

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "TRANSFORM" PADA  
FILM "BATTLE PARK"**

**SKRIPSI NON REGULER – JALUR MAGANG ARTIST**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**HAMDANI AKBAR**

**21.82.1112**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

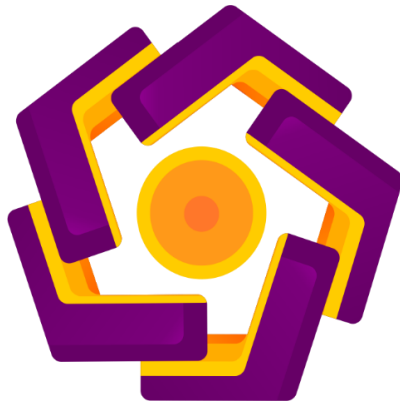
**YOGYAKARTA**

**2026**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "TRANSFORM" PADA  
FILM "BATTLE PARK"**

**SKRIPSI NON REGULER – JALUR MAGANG ARTIST**

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



Disusun oleh

**HAMDANI AKBAR**

**21.82.1112**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "TRANSFORM" PADA  
FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

**HAMDANI AKBAR**

**21.82.1112**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 02 Maret 2026

**Dosen Pembimbing**



**Haryoko, S.Kom, M.Cs.**  
**NIK. 190302286**

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "TRANSFORM" PADA  
FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

**Hamdani Akbar**

**21.82.1112**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 02 Maret 2026

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Nadea Cipta Laksmita, M.Kom**  
**NIK. 190302551**

**Haryoko, S.Kom., M.Cs.**  
**NIK. 190302286**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 02 Maret 2026

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Hamdani Akbar  
NIM : 21.82.1112

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "TRANSFORM" 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 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, 02 Maret 2026

Yang Menyatakan,



Hamdani Akbar

## KATA PENGANTAR

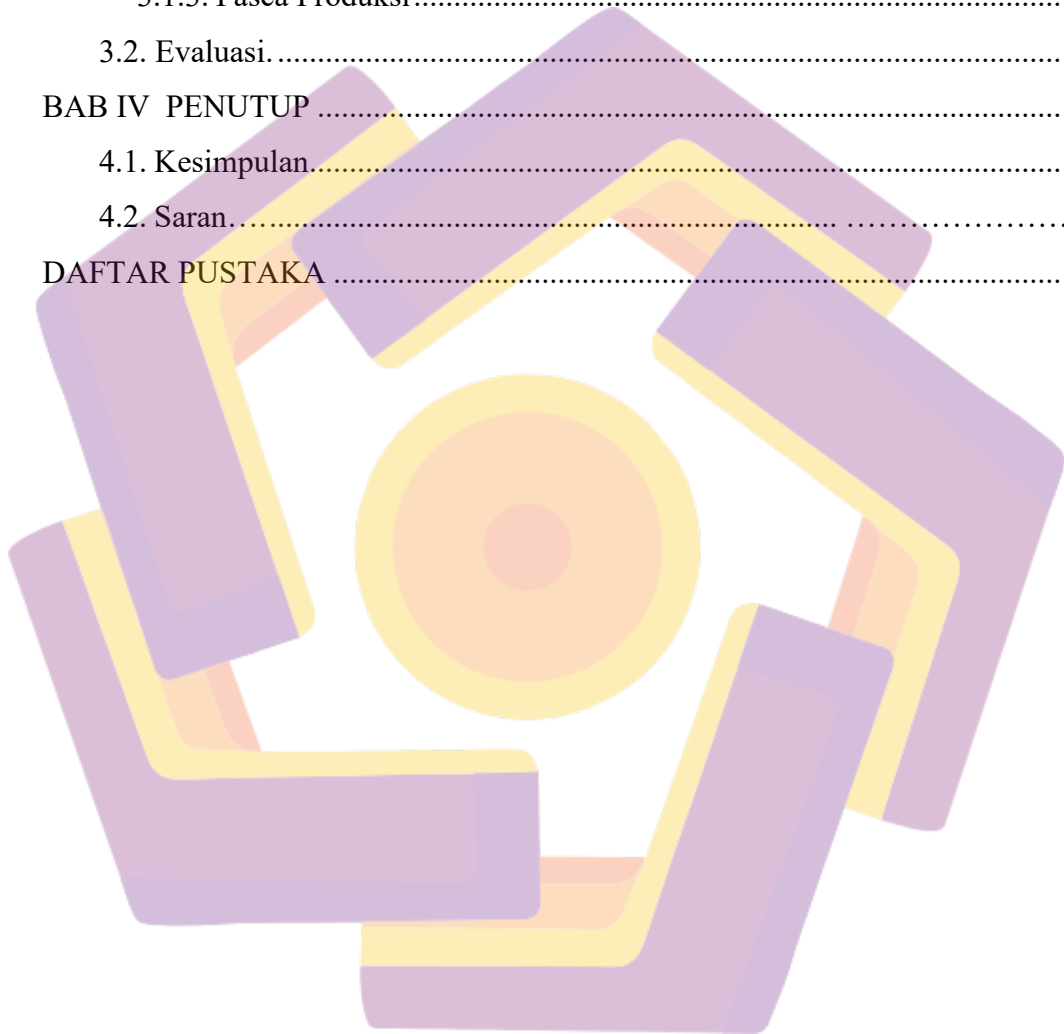
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi yang penulis tempuh. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Kedua orang tua penulis Keluarga besar Abdurahman dan Surdiah yang telah mendoakan serta mendukung selama ini.
2. Bapak Agus Purwanto M.kom. Selaku kaprodi Teknologi Informasi, yang telah membantu proses pembimbingan selama program PANDAWA berjalan.
3. Kepada Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs. Selaku Dosen Pembimbing yang telah melakukan penandatanganan dalam setiap pengesahan dokumen, selama proses pembuatan laporan skripsi.
4. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, Danu Prawira Utama, dan Ahmad Zaid Rahman selaku mentor dari pihak CV Parama, yang telah memberi banyak masukan pada saat sesi mentoring.
5. Serta rekan satu tim yang telah berkomitmen untuk menyelesaikan dan mengembangkan Project ini.

## DAFTAR ISI

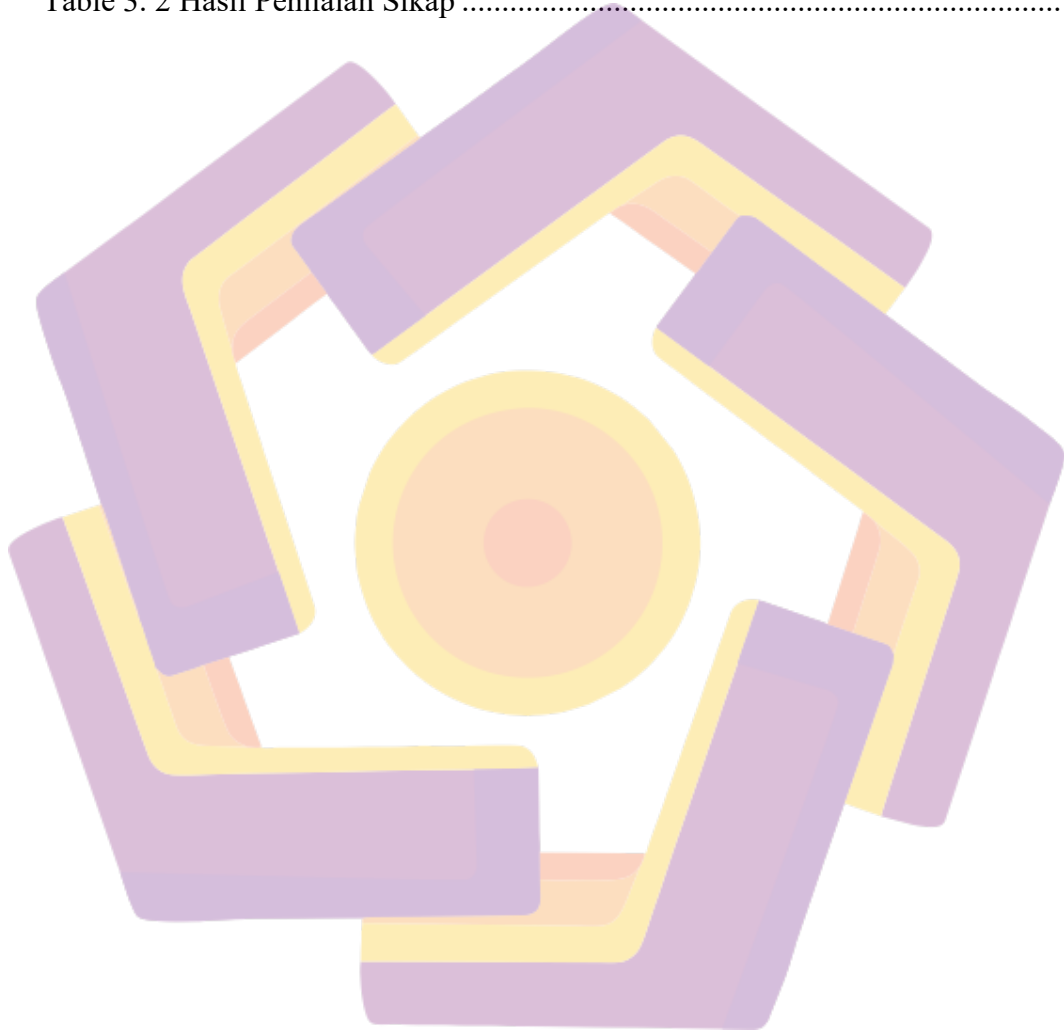
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan 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
2.1.1. Multimedia.....	4
2.1.2. Visual Effect.....	4
2.1.3. Teknik Visual Effect.....	4
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	7
2.2.1. Brief Produksi.....	7
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	8
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	8
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	9
2.3.1. Aspek Kreatif.....	9
2.3.2. Aspek Teknis.....	10
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	11
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	12

2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	12
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi.....	14
3.1.1. Pembuatan Bahan .....	14
3.1.2. Produksi Visual .....	15
3.1.3. Pasca Produksi.....	25
3.2. Evaluasi.....	25
BAB IV PENUTUP .....	27
4.1. Kesimpulan.....	27
4.2. Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA .....	28



## DAFTAR TABEL

Table 2. 1 kebutuhan perangkat lunak (software).....	8
Table 2. 2 Kebutuhan Perangkat Keras ( Hardware) .....	9
Table 3. 1 Hasil Penilaian Teknis Produk.....	26
Table 3. 2 Hasil Penilaian Sikap .....	26



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh penerapan teknik compositing.....	5
Gambar 2. 2 Contoh penerapan teknik rotoscoping.....	6
Gambar 2. 3 Contoh penerapan teknik keying.....	7
Gambar 2. 4 Naskah.....	12
Gambar 2. 5 gambar storyboard.....	13
Gambar 3. 1 Aset 3D 1.....	14
Gambar 3. 2 Aset 3D 2.....	14
Gambar 3. 3 Aset 3D 3.....	14
Gambar 3. 4 Aset 3D 4.....	14
Gambar 3. 5 outline asap.....	15
Gambar 3. 6 warna menjadi hitam putih.....	16
Gambar 3. 7 effect echo.....	17
Gambar 3. 8 Turbulent Displace.....	17
Gambar 3. 9 effect Glow.....	18
Gambar 3. 10 effect Camera Lens Blur dan Channel Blur.....	19
Gambar 3. 11 effect mata.....	19
Gambar 3. 12 Sciale dan Position.....	20
Gambar 3. 13 effect glow.....	20
Gambar 3. 14 Color Balance (HLS dan RGB).....	21
Gambar 3. 15 effect Keylight.....	22
Gambar 3. 16 track position dan opacity.....	22
Gambar 3. 17 rotoscoping dengan Pen tool.....	23
Gambar 3. 18 3D Layer tebing.....	23
Gambar 3. 19 effect Lumetri.....	24
Gambar 3. 20 effect Wiggle - Position.....	24
Gambar 3. 21 hasil 1.....	25
Gambar 3. 22 hasil 2.....	25

## INTISARI

Visual berperan besar dalam menyampaikan makna dan alur cerita dalam sebuah film, terutama pada animasi yang sangat mengandalkan kekuatan gambar. Tampilan visual tidak hanya membantu penonton memahami isi cerita, tetapi juga membangun suasana dan emosi yang ingin ditonjolkan. Dalam film *Battle Park*, aspek visual menjadi elemen utama karena digunakan untuk menggabungkan animasi 3D dengan rekaman video nyata melalui teknik compositing sehingga keduanya tampak menyatu secara wajar.

Compositing yaitu proses menyatukan berbagai elemen visual seperti footage video nyata dan objek tiga dimensi ke dalam satu adegan yang utuh. Teknik ini berfungsi untuk menciptakan keselarasan antara unsur digital dan gambar asli agar terlihat realistis. Dengan penerapan compositing yang tepat, adegan yang dihasilkan akan tampak lebih meyakinkan dan mendukung kekuatan narasi film.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada pembahasan tahapan teknis compositing dalam mengintegrasikan objek 3D ke dalam video nyata pada film *Battle Park*. Analisis dilakukan mulai dari proses penempatan objek, penyesuaian visual, hingga tahap akhir penggabungan agar tercipta kesatuan gambar yang harmonis. Penguasaan teknik compositing menjadi aspek penting dalam meningkatkan kualitas visual dan profesionalitas sebuah produksi film.

**Kata Kunci:** Compositing, Animasi 3D, Video nyata, Visual, Film.

## ABSTRACT

*Visual elements play a significant role in conveying meaning and storyline in a film, especially in animation, which heavily relies on the power of imagery. Visual presentation not only helps the audience understand the narrative but also builds the intended mood and emotional impact. In the film Battle Park, visual aspects serve as the main focus, as they are used to combine 3D animation with live-action footage through compositing techniques so that both elements appear seamlessly integrated.*

*Compositing is the process of merging various visual components, such as live-action footage and three-dimensional objects, into a single cohesive scene. This technique aims to create harmony between digital elements and real footage to achieve a realistic appearance. When applied effectively, compositing enhances the credibility of a scene and strengthens the overall storytelling of the film.*

*Based on this background, this study focuses on analyzing the technical stages of compositing in integrating 3D objects into live-action video in the film Battle Park. The discussion covers the placement of objects, visual adjustments, and the final integration process to achieve a cohesive and realistic visual result. Mastery of compositing techniques is therefore essential in improving the visual quality and professionalism of a film production.*

**Keywords:** : Compositing, 3D Animation, Live Action, Visual, Film.