

**PEMBAHASAN COMPOSITING 3D SCENE "BREAK POINT" PADA
FILM "THE AFTERMATH"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

RIEVA ABIDZAR SALSABILA

22.82.1508

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**PEMBAHASAN COMPOSITING 3D SCENE "BREAK POINT" PADA
FILM "THE AFTERMATH"**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

RIEVA ABIDZAR SALSABILA

22.82.1508

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN COMPOSITING 3D SCENE "BREAK POINT" PADA
FILM "THE AFTERMATH"**

yang disusun dan diajukan oleh

RIEVA ABIDZAR SALSABILA

22.82.1508

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Juni 2026

Dosen Pembimbing,

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

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER
PEMBAHASAN COMPOSITING 3D SCENE "BREAK POINT" PADA
FILM "THE AFTERMATH"

yang disusun dan diajukan oleh

RIEVA ABIDZAR SALSABILA

22.82.1508

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom.
NIK. 190302504

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

Tanda Tangan



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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rieva Abidzar Salsabila
NIM : 22.82.1508

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING 3D SCENE "BREAK POINT" PADA FILM "THE AFTERMATH"

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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, 25 Juni 2026

Yang Menyatakan,



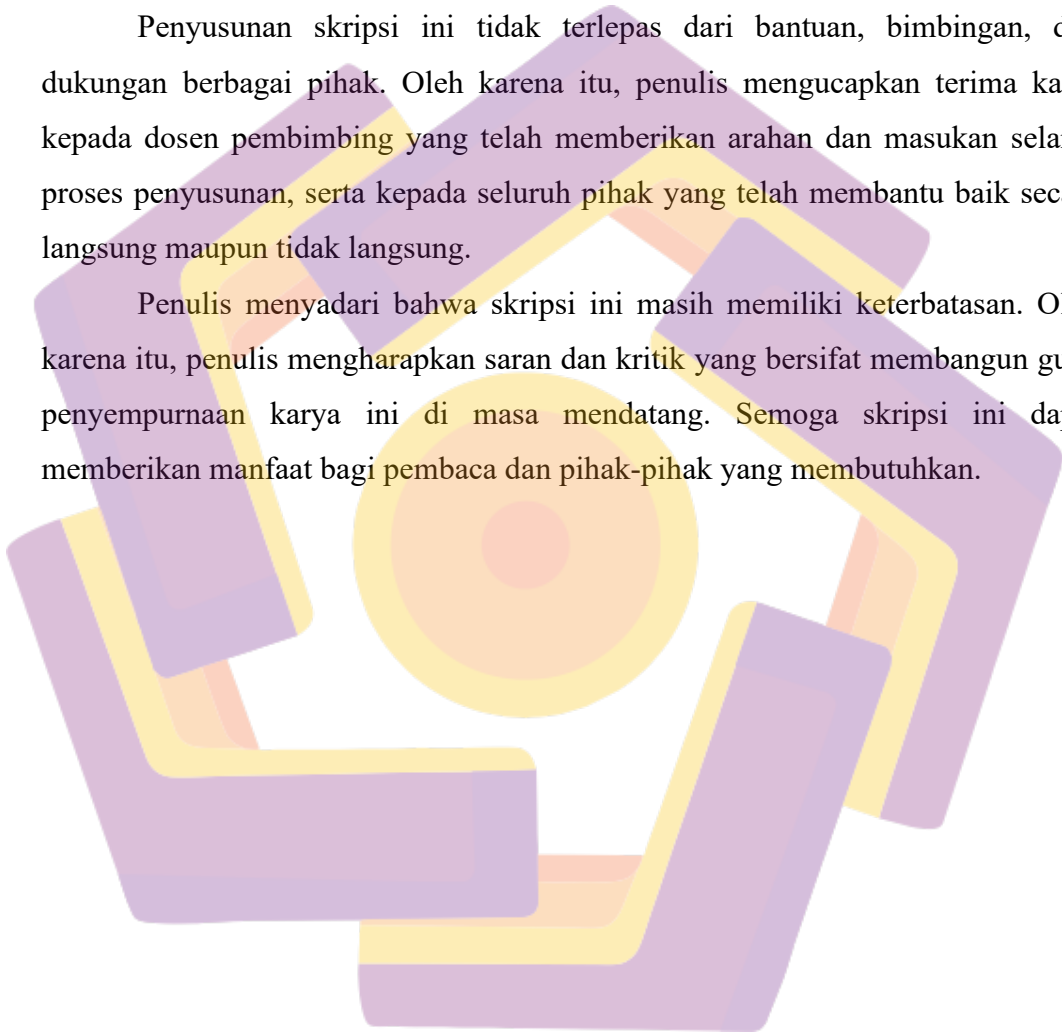
Rieva Abidzar Salsabila

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi yang penulis tempuh.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses penyusunan, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun guna penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.



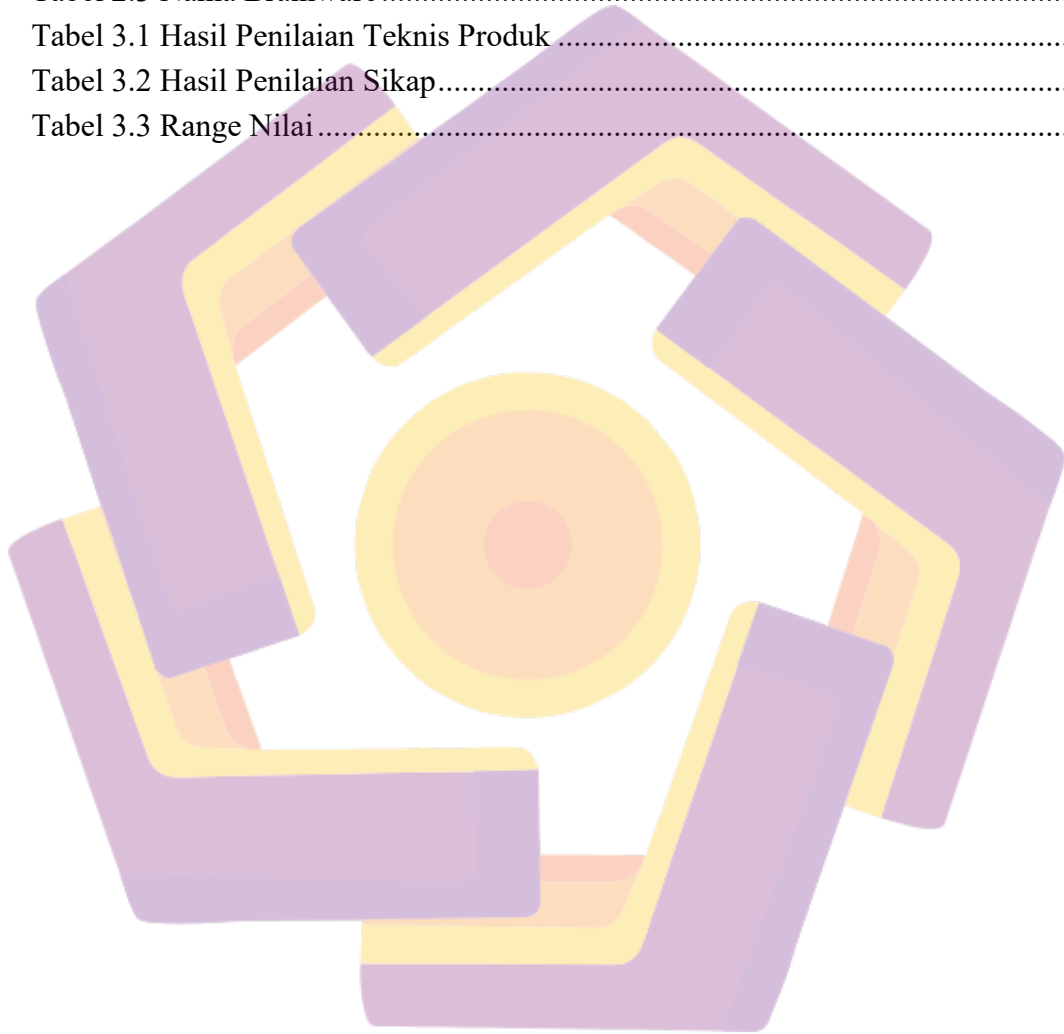
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
BAB II	
TEORI DAN ANALISIS	2
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	2
2.1.1 VFX (Visual Effect).....	2
2.1.2 Teknik Compositing.....	2
2.1.3 Teknik Rotoscoping	6
2.1.4 Teknik Rotomasking	8
2.1.5 3D Simulasi.....	9
2.1.6 Fluid	9
2.1.7 Particle System.....	10
2.1.8 Cell Fracture.....	11
2.1.9 Blender	12
2.1.10 3D Rendering	12
2.1.11 Workflow Compositing.....	13
2.2. Pengumpulan Data	14
2.2.1 Referensi	14
2.2.2 Brief Produksi	16
2.3 Teori Analisis kebutuhan	16
2.3.1 Kebutuhan Fungsional	16

2.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	17
2.4	Analisis Aspek Produksi	18
2.4.1	Aspek Kreatif	18
2.4.2	Aspek Teknis.....	19
2.5	Tahapan Pra Produksi	21
2.5.1	Ide Dan Konsep.....	21
2.5.2	Naskah dan Moodboard	21
2.5.3	MoodBoard	22
BAB III		
HASIL DAN PEMBAHASAN		23
3.1.	Produksi Atau Pasca Produksi	23
3.1.1.	Pembuatan Bahan.....	23
3.1.1.1	Footage Live Action.....	23
3.1.1.2	Asset Retakan Tembok	24
3.1.1.3	Asset Debu	39
3.1.2	Produksi Visual	47
3.1.3	Pasca Produksi	56
3.1.3.1	Compositing.....	56
3.1.3.2	Color Grading	56
BAB IV		
PENUTUP.....		61
4.1.	Kesimpulan	61
4.2.	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....		62
LAMPIRAN.....		64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	14
Tabel 2.2 Jenis Perangkat Keras (Hardware)	14
Tabel 2.3 Nama Brainware	15
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis Produk	55
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap.....	55
Tabel 3.3 Range Nilai	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Compositing	5
Gambar 2.2 Contoh Rotoscoping	7
Gambar 2.3 Contoh Rotomasking.....	9
Gambar 2.4 Contoh simulasi.....	9
Gambar 2.5 Contoh fluid.....	10
Gambar 2.6 Contoh Particle system.....	11
Gambar 2.7 Blender	12
Gambar 2.8 Workflow Compositing.....	14
Gambar 2.9 Dampak serangan	15
Gambar 2.10 Aura Energi Shang-Chi Saat Menggunakan Ten Rings.....	15
Gambar 2.10 Naskah.....	22
Gambar 2.11 MoodBoard.....	22
Gambar 3.1 Bahan Retakan Tembok	23
Gambar 3.2 Bahan Tanah Tergerus	24
Gambar 3.3 Penyesuaian kamera dan footage	25
Gambar 3.4 Proses parent footage	26
Gambar 3.5 Penyesuaian objek tembok terhadap footage	26
Gambar 3.6 Penyesuaian garis sisi objek terhadap footage	27
Gambar 3.7 Penentuan area keretakan tembok	28
Gambar 3.8 Proses subdivide objek tembok	28
Gambar 3.9 Pengaturan Cell Fracture	29
Gambar 3.10 Hasil Cell Fracture	29
Gambar 3.11 Pengaturan Rigid Body Active.....	30
Gambar 3.12 Seleksi tanah dan tembok yang tidak mengalami kerusakan	31
Gambar 3.13 Pengaturan Rigid Body Passive	31
Gambar 3.14 Hasil simulasi awal keretakan tembok	32
Gambar 3.15 Penambahan objek penghalang serpihan.....	33
Gambar 3.16 Pengaturan Rigid Body pada objek penghalang	34
Gambar 3.17 Proses baking simulasi keretakan.....	34
Gambar 3.18 Pengaturan proses baking	35
Gambar 3.19 Proses UV Mapping menggunakan Projection From View	36
Gambar 3.20 Penyesuaian UV terhadap tekstur	36
Gambar 3.21 Penerapan tekstur pada material.....	37
Gambar 3.22 Penambahan pencahayaan pada asset keretakan tembok.....	38
Gambar 3.23 Setingan Render	39

Gambar 3.24 Penambahan subdivide	40
Gambar 3.25 Pengaturan Cell Fracture	40
Gambar 3.26 Penambahan Rigid Body	41
Gambar 3.27 penerapan Copy from Active pada Rigid Body	41
Gambar 3.28 Pemberian tekstur pada aset debu	42
Gambar 3.29 Hasil akhir aset debu	42
Gambar 3.30 Pembuatan objek sumber asap	43
Gambar 3.31 Penempatan objek sumber asap	44
Gambar 3.32 Pengaturan Physics Fluid tipe Flow	44
Gambar 3.33 Pengaturan Physics Fluid tipe Domain	45
Gambar 3.34 Hasil simulasi efek asap	46
Gambar 3.35 Pengaturan transparent pada menu Film	46
Gambar 3.36 Pengaturan rendering efek asap	47
Gambar 3.37 Proses Rotoscoping karakter	48
Gambar 3.38 Proses camera tracking	48
Gambar 3.39 Memasukkan image sequence retakan tembok	49
Gambar 3.40 Penyesuaian animasi retakan tembok	49
Gambar 3.41 Memasukkan image sequence efek debu	50
Gambar 3.42 Penyesuaian Animasi Efek Debu	51
Gambar 3.43 Penambahan efek asap	51
Gambar 3.44 Pengaturan susunan layer	52
Gambar 3.45 Hasil produksi visual	52
Gambar 3.46 Proses rotoscoping dan freeze	53
Gambar 3.47 Proses Auto Trace	53
Gambar 3.48 Pengaturan plugin Saber	54
Gambar 3.49 Proses masking mata	55
Gambar 3.50 Pengaturan Exposure dan Tint	55
Gambar 3.51 Hasil akhir efek cahaya mata	56
Gambar 3.52 Proses compositing	56
Gambar 3.53 Proses color grading	57
Gambar 3.54 Render setting	57

INTISARI

Penelitian ini membahas penerapan teknik compositing dalam pembuatan 3D scene "Break Point" pada film "The Aftermath". Compositing merupakan proses penggabungan berbagai elemen visual, baik berupa footage, objek tiga dimensi, objek dua dimensi, maupun efek digital, ke dalam satu kesatuan gambar yang utuh dan realistis. Teknik ini menjadi bagian penting dalam produksi visual efek, khususnya pada adegan yang melibatkan unsur imajinatif dan tidak memungkinkan untuk direalisasikan secara langsung.

Pada alur film "The Aftermath" menceritakan konflik yang berawal dari perebutan area parkir yang kemudian berkembang menjadi pertarungan antara dua tokoh. Intensitas konflik meningkat seiring penggunaan kekuatan masing-masing tokoh hingga mencapai puncak ketika keduanya mengerahkan seluruh energi dalam satu serangan besar. Benturan kedua kekuatan tersebut menghasilkan ledakan energi yang menjadi klimaks sekaligus penentu akhir dari pertarungan. Kebutuhan penggunaan teknik compositing 3D dalam scene ini didasarkan pada kompleksitas visual dengan melibatkan efek kekuatan, pergerakan kamera yang dinamis, serta penggunaan background digital atau cgi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik compositing secara tepat mampu mendukung penyampaian narasi dan meningkatkan kualitas visual pada scene "Break Point". Dengan demikian, compositing tidak hanya berfungsi sebagai proses teknis, tetapi juga sebagai elemen penting dalam membangun visual pada film "The Aftermath".

Kata kunci: compositing, 3D scene, visual effect, film "The Aftermath"

ABSTRACT

This study discusses the application of compositing techniques in creating the 3D scene "Break Point" in the film "The Aftermath." Compositing is the process of combining various visual elements, whether in the form of footage, three-dimensional objects, two-dimensional objects, or digital effects, into a single, complete and realistic image. This technique is an important part of the production of visual effects, especially in scenes that involve imaginative elements and are not possible to be realized directly.

The plot of the film "The Aftermath" depicts a conflict that begins with a dispute over a parking space, which then escalates into a battle between two characters. The intensity of the conflict increases as each character uses their powers, reaching a climax when both unleash their full energy in a single, massive attack. The clash of these two forces produces an explosion of energy that becomes the climax and the final outcome of the battle. The need to use 3D compositing techniques in this scene is based on the visual complexity involving power effects, dynamic camera movements, and the use of digital backgrounds or CGI.

The results of the study show that the proper application of compositing techniques can support narrative delivery and enhance the visual quality of the "Break Point" scene. Thus, compositing functions not only as a technical process but also as a crucial element in constructing the visuals in the film "The Aftermath."

Keyword: *compositing, 3D scene, visual effect, film "The Aftermath"*