

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "FINAL BOSS ALIEN" PADA  
FILM PENDEK VFX ADVENTUR BOSS LEVEL**

**SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**LEONARDO GIBRALTAR EKO AJI**

**21.82.1212**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2026**

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "FINAL BOSS ALIEN" PADA  
FILM PENDEK VFX ADVENTUR BOSS LEVEL**

**SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**LEONARDO GIBRALTAR EKO AJI**

**21.82.1212**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "FINAL BOSS ALIEN" PADA  
FILM PENDEK VFX ADVENTUR BOSS LEVEL**

yang disusun dan diajukan oleh

**LEONARDO GIBRALTAR EKO AJI**

**21.82.1212**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Januari 2026

**Dosen Pembimbing**

**Agus Purwanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302229**

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "FINAL BOSS ALIEN" PADA  
FILM PENDEK VFX ADVENTUR BOSS LEVEL**

yang disusun dan diajukan oleh

**LEONARDO GIBALTAR EKO AJI**

**21.82.1212**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Januari 2026

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 190302277

**Caraka Aji Pranata, M.Kom.**  
NIK. 190302687

**Agus Purwanto, M.Kom.**  
NIK. 190302229



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** : Leonardo Gibraltar Eko Aji  
**NIM** : 21.82.1212

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBAHASAN COMPOSITING SCENE "FINAL BOSS ALIEN" PADA FILM PENDEK VFX ADVENTUR BOSS LEVEL**

Dosen Pembimbing : Agus 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,



Leonardo Gibraltar Eko Aji

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, hidayat-Nya serta nikmat iman dan sehat, sehingga penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembahasan Compositing Scene “Final Boss Alien” pada Film Pendek VFX Boss Level” Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis telah menempuh berbagai upaya dan menghadapi berbagai tantangan demi menyelesaikan skripsi ini secara tepat waktu. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi selama proses penyusunan skripsi ini:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat serta nikmat-Nya kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya laporan skripsi ini, dalam segala bentuk kegiatan proses yang dihadapi dan dilewati penulis.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Kusriani, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dan juga dosen pembimbing skripsi, yang memberikan bimbingannya kepada penulis sehingga penyusunan skripsi selesai tepat waktu
5. Teman-teman seperjuangan selama perkuliahan dan semasa mengikuti Program Project Capstone yang mendukung penulis.
6. Orang tua yang selalu memberi dukungan baik dalam bentuk doa maupun finansial
7. Seluruh pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu

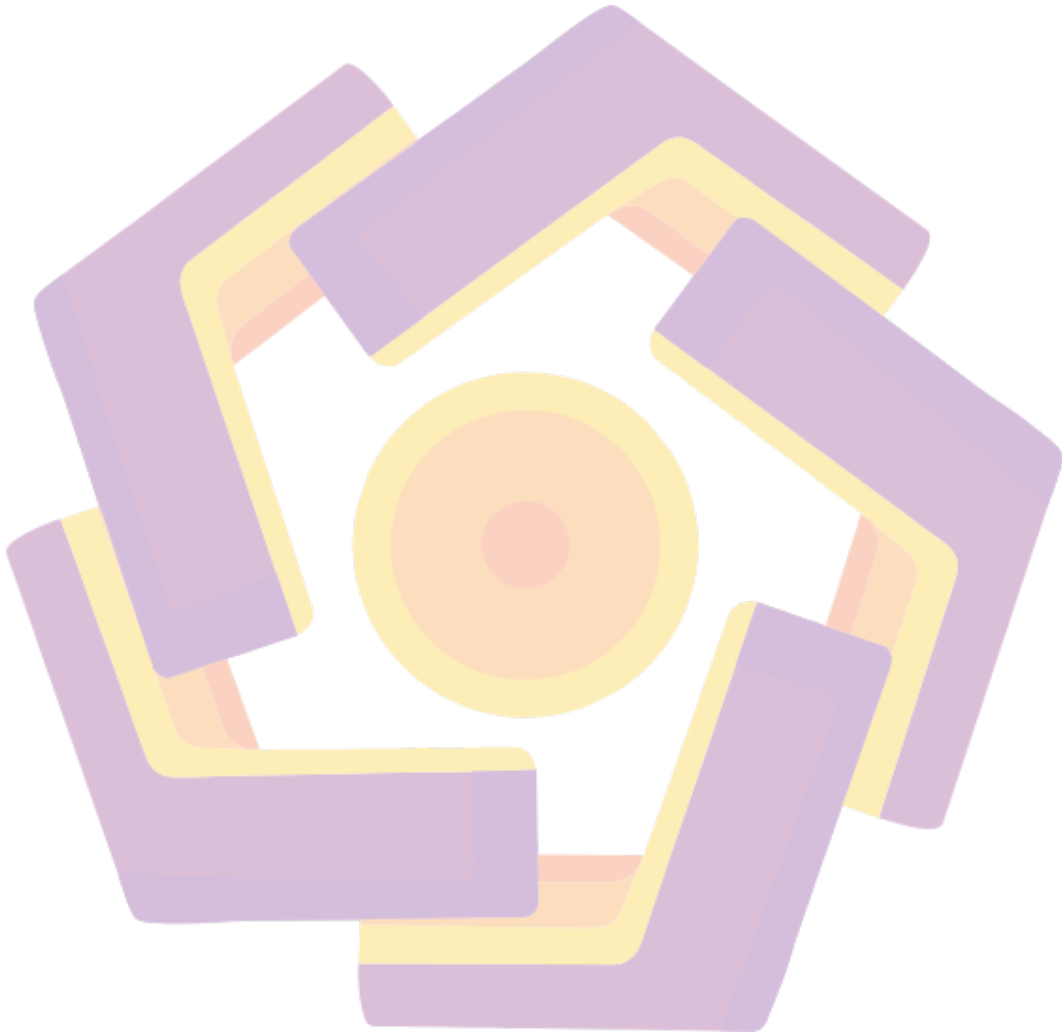
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
<b>BAB II</b>	
<b>TEORI DAN ANALISIS</b> .....	<b>3</b>
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas .....	3
2.1.1. COMPOSITING.....	3
2.1.2. VFX.....	3
2.1.3. Rotoscoping.....	4
2.1.4. CGI.....	5
2.1.5. COLOR GRADING .....	6
2.1.6. RENDERING.....	7
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	8
2.2.1. Brief Produksi .....	8
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	9
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	9
2.3. Analisis Aspek Produksi .....	10
2.3.1. Aspek Kreatif .....	10
2.3.2. Aspek Teknis.....	11
2.4. Tahapan Pra Produksi .....	12
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	13
2.4.2. Naskah dan Storyboard .....	13

2.4.3. Desain.....	14
<b>BAB III</b>	
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>15</b>
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi .....	15
3.1.1. Pembuatan Bahan.....	15
3.1.1.1 Pengumpulan Aset 3D Alien.....	15
3.1.1.2 Penyediaan Footage talent.....	16
3.1.1.3 Penyediaan Backsound.....	17
3.1.2. Produksi Visual .....	18
3.1.2.1 Pemisahan Karakter Melalui Rotoscoping.....	18
3.1.2.2 Pemisahan Foreground Melalui Rotoscoping .....	20
3.1.2.3 Import CGI 3D Alien .....	22
3.1.2.4 Camera Tracking.....	23
3.1.2.5 Tahap Layering .....	24
3.1.2.6 Tahap Color Correction.....	25
3.1.2.7 Penambahan Efek Debu dan Shockwave.....	29
3.1.2.8 Penambahan Backsound dan Sound Effect scream.....	31
3.2. Evaluasi .....	32
3.2.1. Penilaian Teknis .....	32
3.2.2. Penilaian Sikap.....	34
<b>BAB IV</b>	
<b>PENUTUP.....</b>	<b>36</b>
4.1. Kesimpulan.....	36
4.2. Saran.....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>37</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>38</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Software dan Hardware.....	9
Tabel 3.1 Tabel Indeks.....	33
Tabel 3.2 Uji Kelayakan Materi.....	33



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sebelum dan sesudah compositing.....	2
Gambar 2.2. Contoh efek visual pada King Kong (2005).....	3
Gambar 2.3 Contoh Penerapan Rotoscoping .....	4
Gambar 2.4 Contoh CGI .....	5
Gambar 2.5 Color Grading.....	6
Gambar 2.6 Rendering .....	7
Gambar 2.7 Sketsa konsep Final Boss Alien .....	14
Gambar 2.8 Desain karakter boss alien.....	14
Gambar 3.1 Karakter Alien .....	16
Gambar 3.2 Footage talent .....	17
Gambar 3.3 Backsound .....	17
Gambar 3.4. Rotobrush, Feather dan Contrast.....	18
Gambar 3.5. Sebelum menggunakan Toggle Alpha Boundary.....	19
Gambar 3.6. Setelah menggunakan Toggle Alpha Boundary.....	19
Gambar 3.7 Bagian foreground yang di rotoscoping .....	20
Gambar 3.9 Layer CGI Alien.....	22
Gambar 3.10 Analyze pada Tracker.....	23
Gambar 3.11 Tampilan hasil 3D Camera Tracking .....	23
Gambar 3.12 Susunan Layer pada Tahap Layering dan Compositing Dasar .....	24
Gambar 3.13 Drag Lumetri Color .....	25
Gambar 3.14 Color Correction background.....	26
Gambar 3.15 Color Correction foreground.....	28
Gambar 3.16 Lumetri color Karakter Manusia dan 3D Alien.....	28
Gambar 3.17 Effect Debu(Dust) .....	29
Gambar 3.18 Effect Shockwave.....	30
Gambar 3.19 Backsound dan Sound Effect scream.....	31

## INTISARI

Penelitian ini membahas proses *compositing* pada scene “Final Boss Alien” dalam film pendek VFX *Adventure Boss Level*. *Compositing* merupakan tahap penting dalam produksi animasi 3D dan *visual effect (VFX)* yang berfungsi menggabungkan elemen *live footage* dan aset CGI menjadi satu kesatuan *visual* yang koheren. *Scene* tersebut menampilkan karakter utama yang berhadapan dengan boss alien berlatar suasana *post-apocalypse*, sehingga membutuhkan integrasi elemen *live shoot*, model 3D, serta efek *visual* seperti debu dan *shockwave*.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan praktik produksi. Tahapan *compositing* meliputi proses *rotoscoping* untuk memisahkan objek, penggabungan elemen CGI, penyesuaian skala, posisi, perspektif, pencahayaan, dan warna, serta penambahan elemen audio untuk memperkuat suasana adegan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan tahapan *compositing* yang terstruktur mampu menghasilkan integrasi *visual* yang selaras, menjaga konsistensi *visual*, dan mendukung penyampaian emosi dalam *scene* “Final Boss Alien”.

**Kata kunci:** *compositing*, *visual effect*, CGI, *rotoscoping*, film pendek.

## ABSTRACT

*This study discusses the compositing process of the “Final Boss Alien” scene in the VFX short film Adventure Boss Level. Compositing is an essential stage in 3D animation and visual effects (VFX) production that combines live-action footage and CGI assets into a coherent visual composition. The scene depicts the main character confronting an alien boss in a post-apocalyptic setting, requiring the integration of live-action footage, a 3D model, and visual effects such as dust and shockwave effects.*

*This research employs a qualitative descriptive method with a practice-based production approach. The compositing workflow includes rotoscoping for object separation, integration of CGI elements, adjustments of scale, position, perspective, lighting, and color, as well as the addition of audio elements to enhance the atmosphere of the scene. The results indicate that a structured compositing process produces a visually cohesive integration, maintains visual consistency, and supports emotional storytelling in the “Final Boss Alien” scene.*

**Keywords:** *compositing, visual effects, CGI, rotoscoping, short film.*