

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE GIANT ROCK GOLEM  
BOSS PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

**SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST**

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



Disusun oleh  
**SYAHRUL FATHUR RAHMAN**  
**20.82.1006**

Kepada  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2026**

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE GIANT ROCK GOLEM  
BOSS PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

**SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST**

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



Disusun oleh  
**SYAHRUL FATHUR RAHMAN**  
**20.82.1006**

Kepada  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE GIANT ROCK GOLEM  
BOSS PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

Disusun dan diajukan oleh

**SYAHRUL FATHUR RAHMAN**

**20.82.1006**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Januari 2026

**Dosen Pembimbing**



**Afifah Nur Aini, M.Kom.**  
**NIK. 190302631**

HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE GIANT ROCK GOLEM  
BOSS PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL

Disusun dan diajukan oleh  
**SYAHRUL FATHUR RAHMAN**

**20.82.1006**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Januari 2026

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302243**



**Vikky Aprelia Windarni, S.Kom., M.Cs**  
**NIK. 190302482**



**Afifah Nur Aini, M.Kom**  
**NIK. 190302631**



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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.**  
**NIK. 190302106**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

**Nama** : Syahrul Fathur Rahman  
**NIM** : 20.82.1006  
**Program Studi** : Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING SCENE GIANT ROCK GOLEM BOSS PADA FILM PENDEK VFX ADVENTURE BOSS LEVEL**

Dosen Pembimbing : Afifah Nur Aini, 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 Memberikan Pernyataan



Syahrul Fathur Rahman  
NIM. 20.82.1006

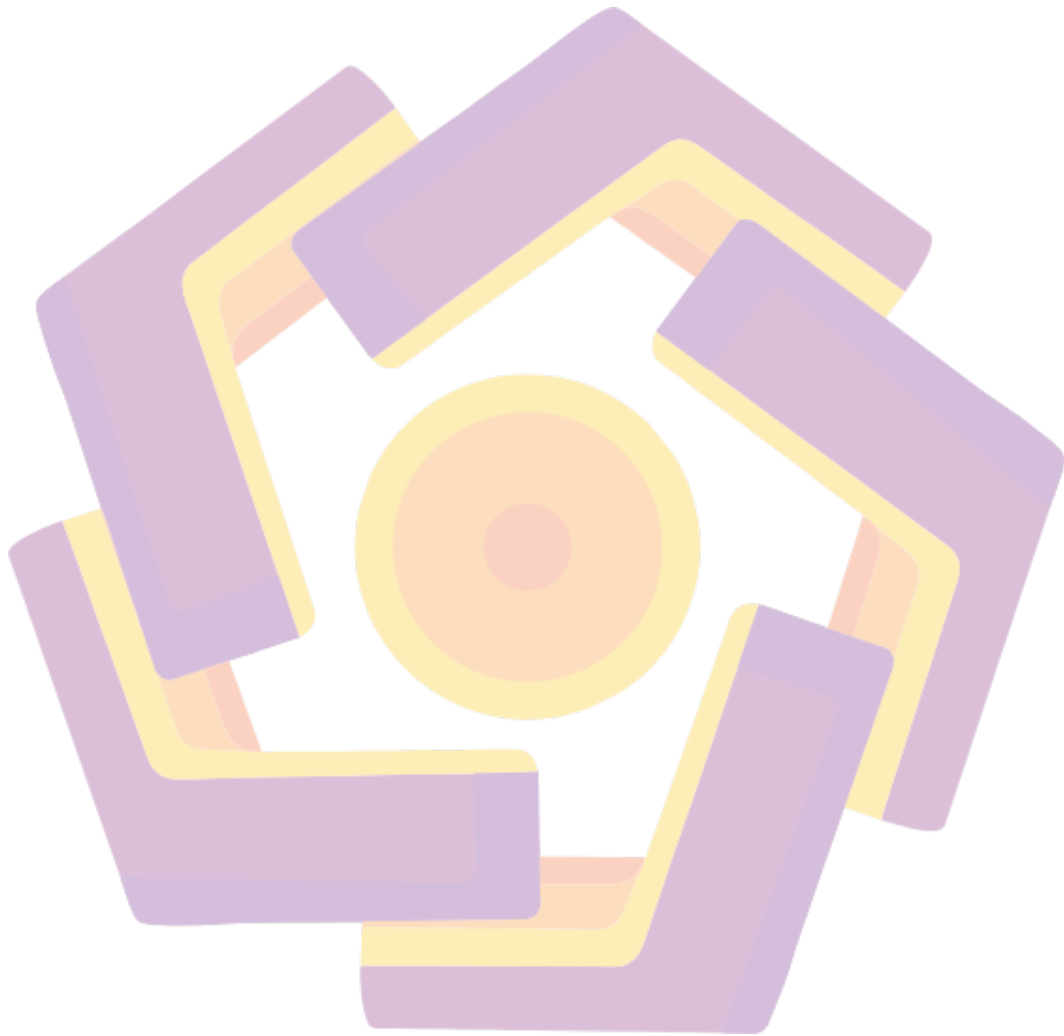
## KATA PENGANTAR

Ucapan Terima Kasih Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, ketabahan, dan kekuatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Compositing Scene “Giant Rock Golem Boss” pada Film Pendek VFX Adventure Boss Level. Karya ini merupakan bagian dari produk *Exhibition TI* yang diintegrasikan dalam program Pandawa, serta menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Listyowati dan Bapak Agus Budiarta, selaku orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi tanpa henti hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., 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. Ibu Afifah Nur Aini, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.
6. Mentor magang selama program Puntadewa, yang telah memberikan wawasan, pengalaman, dan arahan berharga selama proses pengembangan diri dan karya.
7. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
8. Teman-teman kos wisma kelana dan mahasiswa kupu-kupu, yang telah menjadi tempat berbagi semangat, perjuangan, dan kebersamaan dalam menjalani perjalanan perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.



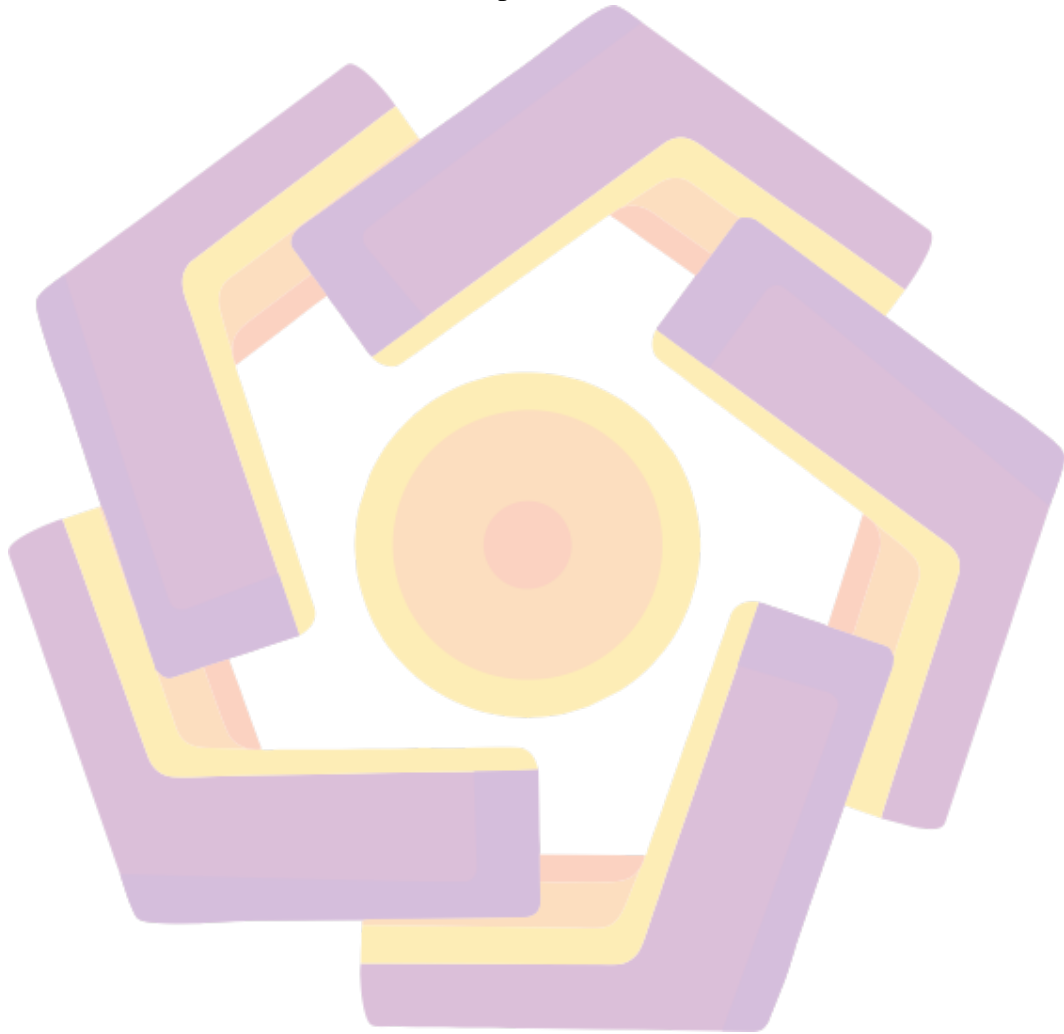
## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI .....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
Bagaimana penerapan teknik <i>compositing</i> dalam menggabungkan live footage, model 3D, serta efek api dan aura pada scene “ <i>Giant Rock Golem Boss</i> ” dalam film pendek <i>VFX Adventure Boss Level</i> agar menghasilkan visual yang realistis dan mendukung cerita.Batasan Masalah. ....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II.....	3
TEORI DAN ANALISIS .....	3
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	3
2.1.1. Teori Compositing .....	3
2.1. Teori Analisis Kebutuhan.....	10
2.2.1. Brief Produksi.....	10
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional .....	10
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	11

2.2.	Analisis Aspek Produksi.....	12
2.3.1.	Aspek Kreatif.....	12
2.3.2.	Aspek Teknis .....	12
2.3.	Tahapan Pra Produksi.....	13
2.4.1.	Ide Dan Konsep .....	13
2.4.2.	Naskah dan Storyboard.....	14
2.4.3.	Desain .....	15
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>16</b>
3.1.	Produksi Atau Pasca Produksi.....	16
3.1.1.	Pembuatan Bahan .....	16
3.1.2.	Produksi Visual .....	18
3.1.3.	Pasca Produksi.....	19
3.2.	Evaluasi .....	26
<b>BAB IV PENUTUP.....</b>		<b>30</b>
4.1.	Kesimpulan.....	30
4.2.	Saran .....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>31</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>32</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Spesifikasi Kebutuhan Hardware .....	11
Tabel 1. 2 spesifikasi kebutuhan Software .....	11
Tabel 1. 3 Hasil Penilaian Teknis .....	26
Tabel 1. 4 Range Nilai .....	27
Tabel 1. 5 Hasil Penilaian Sikap.....	27



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Compositing .....	4
Gambar 2. 2 Contoh Animasi 3D .....	5
Gambar 2. 3 Contoh Rotoscoping.....	6
Gambar 2. 4 Contoh Tracking .....	6
Gambar 2. 5 Visual Effect .....	7
Gambar 2. 6 Contoh Keying.....	8
Gambar 2. 7 Contoh Frame by Frame .....	9
Gambar 2. 8 Contoh Color Grading.....	9
Gambar 2. 9 Storyboard Giant Rock Golem Boss.....	14
Gambar 2. 10 Background Storyboard Giant Rock Golem Boss .....	15
Gambar 2. 11 Monster Giant Rock Golem Boss .....	15
Gambar 2. 12 Hasil Rotoscoping Secara frame.....	17
Gambar 2. 13 Animasi 3D Mixamo.....	17
Gambar 2. 14 Rotoscoping padaa footage asli .....	18
Gambar 2. 15 Aset Monster 3D .....	19
Gambar 2. 16 Aset Efek Api.....	19
Gambar 2. 17 Tools Rotoscoping .....	20
Gambar 2. 18 Proses Rotoscoping.....	21
Gambar 2. 19 Layouting Bahan.....	21
Gambar 2. 20 Proses Tracking.....	22
Gambar 2. 21 Efek api .....	23
Gambar 2. 22 Efeek Aura Rough dan + Edges.....	24
Gambar 2. 23 Color Grading .....	25
Gambar 2. 24 Render Settings .....	25

## INTISARI

Compositing merupakan teknik yang digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar atau dua atau lebih elemen video ke dalam satu frame sehingga membentuk satu kesatuan visual dalam sebuah film. Melalui teknik ini, pembuat film dapat menghadirkan efek visual, lingkungan, maupun aksi yang sulit, bahkan tidak mungkin, direalisasikan secara langsung pada saat pengambilan gambar. *Compositing* juga memungkinkan setiap elemen visual ditempatkan, disesuaikan, dan dimanipulasi secara presisi, termasuk pengaturan pencahayaan, warna, bayangan, serta kedalaman ruang, sehingga seluruh komponen terlihat menyatu secara alami

Dalam proses produksi film pendek “*Adventure Boss Level*”, teknik *compositing* memiliki peran yang sangat penting dalam mengintegrasikan berbagai elemen visual, seperti footage live-action, karakter 3D, lingkungan digital, serta efek pendukung berupa asap, debu, cahaya, dan partikel. Proses ini diperlukan untuk membangun adegan pertarungan antara karakter utama dengan robot boss dalam latar kota yang gelap dan hancur. Melalui penerapan *compositing* yang efektif, seluruh lapisan visual dapat digabungkan secara harmonis sehingga menghasilkan tampilan yang realistis dan dramatis, serta mampu mendukung penyampaian narasi cerita.

**Kata kunci: Komposisi, Penyesuaian Warna, Animasi, Efek Visual**

## ABSTRACT

*Compositing is a technique used to combine multiple images or two or more video elements into a single frame, creating a unified visual composition within a film. Through this technique, filmmakers can present visual effects, environments, or actions that are difficult or even impossible to capture directly on set. Compositing also allows each visual element to be positioned, adjusted, and manipulated with precision, including lighting, color, shadow, and depth integration, so that all components appear naturally cohesive.*

*In the production of the short film “Adventure Boss Level”, compositing plays a crucial role in integrating various visual elements such as live-action footage, 3D characters, digital environments, and supporting effects including smoke, dust, light, and particles. This process is essential for constructing the battle sequence between the main character and the robot boss within a dark and devastated city setting. Through effective compositing, all visual layers can be merged to produce a realistic, dramatic image that supports the narrative.*

**Keywords :Compositing, Color Grading, Animation, Visual Effects,**