

**PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING VISUAL EFFECT
SCENE PENYEGELAN PADA SHORT FILM
“HANACARAKA: UNVEILING”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

FAISAL NUR FIKRI DZIL IZZATI

22.82.1517

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING VISUAL EFFECT
SCENE PENYEGELAN PADA SHORT FILM
“HANACARAKA: UNVEILING”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

FAISAL NUR FIKRI DZIL IZZATI

22.82.1517

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE
PENYEGELAN PADA SHORT FILM “HANACARAKA: UNVEILING”**

yang disusun dan diajukan oleh

Faisal Nur Fikri Dzil Izzati

22.82.1517

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Juni 2026

Dosen Pembimbing,



Bernadhed, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE
PENYEGELAN PADA SHORT FILM “HANACARAKA: UNVEILING”

yang disusun dan diajukan oleh

Faisal Nur Fikri Dzil Izzati

22.82.1517

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390Ahmad Zaid Rahman, M.Kom.
NIK. 190302467Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Juni 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Faisal Nur Fikri Dzil Izzati
NIM : 22.82.1517

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE
PENYEGELAN PADA SHORT FILM "HANACARAKA: UNVEILING"**

Dosen Pembimbing : Bernadhed, S.Kom., 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 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, <tanggal lulus ujian skripsi>

Yang Menyatakan,



Faisal Nur Fikri Dzil Izzati

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulis mempersembahkan skripsi ini sebagai bentuk hasil perjuangan, pembelajaran, dan usaha selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kesempatan, kesehatan, dan ketabahan untuk menyelesaikan tugas skripsi ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta semangat tanpa henti kepada penulis.
3. Bapak Bernadhed, S.Kom., M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, ilmu, dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
4. Teman-teman dan seluruh pihak yang telah membantu serta memberikan motivasi selama proses penelitian dan perkuliahan.

Semoga segala bentuk kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT, serta skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul PEMBAHASAN TEKNIK COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE PENYEGELAN PADA SHORT FILM “HANACARAKA: UNVEILING”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penelitian tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat, kesehatan, dan kemudahan yang diberikan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis.
3. Bapak Bernadhed, S.Kom., M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
4. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
5. Teman-teman yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat selama proses penelitian berlangsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna penyempurnaan penelitian di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi dalam penelitian mendatang.

Yogyakarta, 3 Juni 2026

Penulis

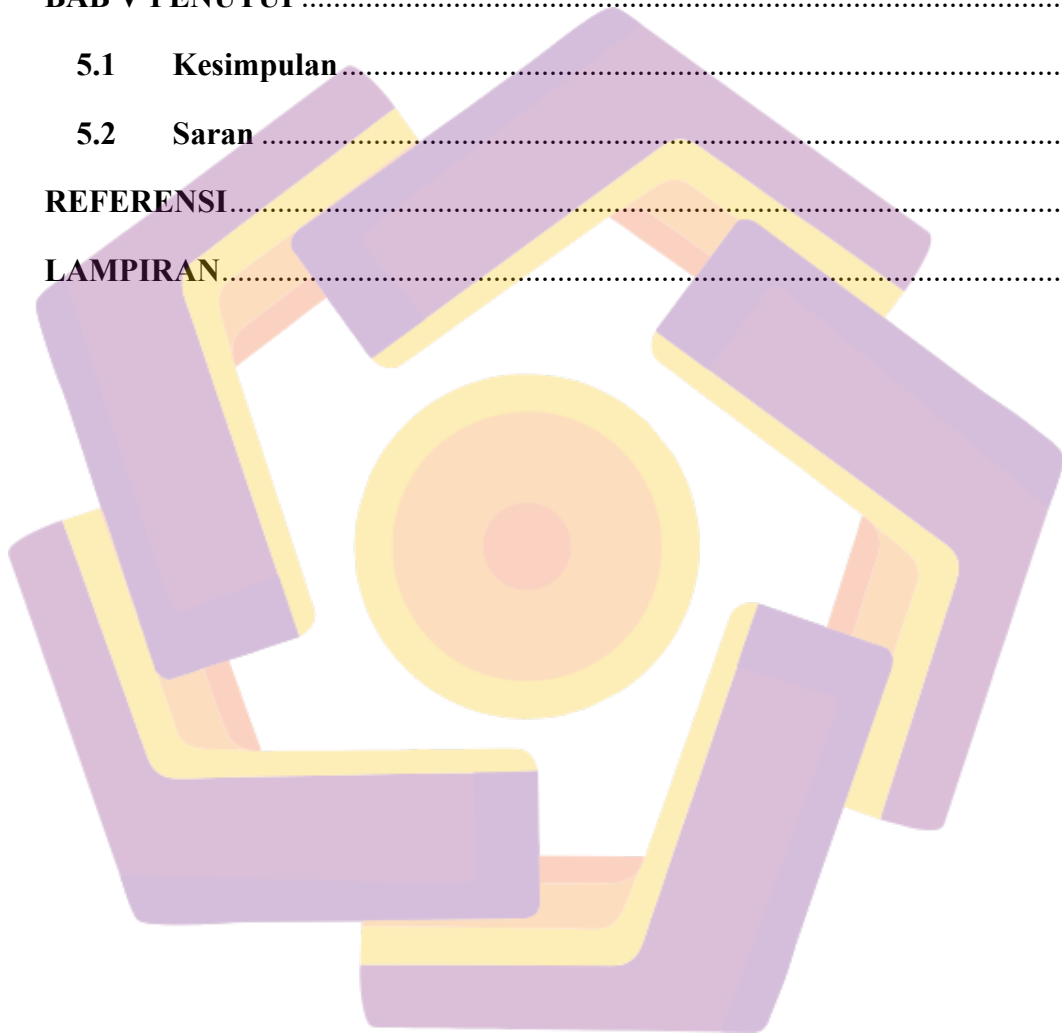
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
INTISARI	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
1.6 Sistematika Penulisan	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Visual Effect	12
2.2.2 Compositing	13
2.2.3 Set Extension	13
2.2.4 Camera Tracking.....	14
2.2.5 Animasi	15
2.2.6 Keying.....	16
2.2.7 Masking dan Rotoscoping.....	17
2.2.8 Color Grading	18
2.2.9 Pipeline Compositing dan Efisiensi Produksi.....	19
2.3 Proses Produksi.....	19
2.3.1 Pra-Produksi.....	21
2.3.2 Produksi	21
2.3.3 Pasca-Produksi	22
2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.4.1 Kebutuhan Fungsional	23
2.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional	25
2.4.3 Kebutuhan Perangkat	26
2.5 Aspek Produksi	27
2.5.1 Produksi Kreatif.....	27
2.5.2 Produksi Teknis	28
2.5.3 Evaluasi.....	28
2.5.4 Penelitian Terdahulu	29

2.5.5	Relevansi Terhadap Penelitian ini.....	29
2.5.6	Teori Evaluasi Skala Likert.....	30
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1	Objek Penelitian	32
3.2	Alur Penelitian	32
3.3	Pengumpulan Data	33
3.3.1	Metode Observasi	33
3.4	Analisis Kebutuhan	36
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	37
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	37
3.4.3	Aspek Produksi	39
3.5	Pra Produksi	41
3.5.1	Ide dan Konsep	41
3.5.2	Perlengkapan Syuting	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Produksi	46
4.1.1	Pengambilan Gambar	46
4.1.2	Pembuatan Efek Visual dan Aset 3D	47
4.2	Pasca Produksi	49
4.2.1	Implementasi Keying	50
4.2.2	Implementasi Rotoscoping	51
4.2.3	Integrasi Aset 3D	52
4.2.4	Implementasi Animasi	53
4.2.5	Implementasi Lighting Match	58
4.2.6	Implementasi Color Correction	63

4.2.7	Rendering	81
4.3	Evaluasi	84
4.3.1	Evaluasi Kebutuhan Fungsional	85
4.3.2	Evaluasi Kelayakan	86
BAB V PENUTUP		89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	89
REFERENSI		91
LAMPIRAN		93



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2Perangkat Lunak	26
Tabel 2. 3 Perangkat Keras	27
Tabel 2. 4 Skala Likert	30
Tabel 2. 5 Interval Tingkat Intensitas	31
 Tabel 3. 1 Tabel Hardware.....	 38
Tabel 3. 2 Tabel Software	38
Tabel 3. 3 Tabel Brainware.....	39
Tabel 3. 4 Tabel Aspek Kreatif.....	40
Tabel 3. 5 Tabel Aspek Teknis	40
Tabel 3. 6 Storyboard.....	44
 Tabel 4. 1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	 86
Tabel 4. 2 Evaluasi Kelayakan.....	86
Tabel 4. 3 Hasil Responden	87
Tabel 4. 4 Skor Skala Likert	87
Tabel 4. 5 Interval Tingkat Intensitas	88

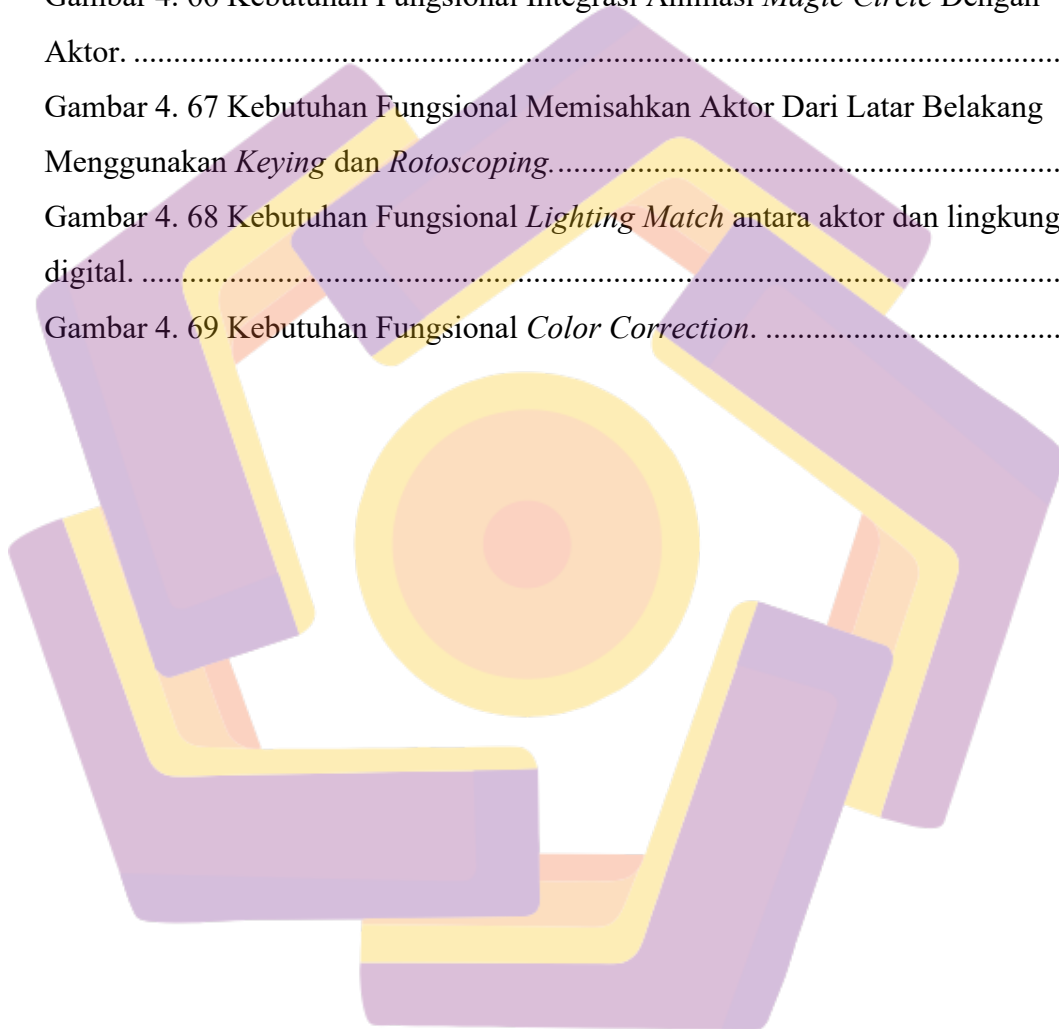
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar produksi dari film Doctor Strange (2016) adegan <i>Mirror Dimension</i> .	12
Gambar 2. 2 Hasil pasca-produksi visual efek pada adegan <i>Mirror Dimension</i> . (Sumber: Okun, J. A., & Zwerman, S. 2021)	12
Gambar 2. 3 Compositing objek CGI	13
Gambar 2. 4 Set extension	14
Gambar 2. 5 3D Camera Tracking	15
Gambar 2. 6 Proses Animasi Frame-by-frame	16
Gambar 2. 7 Proses Keying	17
Gambar 2. 8 Proses Masking	18
Gambar 2. 9 Proses Rotoscoping	18
Gambar 2. 10 Sebelum dan sesudah color grading.	19
Gambar 2. 11 Pipeline produksi VFX.	20
 Gambar 3. 1 Alur Penelitian	 33
Gambar 3. 2 Aji Saka	34
Gambar 3. 3 Harry Potter	35
Gambar 3. 4 Fullmetal Alchemist	36
Gambar 3. 5 Naskah	42
Gambar 3. 6 <i>Storyboard</i> aktor mengintip	43
Gambar 3. 7 <i>Storyboard</i> aktor merapal mantra.	43
Gambar 3. 8 <i>Storyboard</i> aktor mengeluarkan magic circle	43
Gambar 3. 9 <i>Storyboard</i> aktor menyerang	44
Gambar 3. 10 Properti	44
Gambar 3. 11 Perlengkapan Syuting	45
 Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar	 46
Gambar 4. 2 Modeling Aset <i>Magic Circle</i> .	47
Gambar 4. 3 Penggabungan Objek dengan <i>Geometry Node</i> .	48

Gambar 4. 4 Tampilan Magic Circle.	48
Gambar 4. 5 Modeling Aset 3D.	49
Gambar 4. 6 Tampilan Interior Candi.	49
Gambar 4. 7 Tampilan Sebelum Keying.	50
Gambar 4. 8 Tampilan Sesudah Keying.	51
Gambar 4. 9 Proses Rotoscoping.	51
Gambar 4. 10 Render PNG Sequence.	52
Gambar 4. 11 Solid Preview.	53
Gambar 4. 12 Material Preview.	53
Gambar 4. 13 Tampilan Kamera Awal.	54
Gambar 4. 14 Tampilan Perubahan Sudut Kamera.	55
Gambar 4. 15 Tampilan Kamera Akhir.	55
Gambar 4. 16 Penyesuaian Posisi footage awal terhadap Kamera.	56
Gambar 4. 17 Penyesuaian Posisi footage terhadap Kamera.	57
Gambar 4. 18 Penyesuaian Posisi footage akhir terhadap Kamera.	57
Gambar 4. 19 Tampilan Lighting Utama Area Altar.	58
Gambar 4. 20 Tampilan Lighting Utama Area Altar pada Blender.	58
Gambar 4. 21 Lighting Interior Candi.	59
Gambar 4. 22 Tampilan Lighting Interior Candi pada Blender.	60
Gambar 4. 23 Lighting Sebelum Magic Circle Muncul.	61
Gambar 4. 24 Tampilan Lighting pada Blender Sebelum Magic Circle Muncul.	61
Gambar 4. 25 Lighting Sesudah Magic Circle Muncul.	62
Gambar 4. 26 Tampilan Lighting pada Blender Sesudah Magic Circle Muncul.	62
Gambar 4. 27 Parameter Power Magic Circle.	62
Gambar 4. 28 Hasil Color Correction Pencahaya-an Dasar.	64
Gambar 4. 29 Node Render Layer dan Glare.	64
Gambar 4. 30 Node Render Layer dan Glare.	65
Gambar 4. 31 Node Render Layer, Glare, dan Alpha Over.	65
Gambar 4. 32 Node Render Layer, Glare, Alpha Over, dan Color Balance.	66
Gambar 4. 33 Hasil Color Corection Penguatan Kontras, Warna, dan Efek Cahaya Tambahan.	66

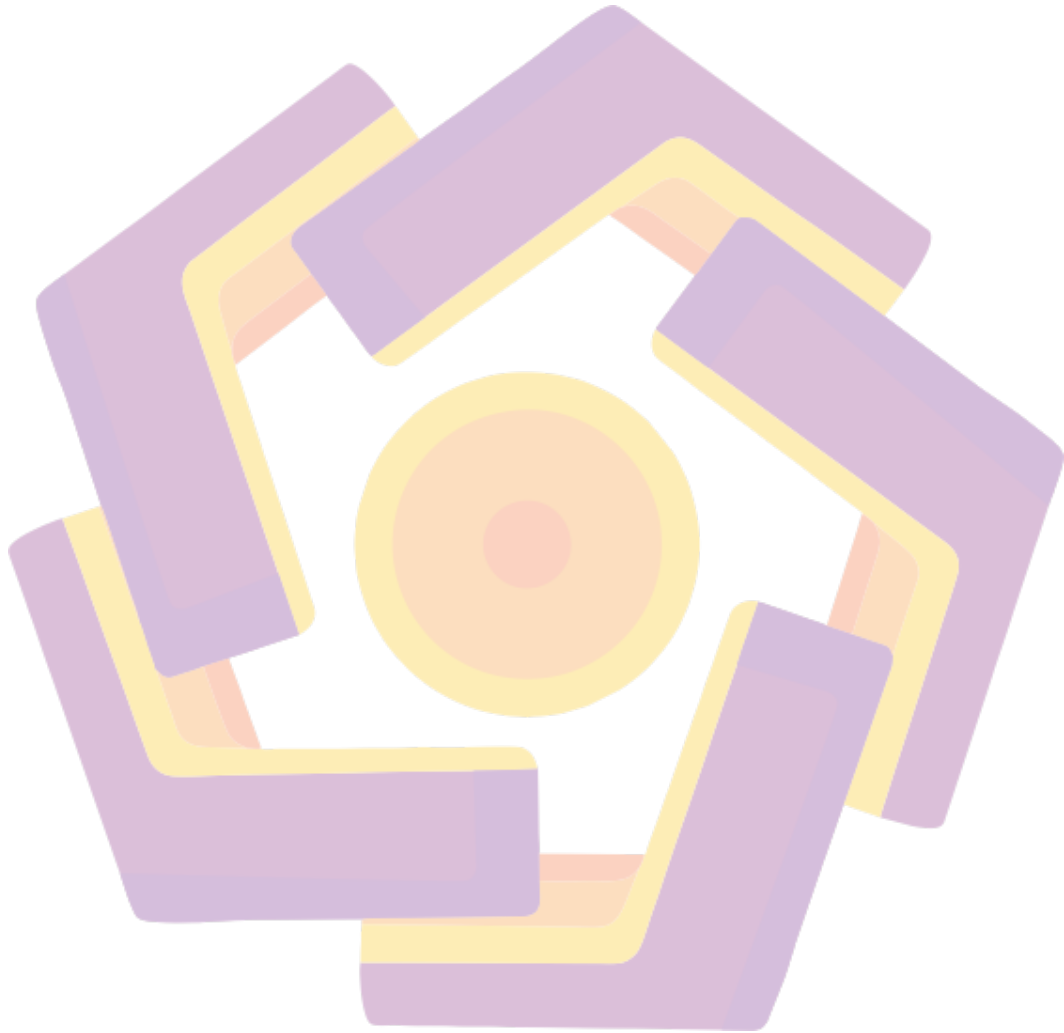
Gambar 4. 34 Node Render Layer dan Color Balance	67
Gambar 4. 35 Node Render Layer, Color Balance, dan Alpha Convert.....	67
Gambar 4. 36 Node Render Layer, Color Balance, Alpha Convert, dan Brightness/Contrast.....	68
Gambar 4. 37 Node Render Layer, Color Balance, Alpha Convert, dan RGB Curve.....	68
Gambar 4. 38 Node Render Layer, Color Balance, Alpha Convert, RGB Curve, dan Glare	69
Gambar 4. 39 Node Render Layer, dan Glare.....	69
Gambar 4. 40 Node Render Layer, Glare, dan Alpha Over.....	70
Gambar 4. 41 Node Render Layer, Glare, Alpha Over, dan Viewer	70
Gambar 4. 42 Hasil Color Correction Aktor dan Magic Circle.....	71
Gambar 4. 43 Node Compositing Color Correction Background.	71
Gambar 4. 44 Node Compositing Color Correction Aktor.....	72
Gambar 4. 45 Node Compositing Color Correction Aktor.....	72
Gambar 4. 46 Node Compositing Color Correction Magic Circle.	73
Gambar 4. 47 Node Compositing Color Correction Magic Circle.	73
Gambar 4. 48 Hasil Color Correction Penguatan Warna dan Efek Cahaya Magic Circle.....	74
Gambar 4. 49 Node Compositing Color Enhancement Background.....	75
Gambar 4. 50 Node Render Layer dan Color Balance.	75
Gambar 4. 51 Node Render Layer, Color Balance, RGB Curve, dan Glare.	76
Gambar 4. 52 Node Compositing Color Enhancement Aktor.	76
Gambar 4. 53 Node Color Enhancement Magic Circle.	77
Gambar 4. 54 Hasil Penerapan Volumetric Lighting.....	77
Gambar 4. 55 Node Compositing Color Correction Background.....	78
Gambar 4. 56 Node Compositing Color Correction Aktor.....	78
Gambar 4. 57 Node Compositing Color Correction Magic Circle.	79
Gambar 4. 58 Node Compositing Color Correction Volumetric.	80
Gambar 4. 59 Proses Rendering PNG Sequence pada Blender.	81
Gambar 4. 60 Hasil Rendering PNG Sequence.	82

Gambar 4. 61 Proses Import PNG Sequence ke After Effect.	82
Gambar 4. 62 Pengaturan PNG Sequence pada After Effect.	83
Gambar 4. 63 Pengaturan Render Video MP4 pada After Effect.	83
Gambar 4. 64 Hasil Rendering Akhir.	84
Gambar 4. 65 Kebutuhan Fungsional isualisasi aktor seolah di dalam candi.	85
Gambar 4. 66 Kebutuhan Fungsional Integrasi Animasi <i>Magic Circle</i> Dengan Aktor.	85
Gambar 4. 67 Kebutuhan Fungsional Memisahkan Aktor Dari Latar Belakang Menggunakan <i>Keying</i> dan <i>Rotoscoping</i>	85
Gambar 4. 68 Kebutuhan Fungsional <i>Lighting Match</i> antara aktor dan lingkungan digital.	86
Gambar 4. 69 Kebutuhan Fungsional <i>Color Correction</i>	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	93
Lampiran 2. Storyboard Lengkap	94
Lampiran 3. Naskah	99
Lampiran 4. Biukti Uji Kelayakan Ahli	111



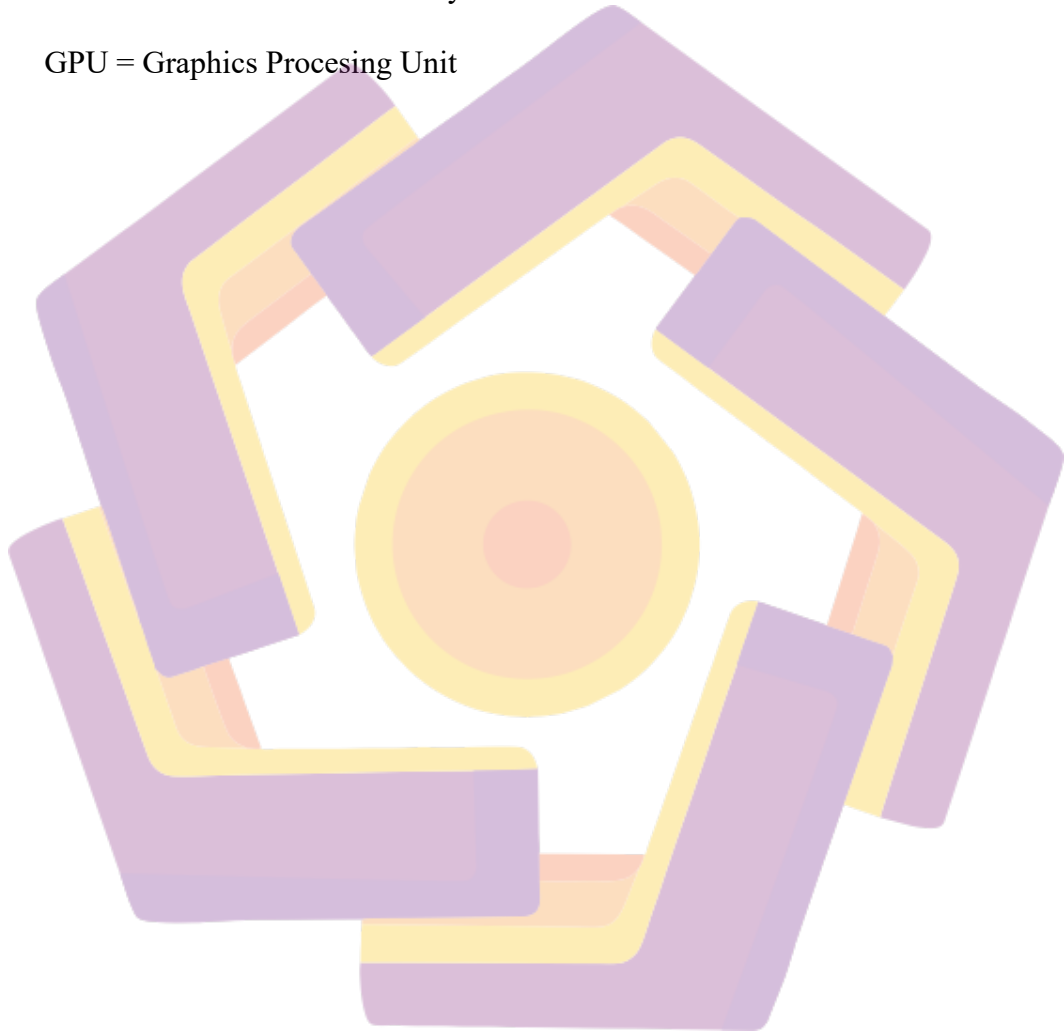
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Σ = Penjumlahan seluruh skor dari setiap kategori jawaban

CPU = Central Processing Unit

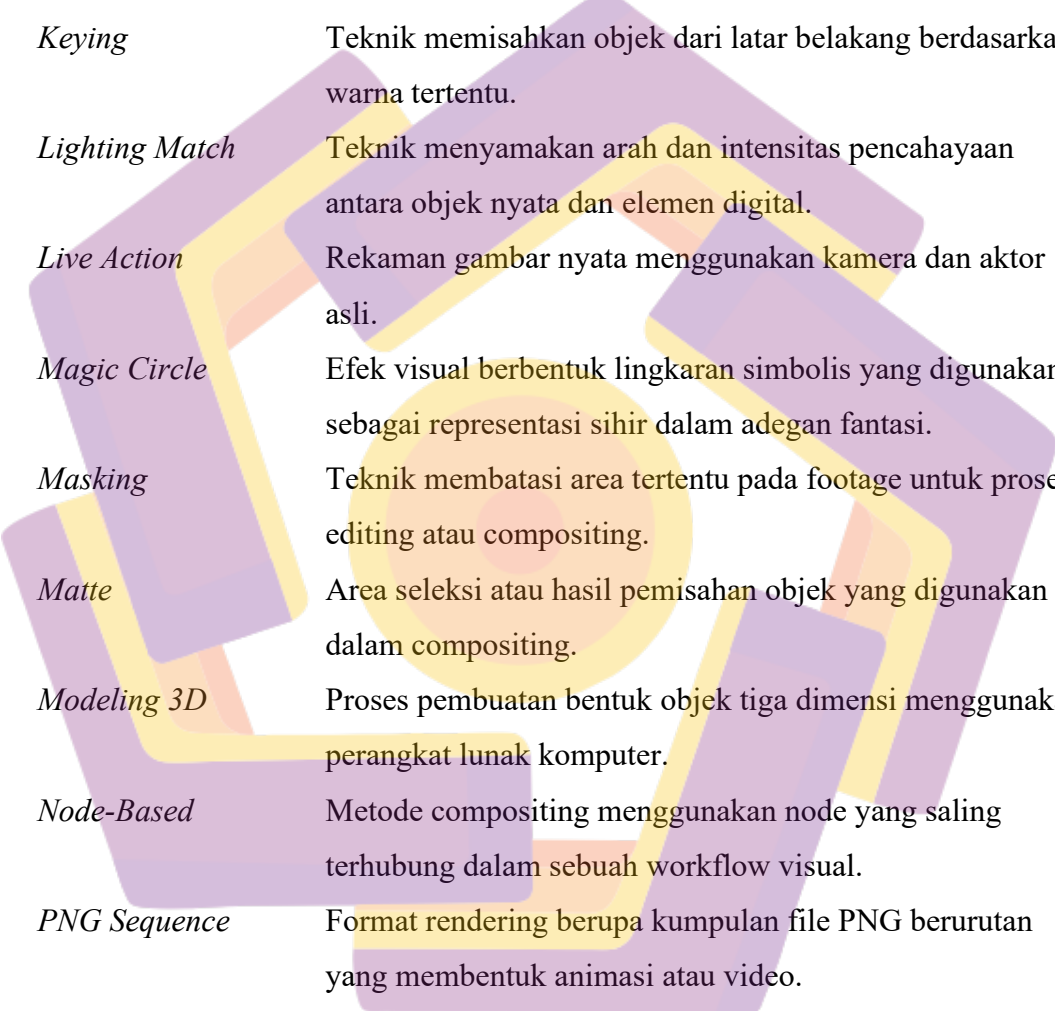
RAM = Random Access Memory

GPU = Graphics Processing Unit



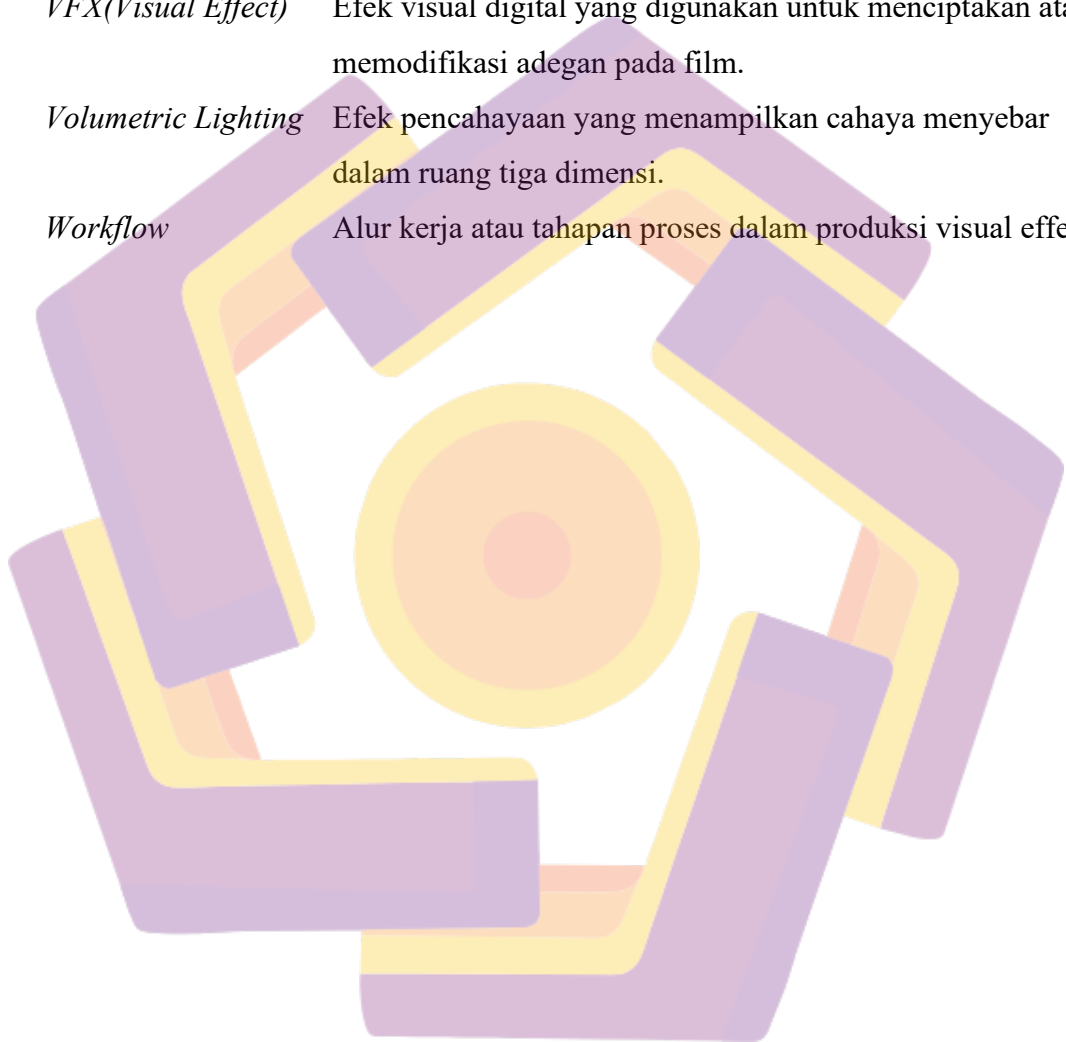
DAFTAR ISTILAH

<i>Alpha Channel</i>	Kanal transparansi pada gambar digital yang digunakan untuk memisahkan objek dari latar belakang.
<i>Ambient Occlusion</i>	Teknik pencahayaan untuk memberikan bayangan halus pada area sempit atau sudut objek agar terlihat lebih realistis.
<i>Blender</i>	Perangkat lunak open-source yang digunakan untuk modeling 3D, animasi, rendering, dan compositing.
<i>Camera Tracking</i>	Teknik pelacakan pergerakan kamera pada footage untuk diterapkan pada kamera virtual 3D.
<i>CGI</i>	Elemen visual yang dibuat menggunakan komputer untuk kebutuhan film atau animasi.
<i>Chroma Key</i>	Teknik pemisahan objek berdasarkan warna tertentu, biasanya warna hijau atau biru.
<i>Color Correction</i>	Proses penyesuaian warna dasar seperti exposure, kontras, dan white balance agar visual terlihat seimbang.
<i>Color Grading</i>	Proses penyesuaian warna untuk membangun suasana visual dan estetika tertentu pada film.
<i>Compositing</i>	Proses penggabungan berbagai elemen visual menjadi satu frame yang utuh dan realistis.
<i>Diffuse Pass</i>	Keyframe yang berada di antara pose utama untuk menghaluskan transisi gerakan.
<i>EEVEE</i>	Render engine real-time pada Blender yang digunakan untuk preview dan rendering cepat.
<i>Footage</i>	Rekaman video asli hasil pengambilan gambar kamera.
<i>Frame</i>	Satu gambar tunggal dalam rangkaian video atau animasi.
<i>Frame-by-Frame</i>	Teknik animasi dengan membuat gerakan secara manual pada setiap frame secara berurutan.
<i>Geometry Nodes</i>	Sistem node pada Blender untuk memodifikasi dan menghasilkan objek secara prosedural.



<i>Glow</i>	Efek cahaya menyebar yang digunakan untuk memberikan kesan bercahaya pada objek.
<i>Green Screen</i>	Latar berwarna hijau yang digunakan untuk proses keying dalam compositing.
<i>Image Sequence</i>	Kumpulan gambar berurutan yang digunakan sebagai format animasi atau video.
<i>Keying</i>	Teknik memisahkan objek dari latar belakang berdasarkan warna tertentu.
<i>Lighting Match</i>	Teknik menyamakan arah dan intensitas pencahayaan antara objek nyata dan elemen digital.
<i>Live Action</i>	Rekaman gambar nyata menggunakan kamera dan aktor asli.
<i>Magic Circle</i>	Efek visual berbentuk lingkaran simbolis yang digunakan sebagai representasi sihir dalam adegan fantasi.
<i>Masking</i>	Teknik membatasi area tertentu pada footage untuk proses editing atau compositing.
<i>Matte</i>	Area seleksi atau hasil pemisahan objek yang digunakan dalam compositing.
<i>Modeling 3D</i>	Proses pembuatan bentuk objek tiga dimensi menggunakan perangkat lunak komputer.
<i>Node-Based</i>	Metode compositing menggunakan node yang saling terhubung dalam sebuah workflow visual.
<i>PNG Sequence</i>	Format rendering berupa kumpulan file PNG berurutan yang membentuk animasi atau video.
<i>Render Pass</i>	Hasil render terpisah berdasarkan elemen tertentu seperti shadow, reflection, atau diffuse.
<i>Rendering</i>	Proses menghasilkan output akhir berupa gambar atau video dari scene digital.
<i>Reflection</i>	Pantulan cahaya pada permukaan objek digital.
<i>Rotoscoping</i>	Teknik pemisahan objek secara manual frame-by-frame pada footage video.

<i>Set Extension</i>	Teknik memperluas atau mengganti lingkungan asli menggunakan elemen digital.
<i>Shadow Pass</i>	Render pass yang hanya menampilkan bayangan objek.
<i>Tracking Marker</i>	Titik acuan pada footage yang digunakan dalam proses camera tracking.
<i>VFX(Visual Effect)</i>	Efek visual digital yang digunakan untuk menciptakan atau memodifikasi adegan pada film.
<i>Volumetric Lighting</i>	Efek pencahayaan yang menampilkan cahaya menyebar dalam ruang tiga dimensi.
<i>Workflow</i>	Alur kerja atau tahapan proses dalam produksi visual effect.



INTISARI

Efek visual yang digunakan pada produksi film dapat diperoleh dengan berbagai metode. Salah satunya menggunakan metode *compositing*, yang berarti penggabungan antara elemen digital dan *live shoot*. Seperti metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *compositing 3D Set Extension*. *3D Set Extension* adalah metode dalam *compositing* yang menerapkan elemen 3D untuk menutupi elemen non-3D agar visualnya dapat menyatu. *3D Set Extension* dipilih sebagai metode *compositing* yang akan dibahas karena faktor lokasi yang digunakan tidak sepenuhnya dapat digunakan sebagai latar cerita yang bersifat fantasi. Proses *compositing* pada penelitian ini melalui tahapan animasi, *lighting match*, *rotoscoping*, *keying*, dan *color grading*. Scene Penyevelan “Hanacaraka: Unveiling” menceritakan tentang aji yang sedang menyevel lawan di dalam candi. Pada film “Hanacaraka: Unveiling” scene penyevel menggunakan teknik *compositing 3D Set Extension* berdasarkan animasi, *lighting match*, *rotoscoping*, *keying*, dan *color grading* yang dikemas sebagai media penyampaian isi film kepada penonton.

Hasil dari penelitian menunjukkan teknik *3D Set Extension* membuat elemen digital dapat menyatu di *footage*, sehingga adegan yang terekam mendukung suasana yang sesuai dengan visual.

Kata kunci: *Compositing, 3D Set Extension, Efek Visual, Animasi, Rotoscoping.*

ABSTRACT

Visual effects used in film production can be achieved through various methods. One of them is the compositing method, which refers to the combination of digital elements and live-action footage. The method used in this study is 3D Set Extension compositing. 3D Set Extension is a compositing technique that applies 3D elements to cover or enhance non-3D components so that the visuals appear seamless. This method was chosen because the filming location could not fully support the fantasy setting required by the story. The compositing process in this study involves several stages, including animating, lighting match, rotoscoping, keying, and color grading. The “Sealing Scene” in the film Hanacaraka: Unveiling depicts Aji sealing his opponent inside a temple. In this scene, the 3D Set Extension compositing technique was applied based animating, lighting match, rotoscoping, keying, and color grading, serving as a visual medium to convey the narrative of the film.

The results show that the 3D Set Extension technique successfully integrates digital elements with the original footage, creating visuals that effectively support the intended atmosphere of the scene.

Keywords: *Compositing, 3D Set Extension, Visual Effects, Animating, Rotoscoping.*