

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CLASH 2" PADA FILM
"BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

ASTI PUSPITA SARI

22.82.1454

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CLASH 2"
PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

ASTI PUSPITA SARI

22.82.1454

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CLASH 2" PADA FILM
"BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

ASTI PUSPITA SARI

22.82.1454

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Januari 2026

Dosen Pembimbing

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE “CLASH 2” PADA
FILM “BATTLE PARK”

yang disusun dan diajukan oleh

Nama Mahasiswa

ASTI PUSPITA SARI

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Buyut Khoirul Umri, M. Kom
NIK. 190302652

Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom.
NIK. 190302390

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Asti Puspita Sari
NIM : 22.82.1454

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CLASH 2" 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, 26 Januari 2026

Yang Mevatakan,



Asti Puspita Sari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, kesehatan, kekuatan, kesempatan, serta kesabaran yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pembahasan Compositing VFX Scene "Clash 2" pada film "Battle Park" sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana.

Dengan rasa terima kasih, penulis mempersembahkan tugas akhir atau skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, dan kesehatan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua Orang tua penulis yaitu Bapak Aspandi dan Ibu Puji Sayekti tercinta, yang tak henti-hentinya memberikan doa serta dukungannya setiap hari dan selalu memberikan semangat serta motivasi penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., Selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan arahan dan dukungan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom., Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
5. Mentor magang artist selama program PANDAWA yang telah memberikan bimbingan serta arahan selama proses pengerjaan projek.
6. Kepada keluarga besar dari ayah dan ibu yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, doa, serta perhatian kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini, sehingga penulis dapat menjalani setiap tahapan penyusunan dengan penuh kesabaran dan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Kepada teman seperjuangan sekaligus sahabat selama masa perkuliahan, yaitu Lutfiyana Widya Febriliyanti, Reinalda Dwi Agustina, dan Armis Dayanti, yang telah menemani penulis dalam berbagai suka dan duka

bersama hingga titik ini, serta senantiasa memberikan dukungan, semangat, bantuan, dan kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

8. Kepada empat orang sahabat sejak masa SMK terutama kepada Indah Putri Rahayu, yang telah setia menemani, memberikan dukungan, motivasi, serta kebersamaan kepada penulis sejak awal perkuliahan hingga saat ini, baik dalam suka maupun duka selama proses akademik, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Seluruh teman-teman Teknologi Informasi angkatan 22 terutama kelas 22TI02, yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, serta semangat selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
10. Dan yang paling terakhir, saya persembahkan kepada diri saya sendiri, yang telah berjuang dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan seluruh proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini, meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan dan keterbatasan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi non regular yang berjudul “Pembahasan Compositing Vfx scene “Clash 2” pada film “Battle Park”. Skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Orang tua penulis yang tak henti-hentinya memberikan doa serta dukungannya setiap hari.
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. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom., Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis
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 sekaligus Sahabat seperjuangan selama masa perkuliahan.

10. Kepada Semua pihak yang turut terlibat dalam penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

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

Asti Puspita Sari

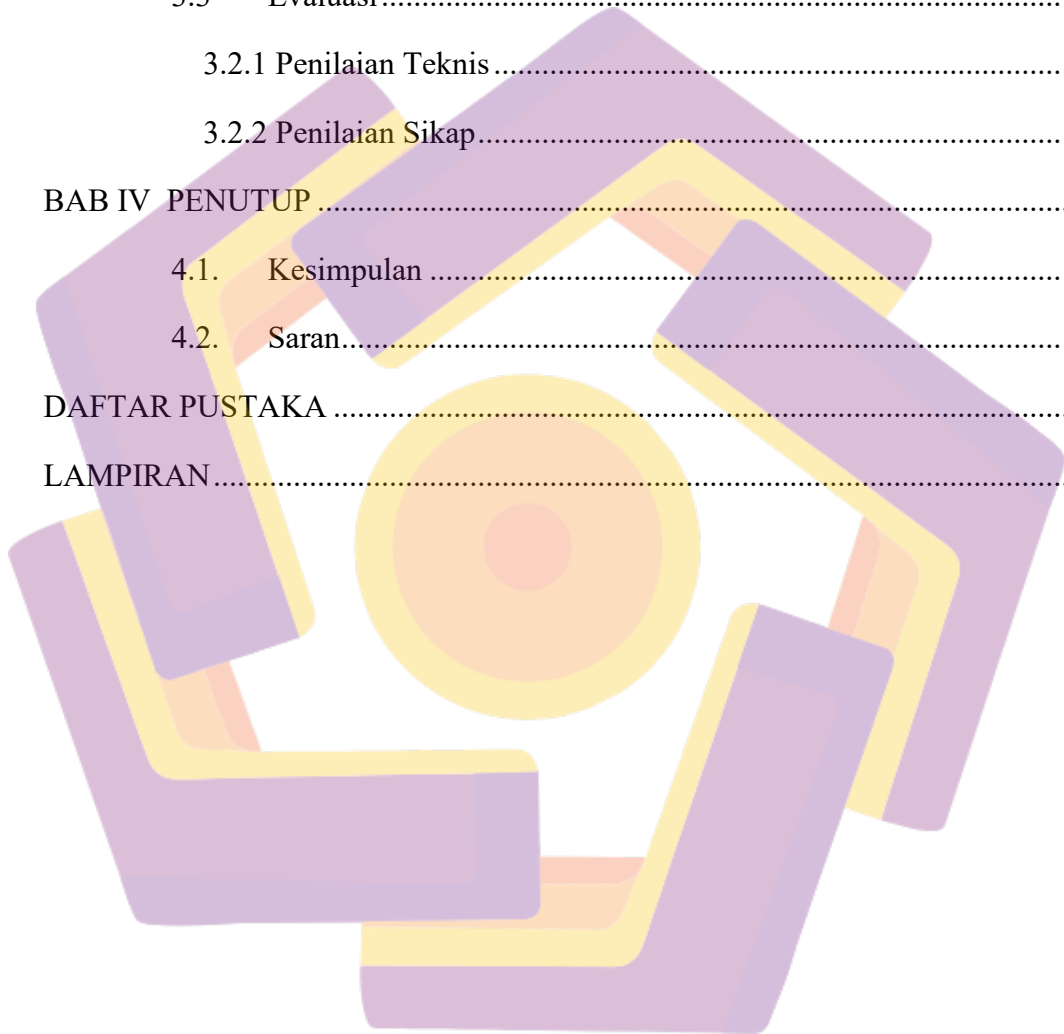


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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	3
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	3
2.1.1 Multimedia	3
2.1.2 <i>Compositing</i>	3
2.1.3 <i>Visual Effect</i>	3
2.1.4 <i>Rotoscoping</i>	4

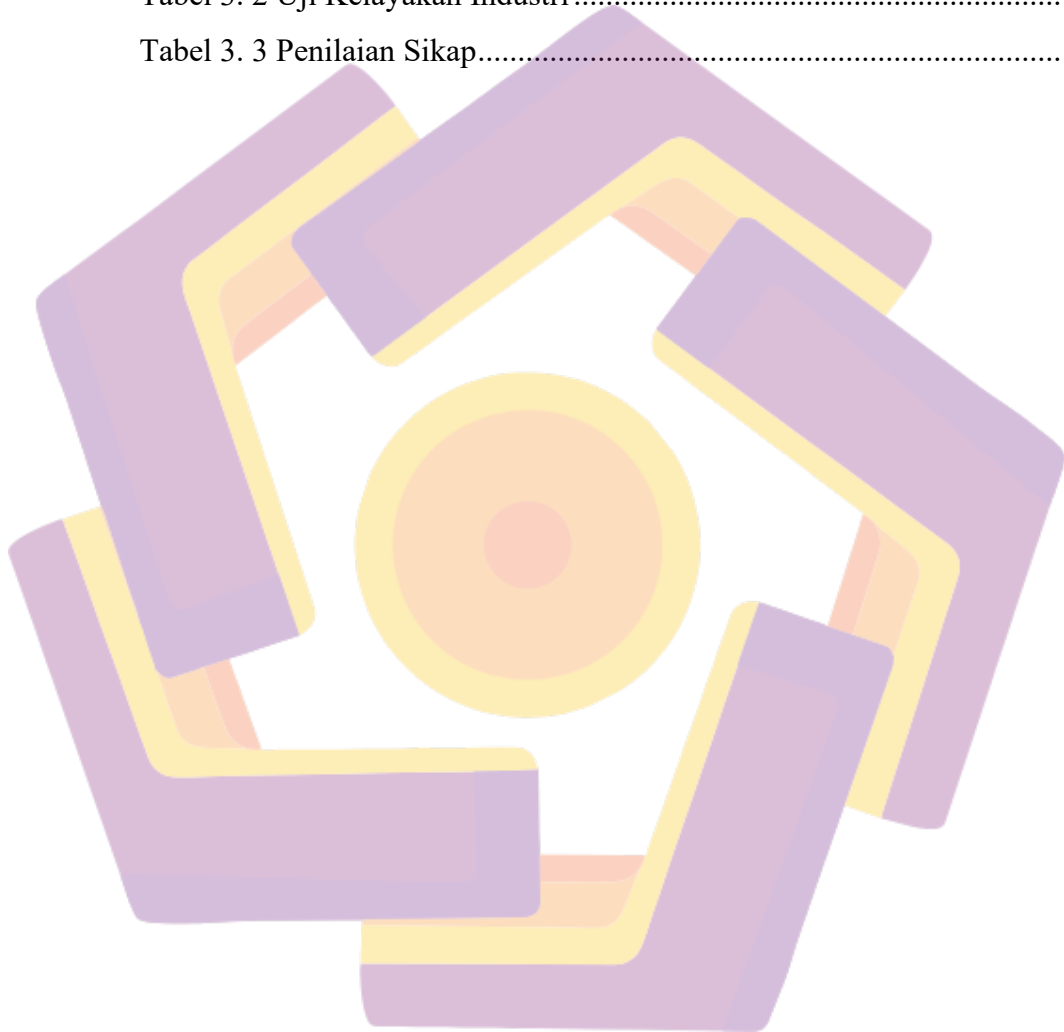
2.1.5	<i>Keying</i>	5
2.1.6	<i>Tracking</i>	5
2.1.7	<i>Masking</i>	6
2.1.8	<i>Adobe After Effect</i>	7
2.1.9	<i>Adobe Premiere Pro</i>	7
2.1.10	<i>Twixtor</i>	7
2.1.11	<i>Skala Likert</i>	8
2.2.	Teori Analisis Kebutuhan	8
2.2.1.	Brief Produksi	8
2.2.2.	Teori Kebutuhan Fungsional	8
2.2.3.	Kebutuhan Non Fungsional	9
2.3.	Analisis Aspek Produksi	10
2.3.1.	Aspek Kreatif	10
2.3.2.	Aspek Teknis	11
2.4.	Tahapan <i>Pra Produksi</i>	13
2.4.1.	Ide Dan Konsep	14
2.4.2.	Naskah dan Storyboard	14
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		17
3.1.	Produksi	17
3.1.1.	Pembuatan Bahan	17
3.2	<i>Pasca Produksi</i>	18
3.2.1	Adegan Aktor Ancang-Ancang	18
3.2.2	Adegan Arya dan Deni Melompat menembus atap	19
3.2.3	Adegan Arya Dan Deni Menembus Atap	22
3.2.4	Adegan Jatuh dan Terlempar berlawanan arah	24

3.2.5 Adegan Sepatu Arya membentur Tanah	30
3.2.6 Adegan Sepatu Deni membentur Tanah	33
3.2.7 <i>Sound Effect</i>	36
3.2.8 <i>Color Grading</i>	37
3.3 Evaluasi.....	38
3.2.1 Penilaian Teknis.....	38
3.2.2 Penilaian Sikap.....	40
BAB IV PENUTUP	41
4.1. Kesimpulan	41
4.2. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	44



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	9
Tabel 2. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	10
Tabel 3. 1 Tabel Indeks.....	38
Tabel 3. 2 Uji Kelayakan Industri.....	39
Tabel 3. 3 Penilaian Sikap.....	40



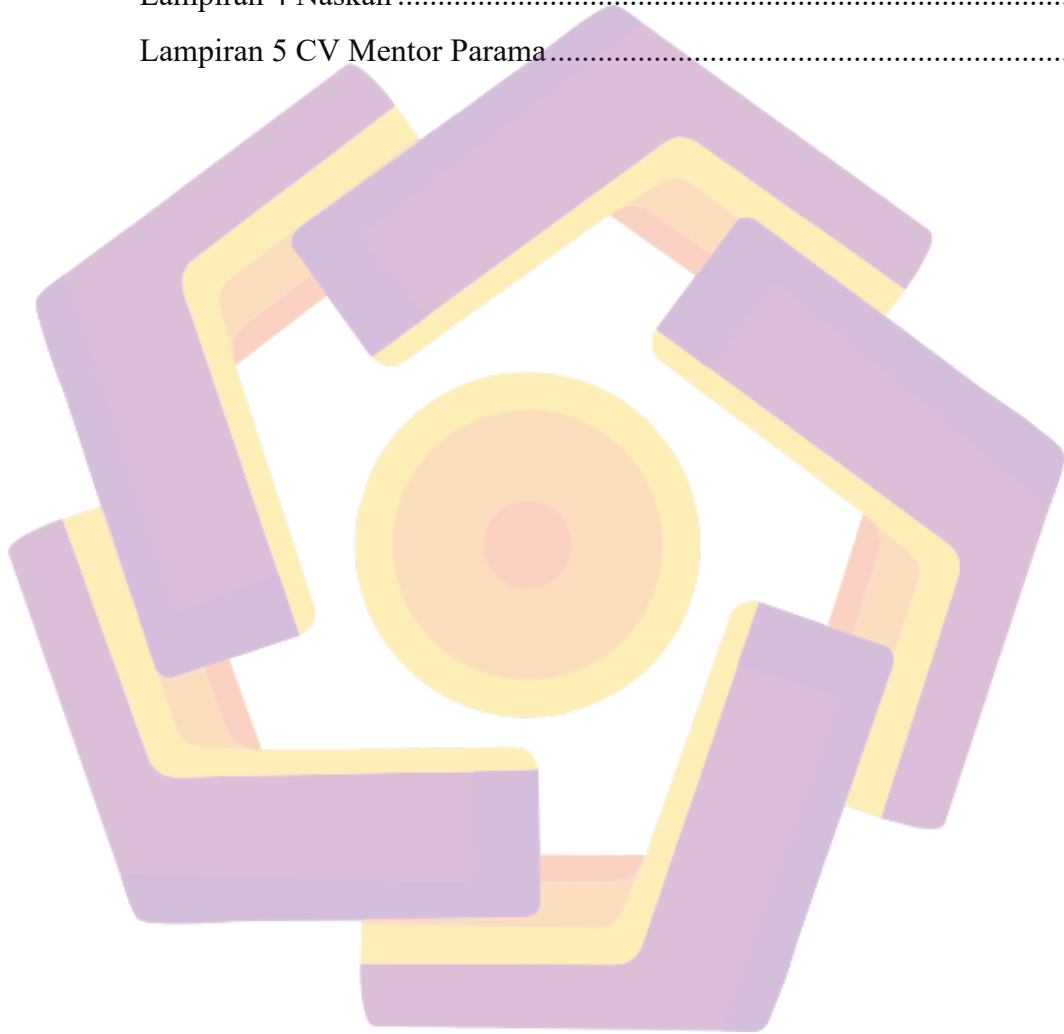
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh penerapan teknik compositing.....	3
Gambar 2. 2 Contoh penerapan teknik rotoscoping.....	4
Gambar 2. 3 Contoh penerapan teknik keying.....	5
Gambar 2. 4 Contoh penerapan teknik tracking.....	6
Gambar 2. 5 Contoh penerapan teknik masking.....	6
Gambar 2. 6 Pipeline VFX.....	14
Gambar 2. 7 Naskah.....	15
Gambar 2. 8 Storyboard.....	16
Gambar 3. 1 Pengambilan Gambar.....	17
Gambar 3. 2 Tampilan penambahan liveshot pada adobe after effect.....	18
Gambar 3. 3 Tampilan proses camera movement.....	19
Gambar 3. 4 Tampilan Proses Rotoscoping.....	20
Gambar 3. 5 Tampilan proses pemasangan cleanplate.....	20
Gambar 3. 6 Tampilan proses Masking.....	21
Gambar 3. 7 Penambahan efek bayangan.....	21
Gambar 3. 8 karakter Arya dan Deni melompat terbang.....	22
Gambar 3. 9 Penambahan efek jejak terbang.....	22
Gambar 3. 10 penggunaan teknik keying.....	23
Gambar 3. 11 penambahan efek dust.....	23
Gambar 3. 12 penyesuaian warna pada elemen dust.....	24
Gambar 3. 13 Penambahan efek wiggle saat objek menembus atap.....	24
Gambar 3. 14 pembuatan timeline pada Adobe After Effect 2024.....	25
Gambar 3. 15 Hasil rotoscoping karakter turun.....	25
Gambar 3. 16 penambahan Clean Plate.....	26
Gambar 3. 17 hasil rotoscoping karakter terpentak.....	26
Gambar 3. 18 Efek retakan setelah di Keylight.....	27
Gambar 3. 19 Pengaturan Keylight.....	27
Gambar 3. 20 penambahan efek blur adegan karakter jatuh.....	28
Gambar 3. 21 adjustment layer untuk efek pada adegan impact.....	28

Gambar 3. 22 Layer Black solid untuk efek pada adegan impact.....	29
Gambar 3. 23 pergerakan saat karakter terlempar	29
Gambar 3. 24 penambahan efek retakan tanah dan semburan batu	29
Gambar 3. 25 pengaturan lumetri color pada tanah	30
Gambar 3. 26 penambahan time remapping dan wiggle.....	30
Gambar 3. 27 penambahan video live shoot adegan arya.....	31
Gambar 3. 28 penambahan track saat melakukan tracking motion	32
Gambar 3. 29 pemasangan aset semburan batu pada shoot karakter arya	32
Gambar 3. 30 penambahan efek gaussian blur pada benturan sepatu arya	32
Gambar 3. 31 penambahan lumetri color elemen batu adegan arya	33
Gambar 3. 32 Pengaturan Scalee dan Slowmo benturan kaki arya.....	33
Gambar 3. 33 penambahan video live shoot adegan deni.....	34
Gambar 3. 34 penambahan track saat melakukan tracking motion	34
Gambar 3. 35 pemasangan aset semburan batu adegan deni	35
Gambar 3. 36 penambahan efek gaussian blur pada debu dan batu.....	35
Gambar 3. 37 penambahan lumetri color elemen debu.....	36
Gambar 3. 38 Pengaturan Scale dan Slowmo benturan kaki deni	36
Gambar 3. 39 Timeline penambahan sound effect di Adobe Premiere	37
Gambar 3. 40 pengaturan color grading di Adobe Premiere	37

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Jalur Skripsi non Reguler.....	44
Lampiran 2 Surat Penunjukan Dosen (SPD).....	45
Lampiran 3 Storyboard	46
Lampiran 4 Naskah	46
Lampiran 5 CV Mentor Parama.....	51



INTISARI

Di era saat ini Multimedia memang berkembang dengan pesat, salah satu yang mencolok perkembangannya adalah *efek visual (VFX)*. Film yang diberi sentuhan efek visual yang bagus biasanya dapat meningkatkan daya tarik dan nilai hiburan bagi penonton. Salah satu contohnya yaitu Film *Battle Park* menjadi contoh empiris penerapannya.

Dalam film ini, salah satu teknik andalannya adalah *compositing*. Penerapan teknik ini terlihat jelas dalam adegan "*Clash 2*", yang menampilkan duel antara dua tokoh utamanya. Berkat *compositing*, adegan pertarungan itu jadi hidup dengan tampilan energi yang memukau dan benturan visual yang menarik dan menghasilkan efek visual yang dramatis.

Proses membuat *VFX* untuk *Battle Park* ini tidak bergantung menggunakan satu teknik. Tim kreatif memadukan beberapa metode, mulai dari *rotoscoping*, *tracking*, hingga *compositing*. Penambahan berbagai elemen pendukung seperti cahaya dan partikel dapat meningkatkan kualitas visual adegan menjadi menarik. Pada adegan film tersebut penulis menambahkan efek-efek dengan menggunakan software *Adobe After Effect*, sehingga semua adegan pertarungan tercipta dengan dinamis

Cerita yang biasanya disampaikan secara sederhana, sekarang bisa dikemas lewat hiburan visual yang menawan. Ini sekaligus nunjukkin bahwa teknologi multimedia itu ibaratkan portal menuju dunia kreativitas tanpa batas dimana imajinasi bisa jadi kenyataan.

Kata kunci: *compositing, VFX (Visual Effects), Battle Park, keying, rotoscoping.*

ABSTRACT

In today's era, multimedia is developing rapidly, with one of the most striking developments being visual effects (VFX). Films with a strong visual effect approach typically enhance their appeal and entertainment value for audiences. Battle Park is a prime example of this application.

In this film, compositing is a key technique. This technique is clearly demonstrated in the "Clash 2" scene, which features a duel between the two main characters. Compositing brings the fight scene to life, with a stunning display of energy and compelling visual clashes, creating a dramatic visual effect.

The VFX creation process for Battle Park didn't rely on a single technique. The creative team combined several methods, including rotoscoping and tracking. The addition of various supporting elements, such as lighting and particles, enhanced the visual quality of the scene, making it engaging. In this scene, the author added effects using Adobe After Effects software, creating a dynamic and engaging battle scene.

Stories that are typically told simply can now be presented in captivating visual entertainment. This also demonstrates that multimedia technology is like a portal to a world of limitless creativity where imagination can become reality.

Keyword: *compositing, VFX (Visual Effects), Battle Park, keying, rotoscoping*