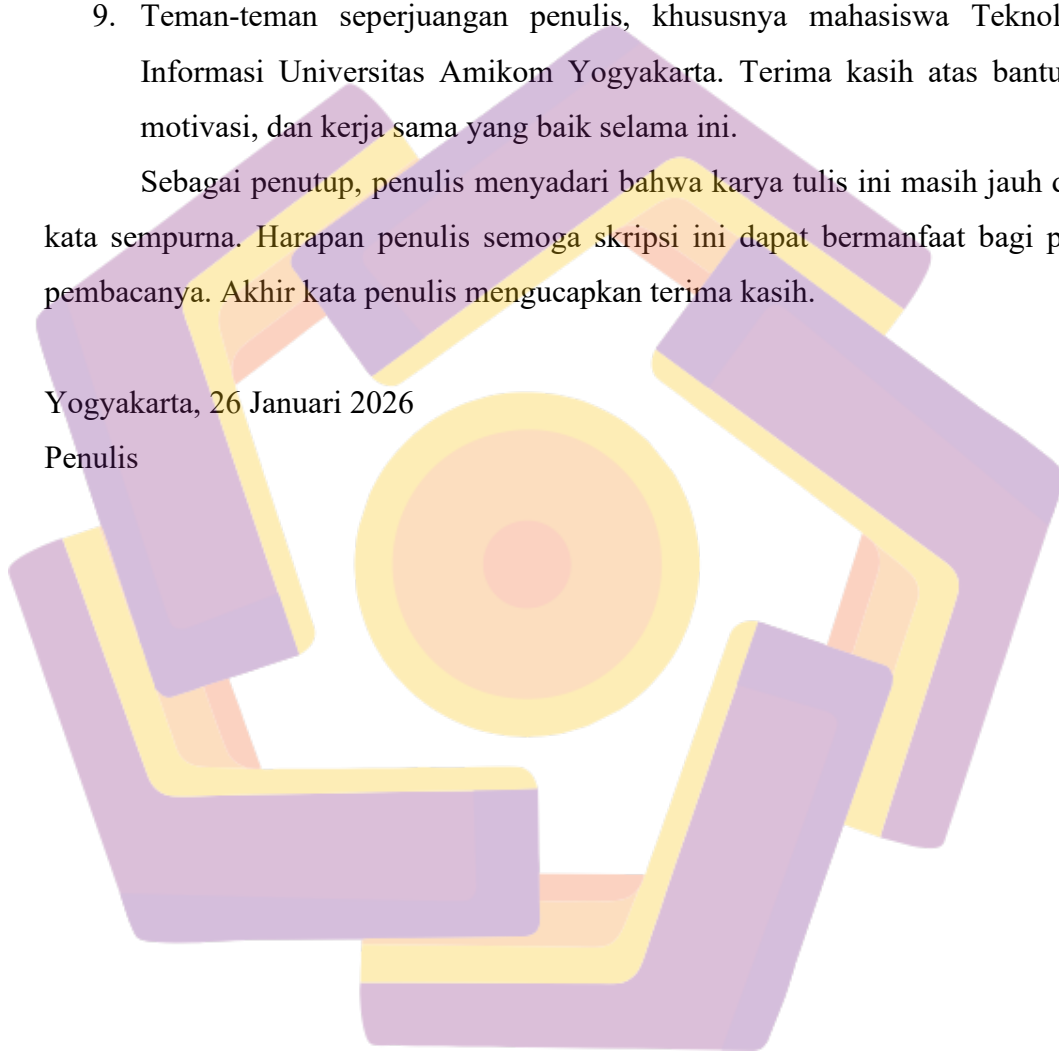
1. Orang tua penulis yaitu Bapak Maryanto dan Ibu Dwi Wahyuni tercinta, yang tak henti-hentinya memberikan doa serta dukungannya setiap hari dan selalu memberikan semangat serta motivasi penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusriani, 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, atas segala arahan, fasilitas akademik, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Program Studi Teknologi Informasi.
5. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs., Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta curahan ilmu yang sangat berharga dengan penuh kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Mentor magang artist selama program PANDAWA.

7. Seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Tim Parama Creative dalam terlaksananya proses produksi Film "Battle Park". Terimakasih atas pengalaman serta perjuangan selama proses produksi.
9. Teman-teman seperjuangan penulis, khususnya mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Terima kasih atas bantuan, motivasi, dan kerja sama yang baik selama ini.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 26 Januari 2026

Penulis



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PESETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvii |
| DAFTAR ISTILAH..... | xviii |
| INTISARI..... | xix |
| <i>ABSTRACT</i> | xx |
| 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 Multimedia..... | 4 |

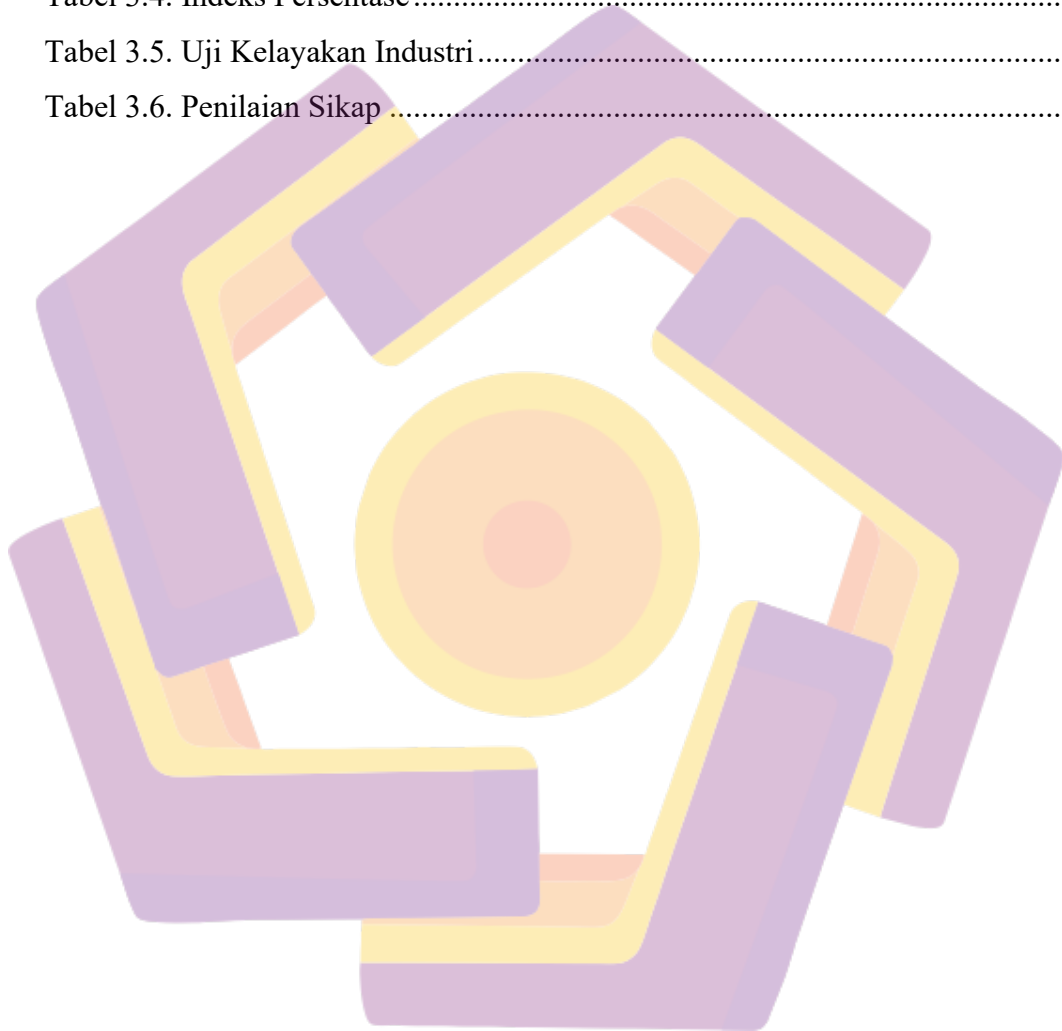
| | | |
|------------------------------------|------------------------------------|----|
| 2.1.2 | <i>Color Correction</i> | 4 |
| 2.1.3 | <i>Color Grading</i> | 4 |
| 2.1.4 | Adobe Visual Effect..... | 5 |
| 2.1.5 | <i>Visual Effects</i> | 5 |
| 2.1.6 | Adobe Premiere Pro | 8 |
| 2.2 | Pengumpulan Data | 9 |
| 2.2.1. | Referensi | 9 |
| 2.2.2 | <i>Brief</i> Produksi | 11 |
| 2.3 | Teori Analisis Kebutuhan | 11 |
| 2.3.2 | Kebutuhan Fungsional | 12 |
| 2.3.2 | Kebutuhan Non Fungsional | 14 |
| 2.4 | Analisis Aspek Produksi | 14 |
| 2.4.1 | Aspek Kreatif | 15 |
| 2.4.2 | Aspek Teknis | 17 |
| 2.5 | Tahapan Pra Produksi | 20 |
| 2.5.1 | Ide dan Konsep | 20 |
| 2.5.2 | Naskah dan <i>Storyboard</i> | 21 |
| BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN | | 25 |
| 3.1 | Produksi | 25 |
| 3.1.1 | Pembuatan Bahan..... | 25 |
| 3.2 | Pasca Produksi | 26 |
| 3.2.1 | <i>Footage</i> Pertama | 26 |



| | | |
|----------------------|-----------------------------|----|
| 3.2.2 | <i>Footage</i> Kedua..... | 29 |
| 3.2.3 | <i>Footage</i> Ketiga..... | 34 |
| 3.2.4 | <i>Footage</i> Keempat..... | 38 |
| 3.2.5 | <i>Footage</i> Kelima | 42 |
| 3.2.6 | <i>Color Grading</i> | 46 |
| 3.2.7 | <i>Sound Effect</i> | 48 |
| 3.3 | Evaluasi..... | 49 |
| 3.3.1 | Penilaian Teknis..... | 50 |
| 3.3.2 | Penilaian Sikap..... | 51 |
| BAB IV PENUTUP | | 53 |
| 4.1 | Kesimpulan | 53 |
| 4.2 | Saran | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 55 |
| LAMPIRAN..... | | 57 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras | 14 |
| Tabel 2.2. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak | 14 |
| Tabel 2.3 <i>Storyboard</i> | 22 |
| Tabel 3.4. Indeks Persentase | 50 |
| Tabel 3.5. Uji Kelayakan Industri | 50 |
| Tabel 3.6. Penilaian Sikap | 52 |



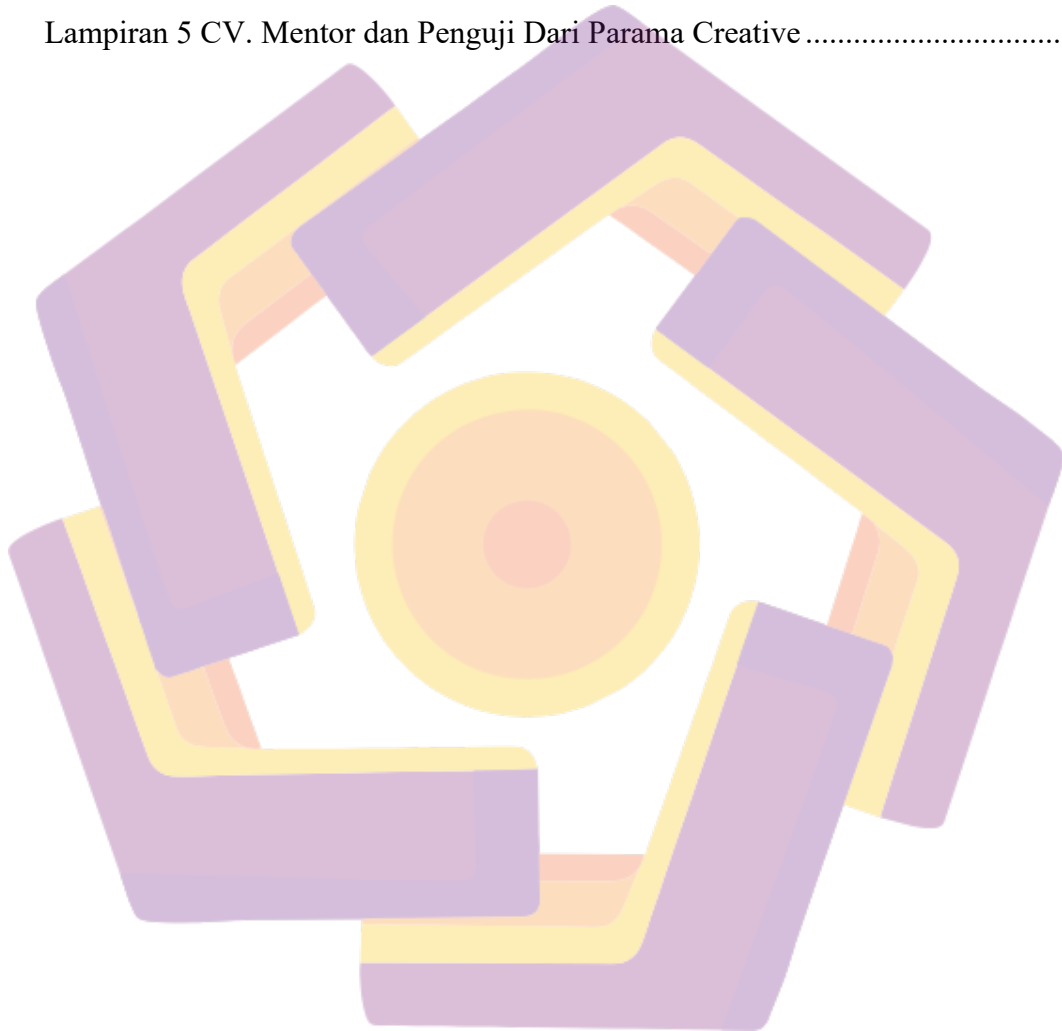
DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1. Contoh Penerapan <i>Compositing</i> | 6 |
| Gambar 2.2. Contoh Penerapan <i>Tracking</i> | 6 |
| Gambar 2.3. Contoh Penerapan <i>Masking</i> | 7 |
| Gambar 2.4. Contoh Penerapan <i>Keying</i> | 8 |
| Gambar 2.5. Contoh Penerapan <i>Rotoscoping</i> | 8 |
| Gambar 2.6. Cuplikan Dragon Ball Kamehameha | 9 |
| Gambar 2.7. Cuplikan Avatar Efek Mata | 10 |
| Gambar 2.8. Cuplikan Film Avengers Thor <i>Electrical</i> | 10 |
| Gambar 2.9. <i>Pipeline</i> VFX | 20 |
| Gambar 2.10. Tangkapan Layar Naskah..... | 22 |
| Gambar 3.11. Dokumentasi Pembuatan Bahan | 25 |
| Gambar 3.12. Tampilan setelah menambahkan video <i>live shot</i> | 26 |
| Gambar 3.13. Tampilan <i>Freeze Frame</i> | 27 |
| Gambar 3.14. Tampilan <i>Masking</i> Deni dan Arya | 27 |
| Gambar 3.15. Tampilan <i>Directional Blur</i> | 27 |
| Gambar 3.16. Tampilan Aset Asap..... | 28 |
| Gambar 3.17. Tampilan Perubahan <i>Blending Mode</i> | 28 |
| Gambar 3.18. Tampilan <i>Gaussian Blur</i> | 29 |
| Gambar 3.19. Tampilan <i>Scale Footage</i> | 29 |
| Gambar 3.20. Tampilan setelah menambahkan video <i>live shot</i> | 30 |
| Gambar 3.21. Tampilan Hasil <i>Rotoscoping</i> | 31 |
| Gambar 3.22. Tampilan <i>3D Camera Tracker</i> atau <i>Point Tracker</i> | 31 |
| Gambar 3.23. Tampilan Setelah Penambahan Aset <i>Electric</i> | 32 |
| Gambar 3.24. Tampilan Setelah <i>Blending Mode</i> | 32 |
| Gambar 3.25. Tampilan Penciptaan Cahaya <i>Glow</i> | 33 |
| Gambar 3.26. Tampilan Pembuatan Pancaran Cahaya | 33 |
| Gambar 3.27. Tampilan Efek <i>Lens Flare</i> | 34 |
| Gambar 3.28. Tampilan Penambahan <i>Wiggle Position</i> | 34 |
| Gambar 3.29. Tampilan setelah menambahkan video <i>live shot</i> | 35 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.30. Tampilan <i>Rotoscoping</i> | 35 |
| Gambar 3.31. Tampilan Setelah Penambahan Aset <i>Electric</i> | 36 |
| Gambar 3.32. Tampilan <i>Blending Mode</i> | 36 |
| Gambar 3.33 Tampilan Pengaturan <i>Lumetri Color</i> | 37 |
| Gambar 3.34. Tampilan Penambahan Aset <i>Flare</i> | 37 |
| Gambar 3.35. Tampilan Penambahan <i>Wiggle Position</i> | 38 |
| Gambar 3.36. Tampilan setelah menambahkan video <i>live shot</i> | 38 |
| Gambar 3.37. Tampilan <i>Tracking Motion</i> | 39 |
| Gambar 3.38. Tampilan <i>Masking Area Mata</i> | 39 |
| Gambar 3.39. Tampilan Penambahan Aset Kobaran Api..... | 40 |
| Gambar 3.40. Tampilan <i>Blending Mode</i> | 40 |
| Gambar 3.41. Tampilan Penambahan Aset Kilatan Listrik | 41 |
| Gambar 3.42. Tampilan <i>Blending Mode</i> | 41 |
| Gambar 3.43. Tampilan <i>Lumetri Colour</i> | 42 |
| Gambar 3.44. Tampilan Penambahan <i>Wiggle Position</i> | 42 |
| Gambar 3.45. Tampilan setelah menambahkan video <i>live shot</i> | 43 |
| Gambar 3.46. Tampilan <i>Tracking Motion</i> | 43 |
| Gambar 3.47. Tampilan <i>Masking Aset Efek Area Mata</i> | 44 |
| Gambar 3.48. Tampilan Setelah Aset Efek Mata Dimasukkan | 44 |
| Gambar 3.49. Tampilan <i>Blending Mode</i> | 45 |
| Gambar 3.50. Tampilan Penambahan Efek <i>Glow</i> | 45 |
| Gambar 3.51. Tampilan Penambahan Aset Pantulan Cahaya..... | 46 |
| Gambar 3.52. Tampilan <i>Penambahan Wiggle Position</i> | 46 |
| Gambar 3.53. Tampilan <i>Footage</i> Pada Adobe Premier Pro | 47 |
| Gambar 3.54. Tampilan Penambahan <i>Adjustment Layer</i> | 47 |
| Gambar 3.55. Tampilan Pengaturan <i>Lumetri Colour</i> | 48 |
| Gambar 3.56. Tampilan Setelah Pengaturan Saturasi..... | 48 |
| Gambar 3.57. Tampilan Penempatan Aset Audio..... | 49 |
| Gambar 3.58. Tampilan Pengaturan Volume..... | 49 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Surat Keterangan Jalur Skripsi non Reguler | 57 |
| Lampiran 2 Surat Penunjukan Dosen (SPD) | 58 |
| Lampiran 3 <i>Storyboard</i> | 59 |
| Lampiran 4 Naskah “Battle Park” | 60 |
| Lampiran 5 CV. Mentor dan Penguji Dari Parama Creative | 65 |



DAFTAR ISTILAH

- Adobe After Effect** Perangkat lunak pengolah *visual effects* dan *compositing* berbasis layer yang digunakan untuk menggabungkan elemen visual digital dengan *footage* video.
- Adobe Premiere Pro** Perangkat lunak pengeditan video *nonlinear* yang digunakan untuk proses penyuntingan, penyusunan urutan adegan, dan penyesuaian durasi video.
- Blast** Efek visual digital yang merepresentasikan gelombang energi atau ledakan yang digunakan untuk memperkuat aksi dalam adegan film.
- Color Grading** Proses penyesuaian warna, kontras, dan pencahayaan pada *footage* dan elemen visual agar memiliki keselarasan visual dalam satu adegan.
- Compositing** Proses penggabungan beberapa elemen visual, seperti *footage live action* dan aset digital, ke dalam satu tampilan visual yang terintegrasi.
- Directional Blur** Teknik efek visual yang menghasilkan efek kabur terarah sesuai dengan arah gerakan objek untuk mensimulasikan pergerakan cepat.
- Footage** Rekaman video mentah yang digunakan sebagai bahan utama dalam proses pengeditan dan *compositing*.
- Glow Compositing** Teknik *compositing* yang digunakan untuk menambahkan efek cahaya pada elemen visual digital agar sesuai dengan sumber cahaya dalam adegan.
- Live Action** Rekaman visual yang dihasilkan melalui perekaman langsung menggunakan kamera, melibatkan aktor dan lingkungan nyata.

INTISARI

Sejalan dengan akselerasi teknologi di industri perfilman, *Visual Effects* (VFX) kini menjadi *game changer* yang krusial untuk menghasilkan adegan yang imersif dan *engaging*. Riset ini berfokus pada analisis mendalam terkait implementasi teknis *compositing* VFX pada scene "*Clash Satu*" dalam film "*Battle Park*".

Compositing adalah fase kunci pascaproduksi yang bertugas menyatukan berbagai *layer* elemen *visual* menjadi satu final *shot* yang kohesif. Pembahasan ini spesifik mengupas tuntas teknik integrasi rekaman *live action* dengan aset digital seperti efek partikel melalui *tools* profesional, misalnya *After Effects*.

Metode utama yang *di breakdown* meliputi *keying* (penghapusan latar belakang), *motion tracking* (pelacakan pergerakan kamera), *color grading* (penyesuaian tone visual), dan *roto* (*masking* presisi). Tujuan implementasi ini adalah menciptakan integrasi yang *seamless* dan realistis, memastikan elemen VFX berinteraksi otentik dengan pencahayaan dan lingkungan *footage* asli. Dengan demikian, visi sutradara termasuk adegan perebutan tempat parkir yang intense ini tereksekusi secara sinematik dan memberikan dampak visual yang *powerful* kepada *audiens*.

Kata kunci: *Compositing, Visual Effects (VFX), Keying, Tracking, Integrasi Digital, Game Changer.*

ABSTRACT

In line with the acceleration of technology in the film industry, Visual Effects (VFX) have become a crucial game changer for producing immersive and engaging scenes. This research focuses on an in-depth analysis of the technical implementation of VFX Compositing on the “Clash Satu” scene in the film "Battle Park."

Compositing is a key post-production phase responsible for unifying various layers of visual elements into a single cohesive final shot. This discussion specifically explores the techniques for integrating live action footage with digital assets, such as particle effects, using professional tools like After Effects.

The main methods broken down include Keying (background removal), Motion Tracking (camera movement tracking), Color Grading (visual tone adjustment), and Roto (precision masking). The goal of this implementation is to create a seamless and realistic integration, ensuring that the VFX elements interact authentically with the lighting and environment of the original footage. Thus, the director's vision, including this intense parking space conflict scene, is executed cinematically and delivers a powerful visual impact to the audience.

Keyword: *Compositing, VFX (Visual Effects), Keying, Tracking, Digital Integration, Game Changer.*