

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING
PADA FINAL SCENE FILM PENDEK "RING OF LEGACY"**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ALFIAN DWI PRASETYA

22.82.1503

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING
PADA FINAL SCENE FILM PENDEK "RING OF LEGACY"**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ALFIAN DWI PRASETYA

22.82.1503

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING
PADA FINAL SCENE FILM PENDEK "RING OF LEGACY"**

yang disusun dan diajukan oleh

ALFIAN DWI PRASETYA

22.82.1503

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Mei 2026

Dosen Pembimbing,

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

NIK.190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING
PADA FINAL SCENE FILM PENDEK "RING OF LEGACY"**

yang disusun dan diajukan oleh
ALFIAN DWI PRASETYA

22.82.1503

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

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

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : ALFIAN DWI PRASETYA

NIM : 22.82.1503

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK COMPOSITING PADA FINAL SCENE FILM PENDEK "RING OF LEGACY"

Dosen Pembimbing : **Ibnu Hadi Purwanto, 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, 11 Mei 2026

Yang Menyatakan,



ALFIAN DWI PRASETYA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan kekuatan, kesabaran, serta kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Karya ilmiah ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran dan dedikasi memberikan arahan, bimbingan, serta ilmu pengetahuan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap saran dan masukan yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyempurnakan penelitian ini sehingga dapat tersusun dengan baik. Semoga segala ilmu, waktu, dan kebaikan yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir hingga yaumul akhir.
2. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tidak pernah berhenti. Tanpa doa, dukungan, dan ketulusan yang selalu menyertai setiap langkah penulis, pencapaian ini tidak akan dapat terwujud dengan baik. Skripsi ini menjadi salah satu bentuk kecil dari rasa terima kasih atas segala cinta, pengorbanan, dan harapan yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh perjalanan pendidikan ini. Semoga pencapaian sederhana ini dapat menjadi kebahagiaan kecil dan bentuk penghargaan atas segala doa serta perjuangan yang selalu menyertai setiap langkah penulis.
3. Keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan moral, doa, dan semangat kepada penulis. Kehadiran dan perhatian keluarga memberikan kekuatan dan dorongan kepada penulis untuk tetap fokus dan berusaha menyelesaikan penelitian ini hingga tahap akhir dengan sebaik-baiknya.
4. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan akademik,

serta pengalaman selama masa perkuliahan. Ilmu yang telah diberikan menjadi bekal penting bagi penulis dalam menyusun penelitian ini.

5. Teman-teman seperjuangan, khususnya mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama menjalani masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
6. Sahabat-sahabat tercinta yang senantiasa hadir dalam setiap fase perjalanan penulis, baik dalam suka maupun duka. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, tawa, serta semangat yang tiada henti yang telah diberikan. Kehadiran kalian bukan hanya sebagai teman, tetapi juga sebagai tempat berbagi cerita, sumber motivasi, serta penguat ketika penulis menghadapi berbagai kesulitan dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas doa, dukungan, bantuan, serta motivasi yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, karena sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Karya ini penulis persembahkan sebagai pengingat bahwa setiap langkah kehidupan telah tertulis di Lauhul Mahfudz. Segala yang datang dalam hidup, baik pertemuan, jodoh, rezeki, maupun kematian, merupakan bagian dari ketetapan Allah SWT yang tidak pernah keliru. Bagi siapa pun yang kelak menjadi bagian dari takdir hidup penulis, entah sebagai teman perjalanan atau jodoh yang dipertemukan oleh waktu, semoga karya sederhana ini menjadi saksi bahwa setiap usaha yang dilakukan adalah bagian dari perjalanan menuju ketetapan-Nya. Dan pada akhirnya, ketika semua perjalanan ini mencapai batasnya, semoga setiap langkah, ilmu, dan karya yang pernah ditulis dapat menjadi kebaikan yang tetap hidup, bahkan ketika penulis telah kembali kepada-Nya.
9. Diri penulis sendiri, Alfian Dwi Prasetya, yang telah berjuang melalui berbagai proses, tantangan, dan perjalanan panjang hingga tersusunnya karya ilmiah ini. Setiap kelelahan, keraguan, dan kesulitan yang pernah dilalui menjadi bagian dari pembelajaran hidup yang membentuk kesabaran, keteguhan, dan

keikhlasan dalam menjalani setiap langkah. Karya ini menjadi pengingat bagi penulis untuk terus memperbaiki diri, menjaga niat dalam menuntut ilmu, serta senantiasa mendekatkan diri kepada Allah. Semoga setiap usaha dan perjuangan yang telah dilalui menjadi bagian dari langkah menuju kehidupan yang lebih baik dan penuh keberkahan.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi maupun bagi pihak yang membutuhkan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya.



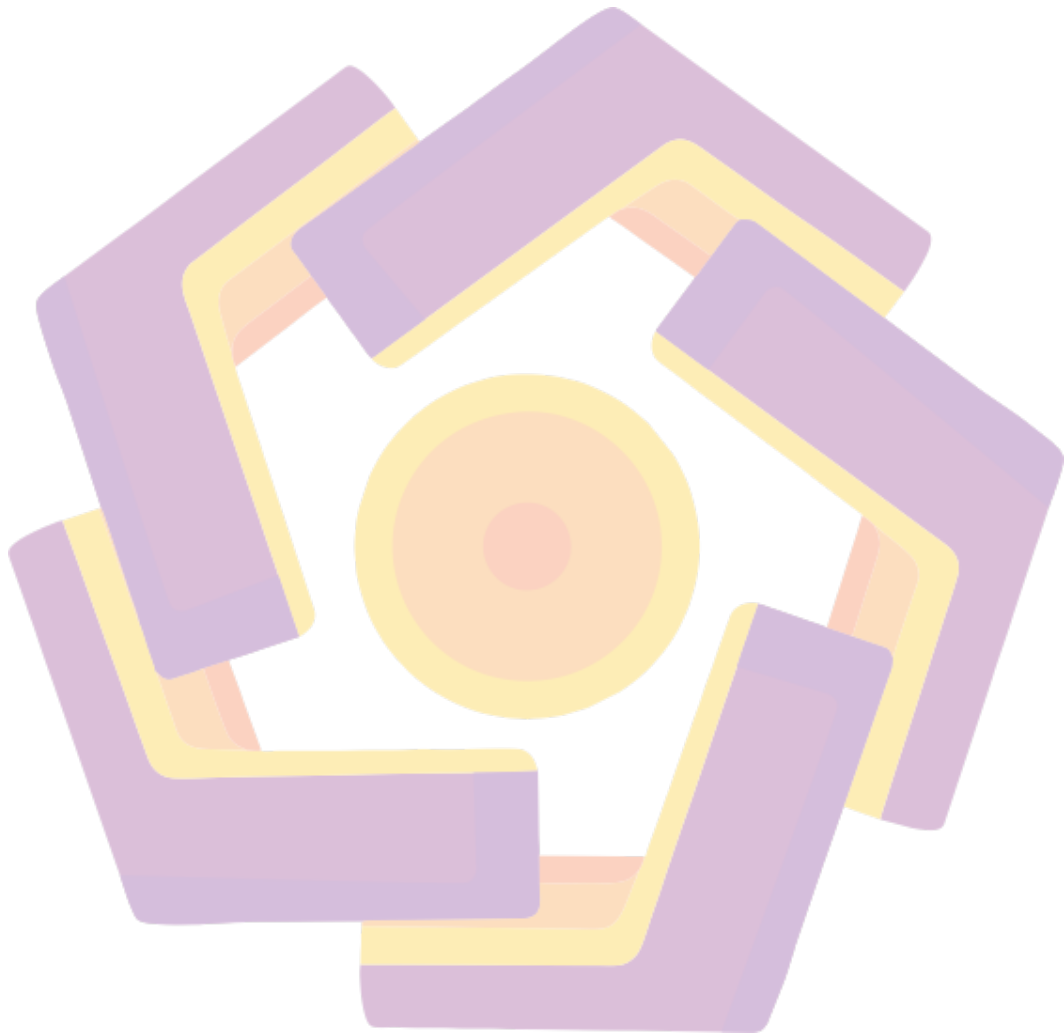
KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Implementasi Teknik Compositing pada Final Scene Film Pendek Ring of Legacy" dengan baik.

Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan keterbatasan. Namun, berkat bantuan, bimbingan, dukungan moral, semangat, serta doa dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan penelitian ini, yaitu kepada:

1. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang dengan sabar dan penuh dedikasi memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
2. Tim Dosen Penguji, Yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membaca dan memberikan saran serta kritik yang membangun pada saat ujian skripsi.
3. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, serta kasih sayang yang tidak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Informasi, yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis mengemban pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Teman-teman Program Studi Teknologi Informasi angkatan 2022 di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama masa perkuliahan serta dalam proses penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas bantuan, semangat, dan doa baik yang telah diberikan kepada penulis selama ini.



Yogyakarta, 11 Mei 2026

Penulis

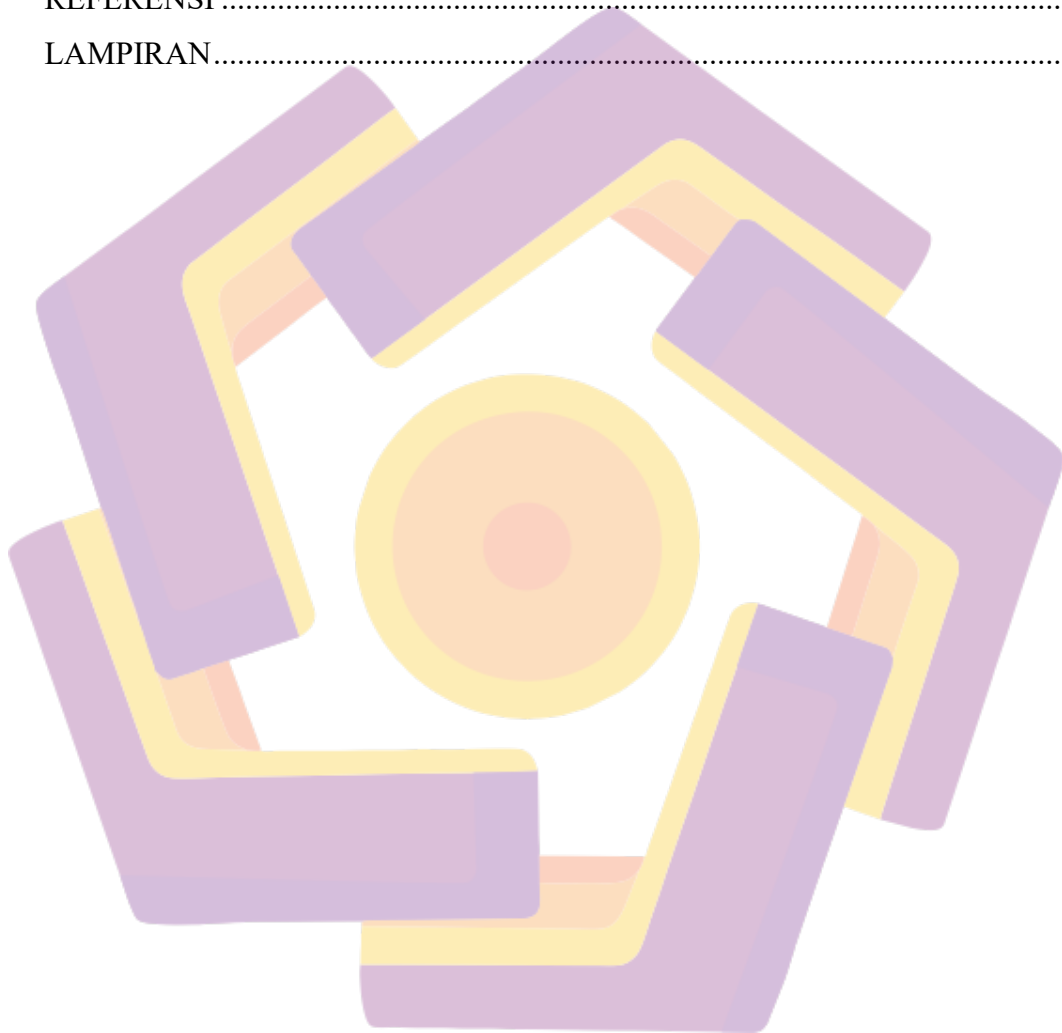
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xviii
DAFTAR ISTILAH.....	xix
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
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	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 Effects (VFX)	12
2.2.2 Compositing.....	12

2.2.3	Rotoscoping	12
2.2.4	Motion Tracking	13
2.2.5	Masking.....	13
2.2.6	Keying.....	14
2.2.7	Color Grading	14
2.2.8	Adobe After Effects	14
2.3	Perhitungan Skala Likert.....	15
2.3.1	Perhitungan Kuesioner Umum.....	16
2.3.2	Perhitungan Kuesioner Ahli.....	16
BAB III METODE PENELITIAN		17
3.1	Gambaran Umum.....	17
3.2	Alur Penelitian	18
3.3	Pengumpulan Data	18
3.3.1	Referensi	19
3.3.2	Teknik Pembuatan	21
3.4	Analisis Kebutuhan.....	21
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	21
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	22
3.5	Analisis Aspek Produksi	23
3.5.1	Aspek Kreatif.....	24
3.5.2	Aspek Teknis	24
3.6	Pra Produksi	26
3.6.1	Ide dan Konsep	26
3.6.2	Naskah.....	26

3.6.3	Storyboard.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Produksi	36
4.2	Pasca Produksi	36
4.2.1	Import Footage Green Screen	37
4.2.2	Pre-Composition	38
4.2.3	Penyesuaian Cahaya dan Warna (Lumetri Color).....	39
4.2.4	Keying.....	39
4.2.8	Pembuatan Aset Background.....	43
4.2.9	Penambahan Aset Background	44
4.2.10	Pembuatan Aset Visual Saber.....	45
4.2.11	Pembuatan Aset Visual Force Shield.....	47
4.2.12	Motion Tracking	52
4.2.13	Penerapan Data Tracking ke Null Object	52
4.2.14	Penggabungan Aset Visual Saber dengan Footage.....	53
4.2.15	Penambahan Efek Lens Flare.....	54
4.2.16	Penggabungan Aset Visual Force Shield.....	55
4.2.17	Rotoscoping	58
4.2.18	Masking.....	60
4.2.19	Scene Terakhir	62
4.2.20	Color Grading	63
4.2.21	Render	64
4.3	Evaluasi.....	66
4.3.1	Alpa Testing.....	66
4.3.2	Beta Testing	68

4.3.3	Perhitungan Skala Likert.....	70
BAB V PENUTUP		76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran	76
REFERENSI		78
LAMPIRAN.....		80



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2.2 Bobot Nilai	15
Tabel 2.3 Persentase Nilai	16
Tabel 3.1 Hardware	22
Tabel 3.2 Software	22
Tabel 3.3 Brainware	23
Tabel 4.1 Alpha Testing	66
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Umum	68
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Ahli	69
Tabel 4.4 Bobot Nilai	71
Tabel 4.5 Persentase Nilai	71

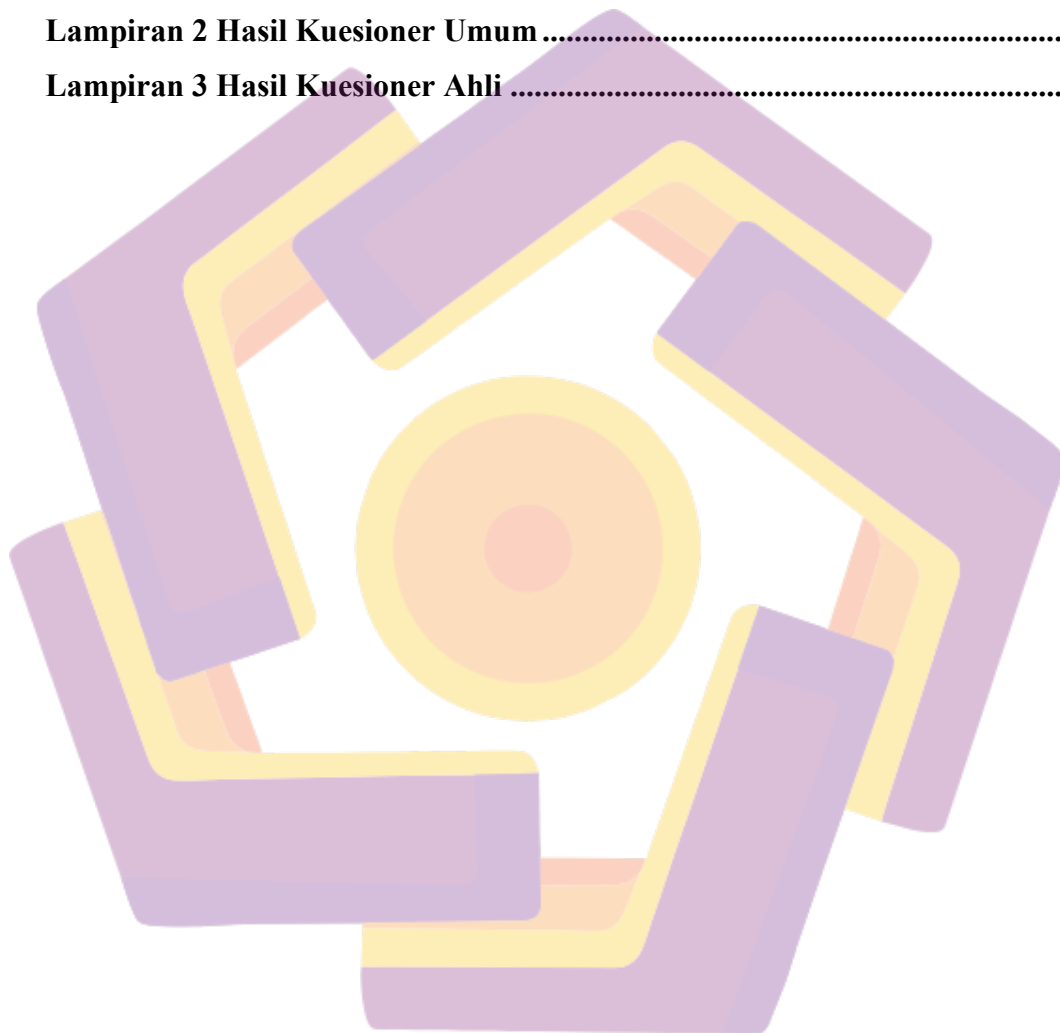
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambaran Umum.....	17
Gambar 3.2 Alur Penelitian	18
Gambar 3.3 Referensi Fantastic Beasts Spell Effects	19
Gambar 3.4 Referensi Epic Force Shield.....	20
Gambar 3.5 Referensi Fire and Aura	20
Gambar 3.6 Referensi Burning Effect	21
Gambar 3.7 Storyboard Final Scene Film Pendek Ring of Legacy.....	34
Gambar 3.8 Storyboard Final Scene Film Pendek Ring of Legacy.....	34
Gambar 4.1 Proses produksi final scene Ring of Legacy	36
Gambar 4.2.1 Import Footage Green screen.....	37
Gambar 4.2.2 Pre Composition	38
Gambar 4.2.3 Penambahan Lumetri Color sebelum keying	39
Gambar 4.2.4 Keying.....	39
Gambar 4.2.5 Key Cleaner.....	40
Gambar 4.2.6 Advanced Spill Suppressor	41
Gambar 4.2.7 Hasil Keying	42
Gambar 4.2.8 Proses Pembuatan Aset Background di Blender	43
Gambar 4.2.9 Penambahan Aset Background	44
Gambar 4.2.10 Membuat Solid Layer.....	45
Gambar 4.2.11 Panel Effects Control Saber	45
Gambar 4.2.12 Penerapan Keyframe Pada Aset Saber	46
Gambar 4.2.13 Duplicate Solid Layer 1	46
Gambar 4.2.14 Duplicate Solid Layer 3	47
Gambar 4.2.15 Penambahan Effects Fractal Noise	47
Gambar 4.2.16 Panel Effects Control Fractal Noise.....	48
Gambar 4.2.17 Proses Penganimasian Fractal Noise	48
Gambar 4.2.18 Penambahan Keyframe Evolution	49
Gambar 4.2.19 Penambahan Effects CC Sphere	49
Gambar 4.2.20 Penambahan Effects Vector Blur.....	50

Gambar 4.2.21 Penambahan Effects Gaussian Blur	50
Gambar 4.2.22 Masking Layer Shield	51
Gambar 4.2.23 Penambahan Adjustment Layer Untuk Effects Glow	51
Gambar 4.2.24 Motion Tracking.....	52
Gambar 4.2.25 Edit Target ke Null Object	52
Gambar 4.2.26 Penggabungan Aset Visual Saber	53
Gambar 4.2.27 Parent Aset Saber MC ke Null Object 1	53
Gambar 4.2.28 Parent Aset Saber Villain ke Null Object 2.....	54
Gambar 4.2.29 Efek Lens Flare.....	54
Gambar 4.2.30 Penambahan Mask pada Efek Lens Flare	55
Gambar 4.2.31 Implementasi Masking pada Layer Shield.....	55
Gambar 4.2.32 Penambahan Keyframe pada Layer Shield	56
Gambar 4.2.33 Penambahan Null Object.....	56
Gambar 4.2.34 Tracking Camera di Bagian Tangan Erno	57
Gambar 4.2.35 Motion Target	57
Gambar 4.2.36 Parent Shield ke Null Object.....	58
Gambar 4.2.37 Rotoscoping Area Tangan	58
Gambar 4.2.38 Penambahan Efek Fractal Noise	59
Gambar 4.2.39 Efek Glow	59
Gambar 4.2.40 Masking Karakter Menggunakan Pen Tool	60
Gambar 4.2.41 Auto Trace.....	61
Gambar 4.2.42 Penambahan Efek Saber.....	61
Gambar 4.2.43 Pembuatan Efek Energi.....	62
Gambar 4.2.44 Pengaturan Efek Fractal Noise	62
Gambar 4.2.45 Penambahan Effects Glow	63
Gambar 4.2.46 Color Grading pada Lumetri Color.....	64
Gambar 4.2.47 Penggabungan Footage dan.....	65
Gambar 4.2.48 Rendering Video Menggunakan Adobe Premiere Pro	65

DAFTAR LAMPIRAN

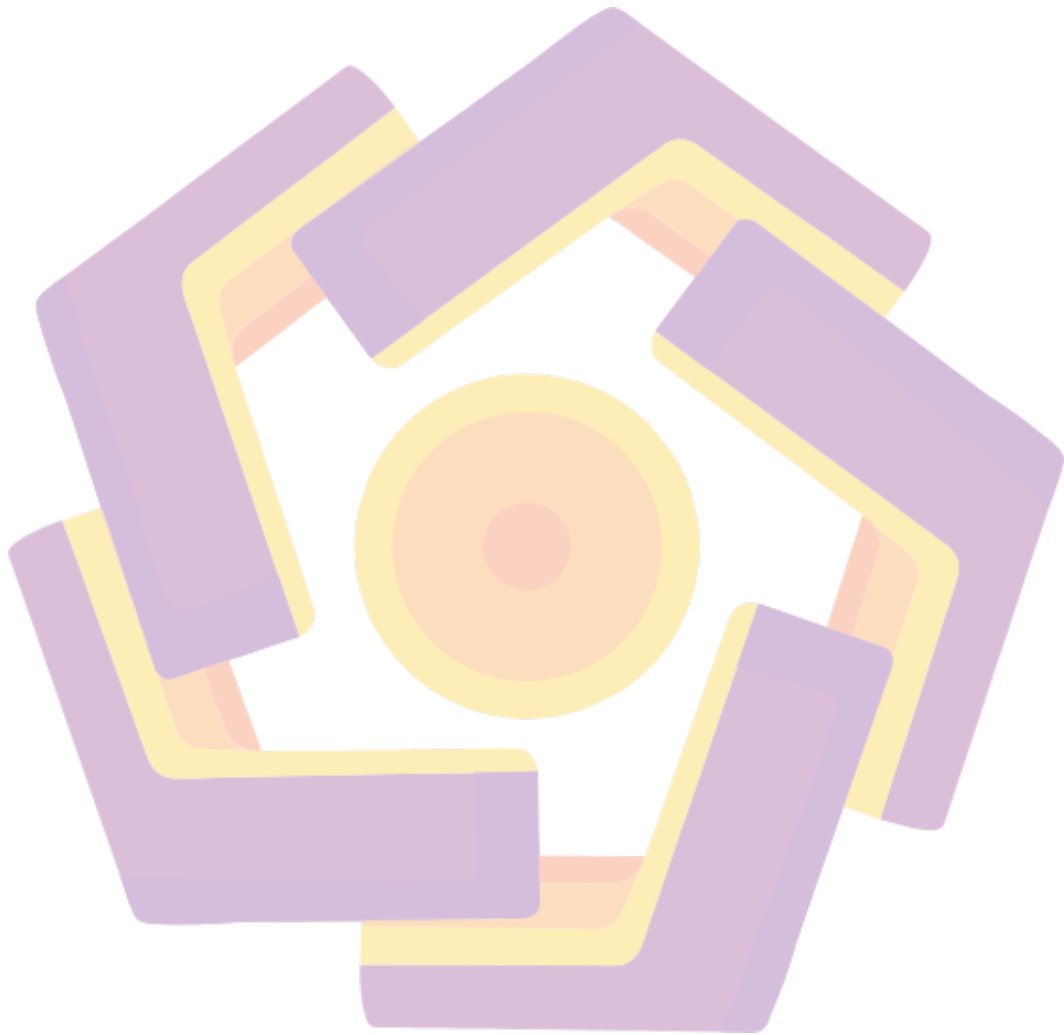
Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen	80
Lampiran 2 Hasil Kuesioner Umum	81
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Ahli	83



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

VFX = Visual Effects

CGI = Computer Generated Imagery



DAFTAR ISTILAH

Visual Effects (VFX)

Teknik pembuatan atau manipulasi gambar secara digital untuk menambahkan elemen visual yang tidak dapat dihasilkan secara langsung saat proses pengambilan gambar.

Compositing

Proses penggabungan beberapa elemen visual seperti video, gambar, dan efek digital menjadi satu tampilan yang utuh.

Motion Tracking

Teknik pelacakan pergerakan objek atau kamera pada video agar efek visual dapat mengikuti pergerakan tersebut.

Rotoscoping

Teknik memisahkan objek dari latar belakang video dengan menelusuri objek secara manual.

INTISARI

Perkembangan industri kreatif telah memberikan dampak besar pada industri perfilman, terutama dalam penerapan efek visual (*VFX*). Salah satu langkah krusial dalam proses pembuatan efek visual (*VFX*) adalah *compositing*, Teknik *compositing* memainkan peran penting dalam menggabungkan elemen visual seperti *footage* dan efek digital menjadi kesatuan yang realistis dan alami.

Dalam film pendek "Ring of Legacy", yang menceritakan mahasiswa Erno yang menemukan sebuah kotak cincin peninggalan ibunya dan terseret ke dunia "Jagat Batara", *Final scene* dipilih karena adegan ini merupakan puncak cerita, di mana penerapan *visual effects* paling dominan dan kompleks, yang menunjukkan pertarungan puncak antara tokoh utama, Erno, dengan tokoh antagonis Buto Rupowati di dunia magis Jagat Batara. Penerapan *compositing* pada adegan tersebut mencakup penggabungan rekaman video, penambahan efek energi magis, serta penyesuaian pergerakan kamera agar semua elemen visual dapat menyatu dengan selaras dan terlihat realistis.

Proses penerapan *compositing visual effects* pada film pendek "Ring of Legacy" dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe After Effects 2024 sebagai alat utama dalam pengolahan dan penggabungan elemen visual. Selain itu, Adobe Premiere Pro 2024 digunakan pada tahap penyuntingan video untuk mengatur alur adegan, konsistensi antar *scene*, serta sinkronisasi audio dan visual hingga tahap *render*.

Kata kunci: Visual Effects, Compositing, After Effects, Film Pendek, Adobe Premiere Pro

ABSTRACT

The development of the creative industry has had a significant impact on the film industry, particularly in the application of visual effects (VFX). One crucial step in the visual effects (VFX) creation process is compositing. Compositing techniques play a crucial role in combining visual elements such as footage and digital effects into a realistic and natural whole.

In the short film "Ring of Legacy", which tells the story of a student Erno who finds a ring box inherited from his mother and is dragged into the world of "Jagat Batara", The final scene was chosen because this scene is the peak of the story, where the application of visual effects is most dominant and complex, which shows the peak battle between the main character, Erno, and the antagonist Buto Rupowati in the magical world of Jagat Batara. The compositing process for this scene included combining video footage, adding magical energy effects, and adjusting camera movements to ensure all visual elements blend harmoniously and appear realistic.

The process of applying visual effects compositing to the short film "Ring of Legacy" was carried out using Adobe After Effects 2024 software as the primary tool for processing and combining visual elements. Additionally, Adobe Premiere Pro 2024 was used in the video editing stage to organize scene flow, consistency between scenes, and synchronize audio and visuals until the rendering stage.

Keyword: *Visual Effects, Compositing, After Effects, Short Films, Adobe Premiere Pro*