

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CINEMATIC JOTOS"
PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR SKEMA ARTIST

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



Disusun oleh
AVANZANIA SHAYLA PRANOTO
22.82.1550

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CINEMATIC JOTOS"
PADA FILM "BATTLE PARK"**

SKRIPSI NON REGULER JALUR SKEMA ARTIST

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



Disusun oleh
AVANZANIA SHAYLA PRANOTO
22.82.1550

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CINEMATIC JOTOS"
PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

AVANZANIA SHAYLA PRANOTO

22.82.1550

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Januari 2026

Dosen Pembimbing,


Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CINEMATIC JOTOS"
PADA FILM "BATTLE PARK"**

yang disusun dan diajukan oleh

AVANZANIA SHAYLA PRANOTO

22.82.1550

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

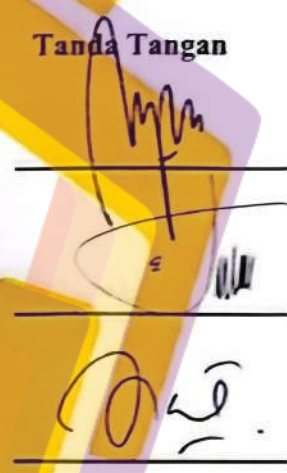
Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

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, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa
NIM

: Avanzania Shayla Pranoto
: 22.82.1550

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "CINEMATIC JOTOS" 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, 30 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Avanzania Shayla Pranoto

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia ke jalan yang terang dan penuh rahmat. Skripsi Pembahasan Compositing VFX Scene “Cinematic Jotos” pada film “Battle Park” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Melalui kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi juga motivasi selama proses penulisan skripsi yaitu:

1. Kedua orang tua dari penulis yang selalu memberikan doa, bantuan, perhatian serta semangat kepada penulis.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi dapat berjalan dengan baik.
4. Teman-teman Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2022, yang telah memberikan dukungan.
5. Semua mentor dari pihak CV Parama Creative, yang telah memberikan banyak masukan dan arahan selama mentoring.
6. Mikazuki Arion selaku karakter vtuber favorite penulis. Menjadi salah satu support system penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

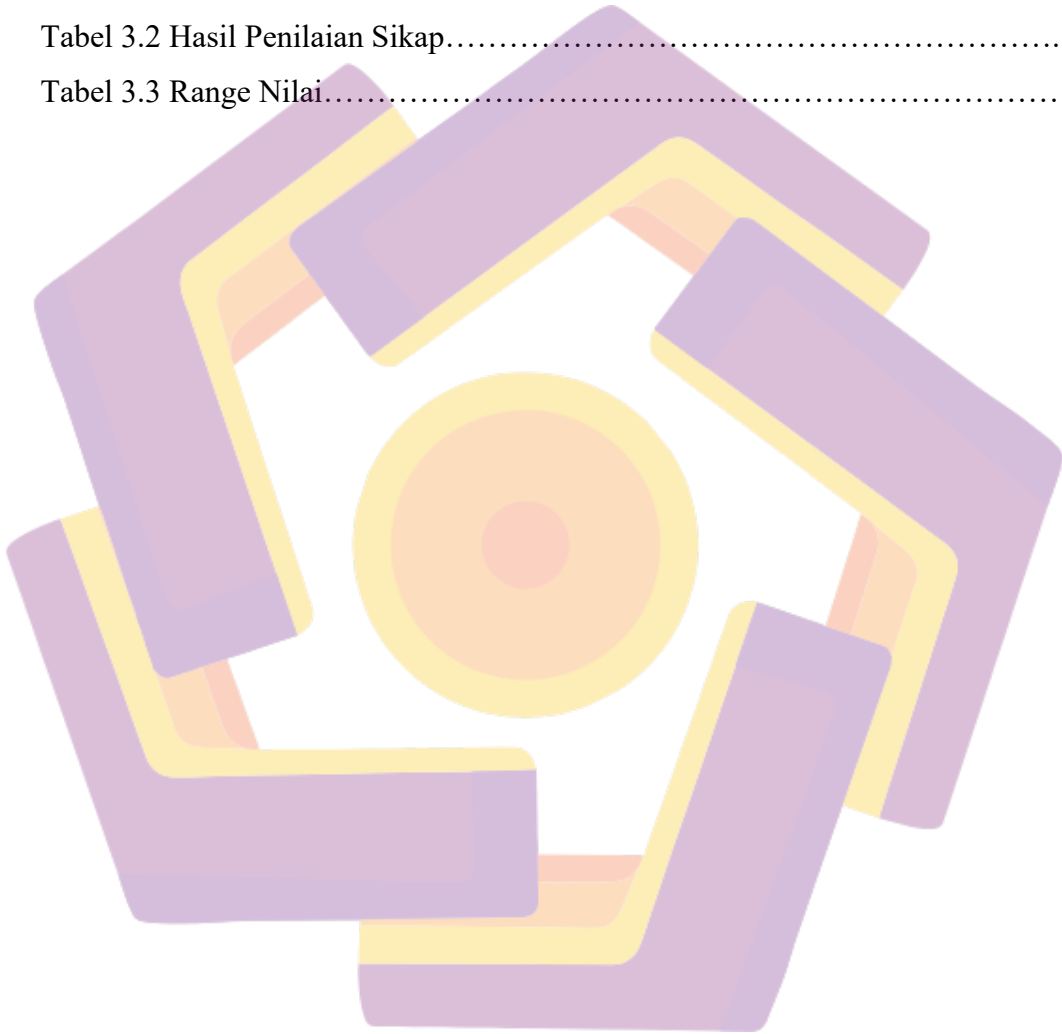
DAFTAR ISI

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.....	xi
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	3
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	3
2.1.1 Visual effect.....	3
2.1.2 Compositing.....	3
2.1.3 Chroma Key.....	4
2.1.4 Motion tracking	5
2.1.5 Rotoscoping	5
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	6
2.2.1. Brief Produksi	6
2.2.2. Pengumpulan data	7
2.2.2.1. Referensi.....	7
2.2.3. Teori Kebutuhan Fungsional	7
2.2.4. 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.....	13

2.4.1. Ide Dan Konsep	13
2.4.2. Naskah	13
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	15
3.1. Produksi.....	15
3.1.1.. Pembuatan Bahan.....	16
3.2. Pasca Produksi	18
3.2.1. Adegan Melempar Helm	19
3.2.1.1. Teknik Rotoscoping	19
3.2.1.2. Teknik Chroma key	20
3.2.1.3. Time-remapping	21
3.2.1.4. Compositing Cut 1	22
3.2.2. Adegan Jotos	24
3.2.2.1. Teknik Rotoscoping	24
3.2.2.2. Time-Stretch.....	25
3.2.2.3. Compositing Cut 2	26
3.2.3. Adegan Deni Melayang.....	28
3.2.3.1. Teknik Rotoscoping	28
3.2.3.2. Motion Tracking.....	29
3.2.4. Adegan Deni Slowmotion	30
3.2.4.1. Time-stretch	30
3.2.5. Efek Debu.....	32
3.2.5.1. Motion Tracking.....	32
3.2.6. Bebatuan Kerikil di sekitar Deni dan Arya	33
3.2.6.1. Motion Tracking.....	33
3.2.6.2. Compositing Cut 3	35
3.2.7. Penambahan SFX	35
3.2.8. Rendering	36
3.3. Penilaian Teknis	36
3.3.1. Penelitian Sikap	39
BAB IV PENUTUP	44
4.1. Kesimpulan.....	44
4.2. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

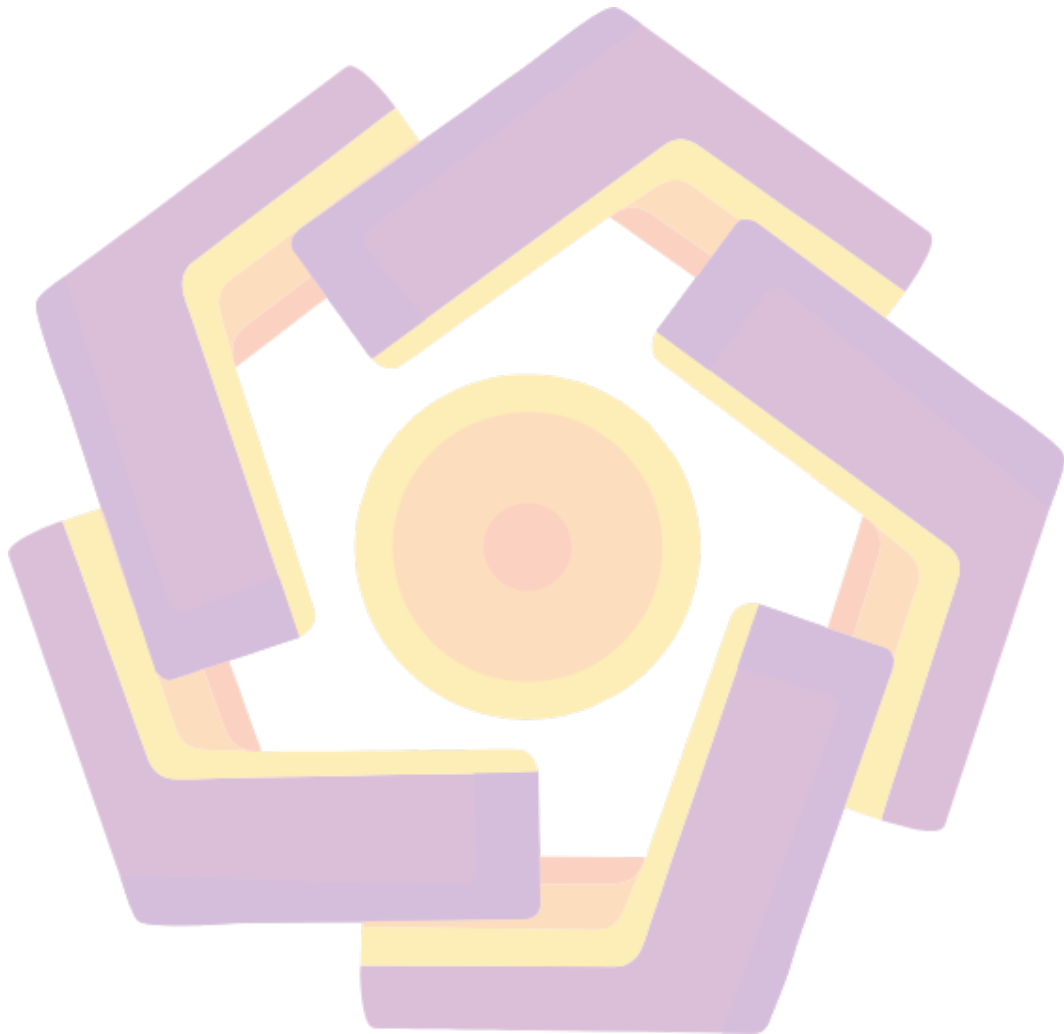
Tabel 2.1 Spesifikasi kebutuhan perangkat keras.....	8
Tabel 2.2 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.....	9
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis Produk.....	32
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap.....	32
Tabel 3.3 Range Nilai.....	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penerapan Compositing	3
Gambar 2.2 Contoh Penerapan Keying.....	4
Gambar 2.3 Contoh Penerapan Motion tracking.....	5
Gambar 2.4 Contoh Penerapan Rotoscoping	6
Gambar 2.5 Yuen Qiu dan Yuen Wah menendang wajah musuh.....	7
Gambar 2.5 Storyboard scene cinematic jotos	14
Gambar 3.1 Proses Pengambilan Video Deni	15
Gambar 3.2 Proses Pengambilan Footage Helm	16
Gambar 3.3 Membuat shape layer menggunakan pen tool	16
Gambar 3.4 Penambahan Fractal Noise	17
Gambar 3.5 Penambahan turbulent displace	18
Gambar 3.6 Penambahan Fast Box Blur	18
Gambar 3.7 Tahapan Rotoscoping Helm	20
Gambar 3.8 Hasil Keying Helm	21
Gambar 3.9 Tahapan Time-remapping	21
Gambar 3.10 Pengurangan Opacity Pada Debu	22
Gambar 3.11 Penerapan Time-remapping	23
Gambar 3.12 Tahap Compositing Cut 1.....	23
Gambar 3.13 Tahapan Rotoscoping	24
Gambar 3.14 Hasil Rotoscoping Tangan	25
Gambar 3.15 Penerapan Time-Stretch	26
Gambar 3.16 Penambahan Time-stretch	27
Gambar 3.17 Tahapan Compositing Cut 2.....	27
Gambar 3.18 Tahapan Rotoscoping Deni	28
Gambar 3.19 Hasil Rotoscoping Deni	29
Gambar 3.20 Tahapan Tracking Deni	30
Gambar 3.21 Tahapan Time-stretch.....	31
Gambar 3.22 Tahapan menerapkan pixel motion	31
Gambar 3.23 Penerapan Motion Tracking	32
Gambar 3.24 Hasil Tracking Asap	33
Gambar 3.25 Penerapan Motion Tracking	34
Gambar 3.26 Hasil Tracking Bebatuan	34

Gambar 3.27 Tahapan Compositing Cut 3.....	35
Gambar 3.28 Tahap Penambahan SFX	36
Gambar 3.29 Rendering After Effects.....	36



INTISARI

VFX atau efek visual, sudah menjadi komponen penting dalam industri film, terlebih pada adegan-adegan yang sangat susah dijadikan pengambilan gambar langsung. Salah satu tahap yang sangat penting dalam pengolahan *VFX* adalah *compositing*, yaitu proses penggabungan berbagai komponen visual, baik rekaman langsung, *CGI*, atau efek-efek lainnya sehingga menjadi satu kesatuan yang realistis. Penelitian ini bertujuan untuk membahas dan menganalisis teknik *compositing* yang digunakan dalam film “*Battle Park*” pada scene “*Cinematic Jotos*” yaitu adegan dua mahasiswa berkelahi untuk berebut tempat parkir. Teknik yang diterapkan pada adegan ini adalah *Compositing*, *Keying*, *Tracking*, dan *Rotoscoping*.

Kata kunci: *Efek Visual, Compositing, Keying, Tracking, Rotoscoping, VFX.*



ABSTRACT

VFX, or visual effects, has become an important component in the film industry, especially in scenes that are very difficult to shoot live. One of the most important stages in VFX processing is compositing, which is the process of combining various visual components, whether live footage, CGI, or other effects to become a realistic whole. This study aims to discuss and analyze the compositing techniques used in the film "Battle Park" in the "Cinematic Jotos" scene, namely the scene of two students fighting over a parking space. The techniques applied in this scene are Compositing, Keying, Tracking, Rotoscoping.

Keyword: *Visual Effects, Compositing, Keying, Tracking, Rotoscoping, VFX.*

