

**IMPLEMENTASI VISUAL EFFECT TRANSFORMASI CINCIN
PADA FILM PENDEK “RING OF LEGACY”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD ADAM RENOVALDI

22.82.1543

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI VISUAL EFFECT TRANSFORMASI
CINCIN PADA FILM PENDEK “RING OF LEGACY”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD ADAM RENOVALDI

22.82.1543

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI VISUAL EFFECT TRANSFORMASI CINCIN PADA
FILM PENDEK “RING OF LEGACY”

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD ADAM RENOVALDI

22.82.1534

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Mei 2026

Dosen Pembimbing,

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

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

IMPLEMENTASI VISUAL EFFECT TRANSFORMASI CINCIN PADA
FILM PENDEK “RING OF LEGACY”

yang disusun dan diajukan oleh
MUHAMMAD ADAM RENOVALDI

22.82.1543

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302427

Nadea Cipta Laksmita, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302551

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

NIK. 190302390

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : MUHAMMAD ADAM RENOVALDI

NIM : 22.83.1543

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI VISUAL EFFECT TRANSFORMASI CINCIN PADA FILM PENDEK “RING OF LEGACY”

Dosen Pembimbing : Ibnu Hdi Purwanto, S.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 **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, 25 Mei 2026

Yang Menyatakan,



10000
Rp
METERAI
TEMPEL
AA18DANX410908800

Muhammad Adam Renovaldi

KATA PENGANTAR

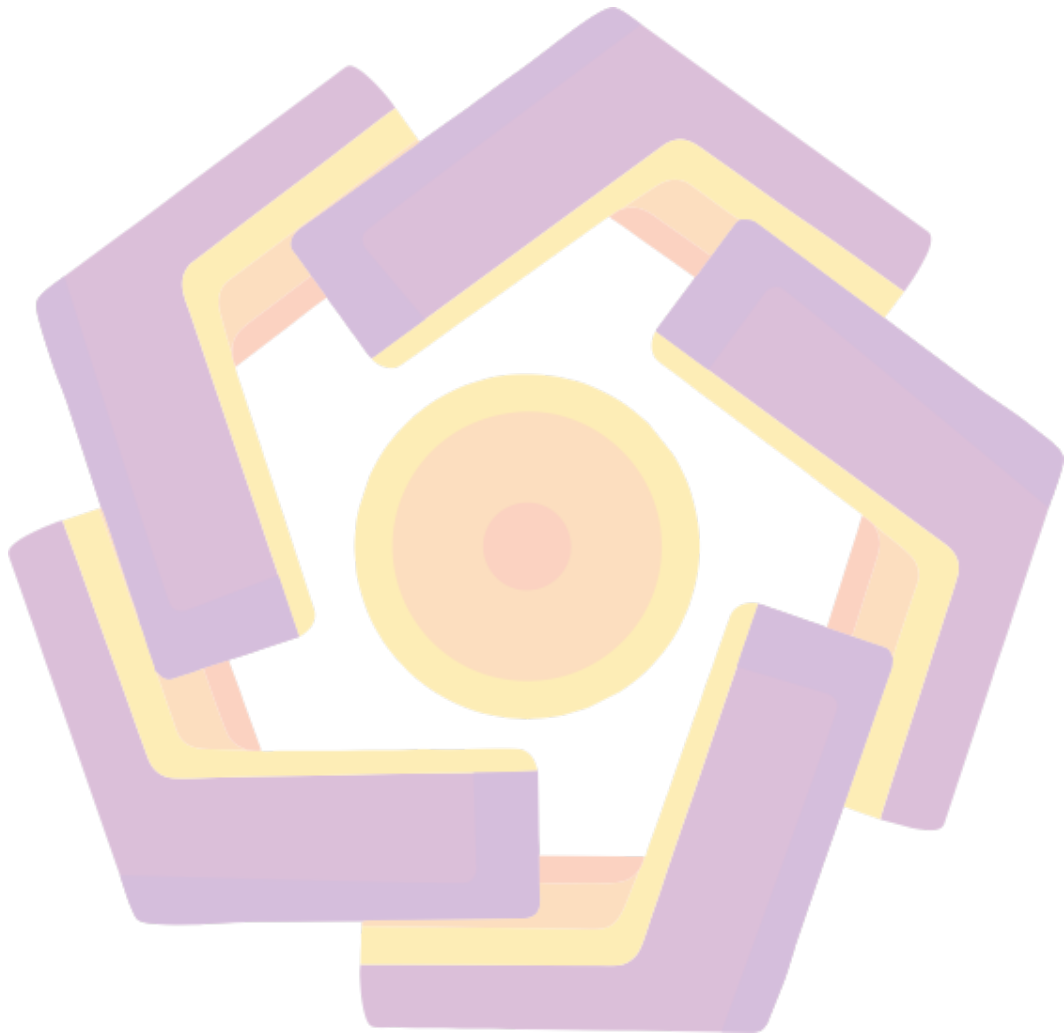
Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesempatan kepada saya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua, anggota keluarga dan saudara yang selalu memberikan doa, motivasi dan segala bentuk dukungan kepada Penulis.
2. Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak masukan, dan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Rafi Kurnia Rachbini, M.kom., Haryoko, S.Kom., M.Cs., Dhimas Adi Satria, M.Kom., Rifai Ahmad Musthofa, M.Kom., Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom., yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner untuk melengkapi data penulisan skripsi.
6. Leni Widyawati yang telah menemani dari awal perkuliahan sampai sekarang, Senantiasa memberi Semangat dan support menemani senang duka penulis dan mengingatkan selalu untuk menyelesaikan Skripsi.
7. Seluruh Pihak dan teman-teman Teknologi Informasi angkatan 22 yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dan dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna,
oleh karena itu saran dan masukan yang membangun.

Yogyakarta, 25 Mei 2026

Penulis

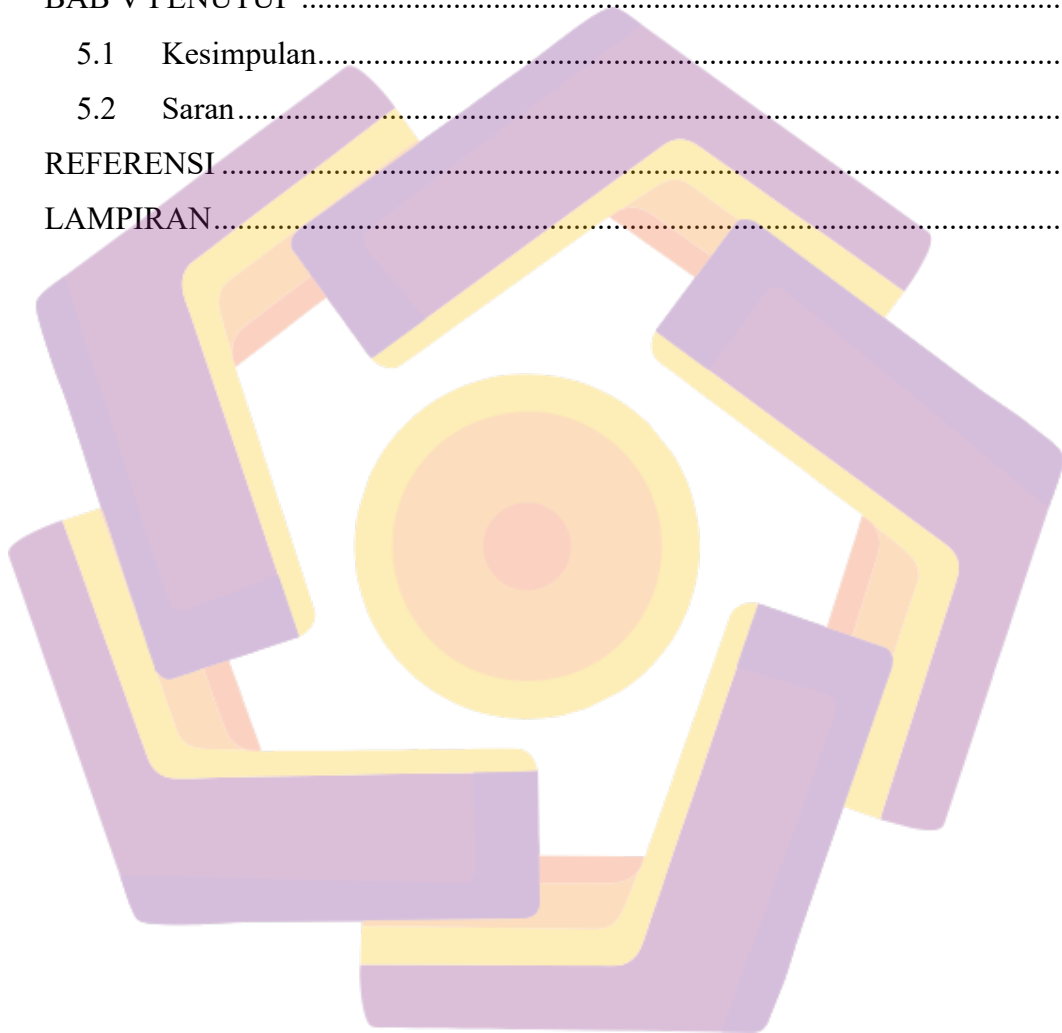


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
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.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Teori Multimedia	12
2.2.1.2 Jenis Multimedia	12
2.2.1.3 Komponen dasar Multimedia.....	13
2.2.2 Produksi Film.....	14
2.2.2.1 Framing	14
2.2.3 Software	16

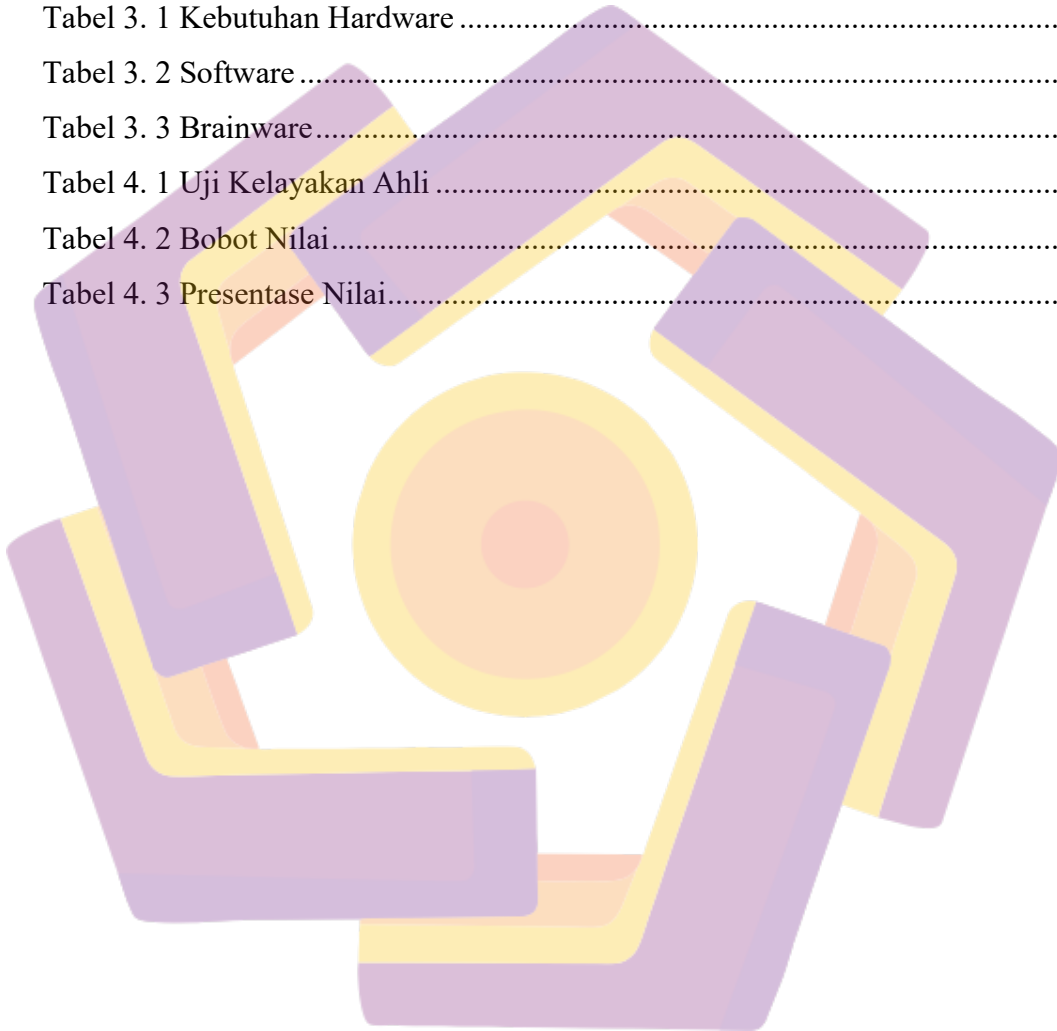
2.2.3.1 Addobe After Effect.....	16
2.2.4 Visual Effect	18
2.2.4.1 Compositing	18
2.3. Analisis	21
2.3.1 Analisis Kebutuhan	21
2.3.2 Kebutuhan Fungsional	21
2.3.3 Kebutuhan Non-Fungsional\.....	21
2.4 Aspek Produksi	21
2.5 Evaluasi.....	21
2.6 Kusioner.....	22
2.7 Skala Likert.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Objek Penelitian	24
3.2 Alur Penelitian.....	24
3.3 Pengumpulan Data	25
3.4 Analisis Kebutuhan	28
3.4.1 Kebutuhabn Fungsional.....	28
3.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	29
3.5 Pra-Produksi	30
3.6 Ide&Konsep	30
3.7 Naskah.....	31
3.7 StoryBoard	32
3.8 Properti	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Produksi.....	35
4.1.1 Pengambilan Gambar/Syuting.....	35
4.2 Pasca Produksi.....	36
4.2.1 Implementasi Compositing Asset dan Live Shot	36
4.2.3 Efect visual teleport	36
4.2.4 Pembuatan Efek Tranformasi Cincin menjadi Keris.....	37
4.2.4.1 Rotoscoping & Refine Edge	39

4.2.4.2	Tracking	39
4.2.2	Layering Compositing	40
4.3	Rendering	41
4.4	Evaluasi	41
4.5	Uji Kelayakan Ahli.....	42
BAB V PENUTUP		46
5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran.....	46
REFERENSI		48
LAMPIRAN.....		50



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Bobot Nilai.....	22
Tabel 2. 3 Presentasi Nilai	22
Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware	29
Tabel 3. 2 Software	29
Tabel 3. 3 Brainware.....	30
Tabel 4. 1 Uji Kelayakan Ahli	42
Tabel 4. 2 Bobot Nilai.....	43
Tabel 4. 3 Presentase Nilai.....	43

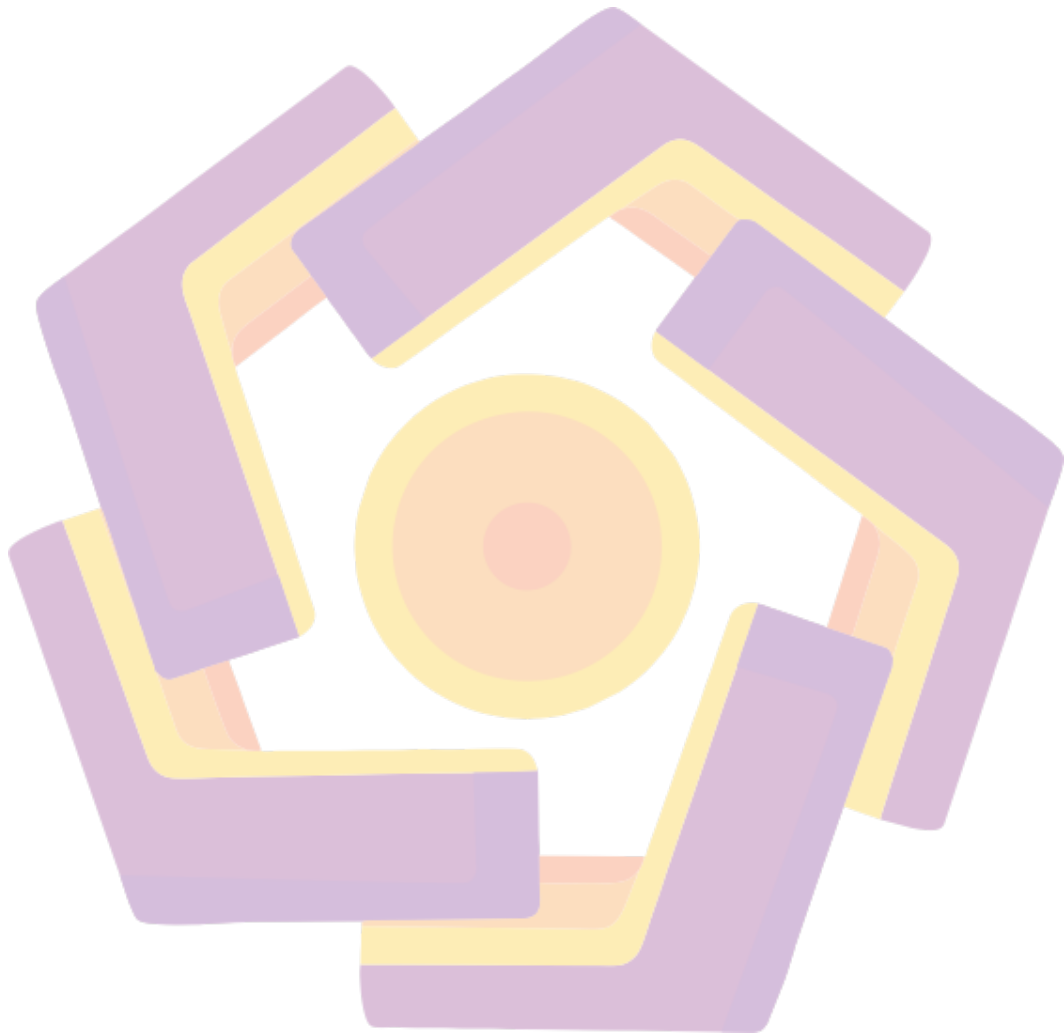


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Adegan film Fantastic Beast and Where to Find Them	26
Gambar 3. 2 Adegan pada film Doctor Strage.....	27
Gambar 3. 3 Adegan pada film Thor: Love and Thunder (2022).....	28
Gambar 3. 4 Gambar Storyboard	32
Gambar 3. 5 Properti Dalam film RING OF LEGCY	33
Gambar 4. 1 Proses syuting di pendopo.....	35
Gambar 4. 2 Efek teleport.....	37
Gambar 4. 3 Background dalalam scene.....	38
Gambar 4. 4 Asset keris	38
Gambar 4. 5 Rotoscoping & Refine Edge	39
Gambar 4. 6 Tracking Manual Keris	40
Gambar 4. 7 Penambahn Efek paaadaa keris.....	40
Gambar 4. 8 Layering & Compositing.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Diagram Uji Kelayakan Ahli

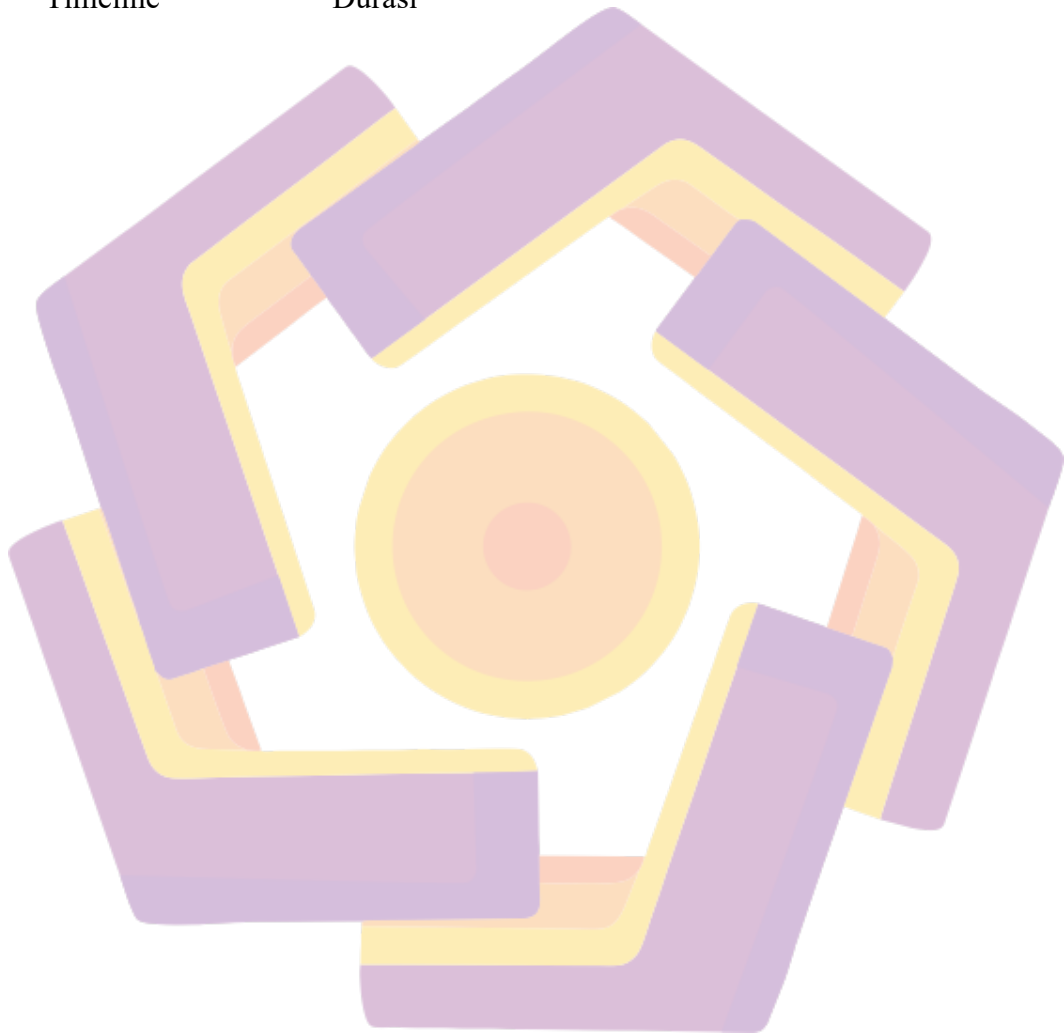


DAFTAR ISTILAH

.mp4	Format video
Add	Blending mode yang menghasilkan hasil lebih cerah
	Adjustment layer Layer untuk membuat perubahan non destruktif
AI	Kecerdasan buatan
Asset	Aset
Audio	Suara atau gelombang suara Background Latar atau bagian belakang pada gambar Blending Penyatuan
Brainware	Sumber daya manusia
Bulge	Efek gelembung pada software After Effect CC flo motion
Visual Effect	Efek distorsi organik
Compositing	Efek visual yang dibuat menggunakan teknologi komputer
	Proses penyatuan elemen video, gambar, musik, Visual Effect, Lighting, maupun Color Grading yang membuat sebuah film fiksi terasa nyata.
Rotoscoping	Menyeleksi objek tertentu dari background sehingga objek yang terseleksi dapat diletakan di belakang atau depan elemen yang ditambahkan.
Footage	Hasil rekaman mentah dari kamera video.
Color Grading	Permainan warna pada video yang mempengaruhi suasana film.
Background	Latar belakang.
Editing	Penyuntingan video.
Shot	Pengambilan gambar menggunakan kamera dalam satu waktu sampai kamera berhenti merekam.
Tracking	Efek video yang mengikuti pergerakan suatu objek.
Keying	Membuat latar belakang pada video menjadi transparan sehingga dapat diubah menjadi latar belakang lain.
Website	Halaman yang saling terhubung dan diakses melalui

	internet.
Game Online	Permainan berbasis video yang perlu adanya koneksi internet.
Special Effect	Sebuah efek yang diciptakan secara asli tanpa bantuan komputer.
Green Screen	Sebuah layar hijau sebagai latar belakang.
Masking	Teknik untuk memberikan semacam layer tambahan yang umumnya digunakan untuk melakukan perubahan pada suatu layer tanpa mengubah layer aslinya.
Layer	Sebuah lapisan kerja.
Glow	Bercahaya.
Rendering	Proses penggabungan gambar dari sebuah objek secara kolektif hingga menjadi sebuah video yang utuh.
Blending Mode	Merupakan teknik compositing untuk mengontrol bagaimana setiap layer berpadu atau berinteraksi dengan layer-layer di bawahnya.
Software	Perangkt Lunak
Hardware	Perangkat keras
Brainware	Sumber daya manusia
CPU	Sebuah perangkat keras pada komputer yang berfungsi sebagai otak
Export Project	Sebuah proses mengubah proyek video mentah menjadi video yang dapat diputar di berbagai perangkat.
Likert	Skala penghitungan yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial.
CGI	Computer generated Imagery
Lighting	Pencahayaan atau penerangan
Rendering	mengubah file menjadi Output Akhir
Vidio	Rangkaian gambar bergerak
Adjustmen layer	Layer untuk membuat perubahan non destruktif
Visual	Elemen yang dapat dilihat

Visual Effect	efek Visual
Tint	Efek yang bisa mengubah warna
Solid	Layer yang terdiri dari satu warna
Project	proyek
Fractail Noise	Pola acak atau tekstur
Timeline	Durasi



INTISARI

Visual effect dalam produksi film memiliki berbagai macam metode, salah satunya Morphing. Morphing merupakan proses interpolasi, geometris dan menciptakan transisi halus antara dua atau lebih objek visual. Teknik Morphing digunakan untuk menambahkan elemen yang sulit atau tidak mungkin diambil secara langsung, seperti Visual effect, karakter digital, elemen audio dan latar belakang yang dihasilkan oleh komputer.

“RING OF LEGACY” adalah projek film pendek yang dibuat untuk memenuhi mata kuliah Gelar Karya Mahasiswa atau Exhibition TI-2025. Pada project ini dibutuhkan teknik Morphing yang digunakan untuk menyatukan setiap shot, menggabungkan Visual effect dan karakter digital.

Dalam proses produksi film, software yang digunakan yaitu Adobe After Effect 2024 untuk membantu penggabungan efek visual dan video, Adobe Premiere Pro 2024 untuk media pendukung menggabungkan berbagai shot yang sudah ditambahkan efek visual, Adobe Media Encoder 2024 untuk media pendukung hasil render hasil produksi film. Diharapkan software tersebut dapat menciptakan hasil yang sesuai dengan cerita

Kata kunci: Efek Visual, After Effect, Morphing, Transformasi, Film pendek.

ABSTRACT

Visual effects in film production utilize various methods, one of which is morphing. Morphing is the process of interpolating geometry and creating smooth transitions between two or more visual objects. Morphing techniques are used to add elements that are difficult or impossible to capture directly, such as visual effects, digital characters, audio elements, and computer-generated backgrounds.

"RING OF LEGACY" is a short film project created to fulfill the TI-2025 Student Work Degree or Exhibition course. This project required the morphing technique to combine each shot, combining visual effects and digital characters.

In the film production process, the software used was Adobe After Effects 2024 to assist in combining visual effects and video, Adobe Premiere Pro 2024 for supporting media to combine various shots that had already been added with visual effects, and Adobe Media Encoder 2024 for supporting media to render the film production results. It is hoped that this software will produce results that align with the story.

Keywords: *Visual Effects, After Effects, Morphing, Transformation, Short Films.*