

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE* VFX "ZOMBIE" PADA FILM
ALTERNATE TIME**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
BINTANG RIPTIYANA ARKHAN
21.82.1349

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE VFX "ZOMBIE"* PADA FILM
ALTERNATE TIME**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
BINTANG RIPTIYANA ARKHAN
21.82.1349

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI NON REGULER

PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE* VFX "ZOMBIE" PADA FILM
ALTERNATE TIME

yang disusun dan diajukan oleh

BINTANG RIPTIYANA ARKHAN 21.82.1349

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi pada tanggal 24 Juni 2026

Dosen Pembimbing



Afifah Nur Aini, M.Kom.
NIK. 190302631

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE VFX "ZOMBIE"* PADA FILM
ALTERNATE TIME**

yang disusun dan diajukan oleh

BINTANG RIPTIYANA ARKHIAN

21.82.1349

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Fairul Filza, S.kom., M.kom
NIK. 190302332



Caraka Aji Pranata, M.kom
NIK. 190302687



Afifah Nur Aini, M.Kom
NIK. 190302631



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer
Tanggal 24 Juni 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bintang Riptiyana Arkhan
NIM : 21.82.1349

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN *COMPOSITING SCENE VFX "ZOMBIE"* PADA FILM *ALTERNATE TIME*

Dosen Pembimbing : Afifah Nur Aini, 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, 24 Juni 2026



Bintang Riptiyana Arkhan

KATA PENGANTAR

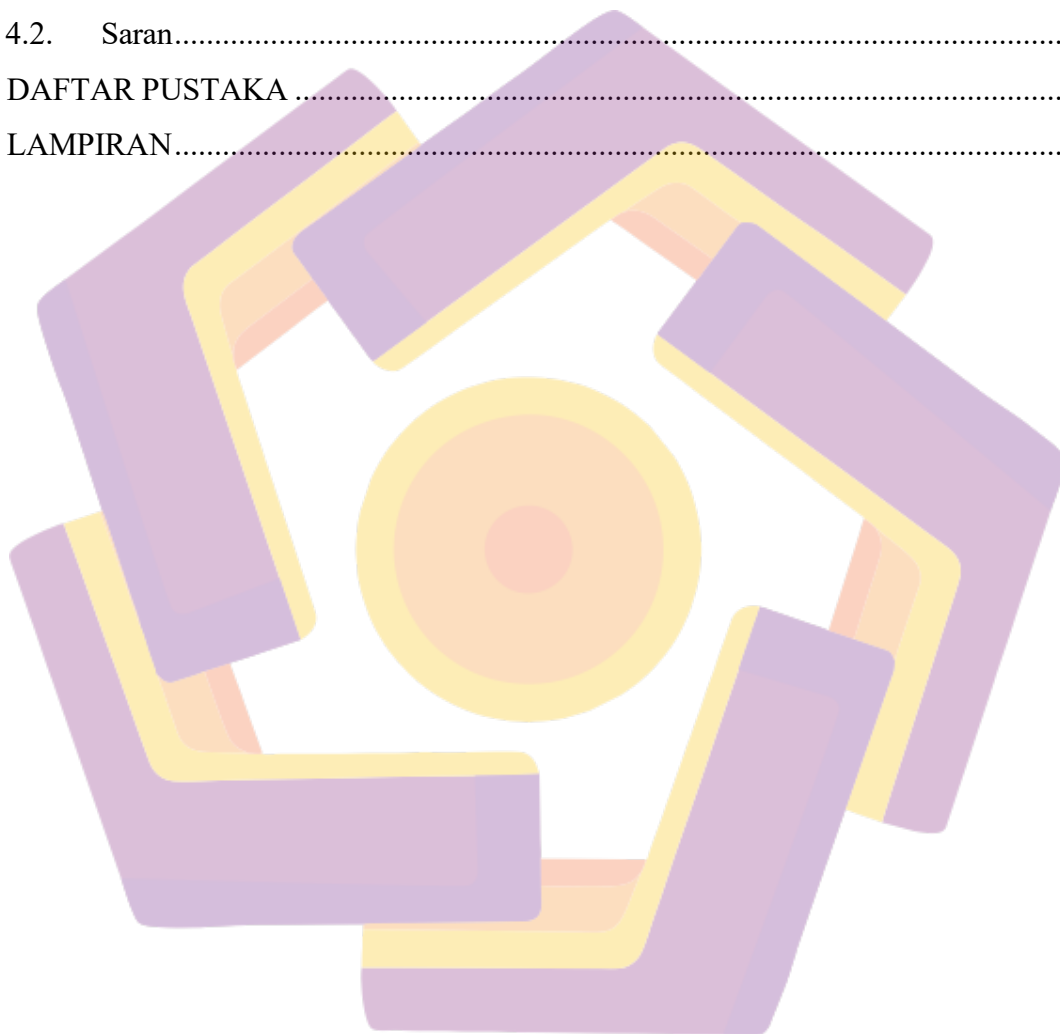
Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Penuh Kasih atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pembahasan *Compositing Scene V "Zombie" Pada Film Alternate Time*” ini dengan lancar dan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi diprogram studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam pembuatan skripsi. Dengan penuh rasa bersyukur penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta,
2. Ibu Afifah Nur Aini M,Kom, dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi,
3. Semua Dosen Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan,
4. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan doa dan motivasi kepada penulis,
5. Teman-teman dekat yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, dan
6. Pihak-pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebut satu per satu.

DAFTAR ISI

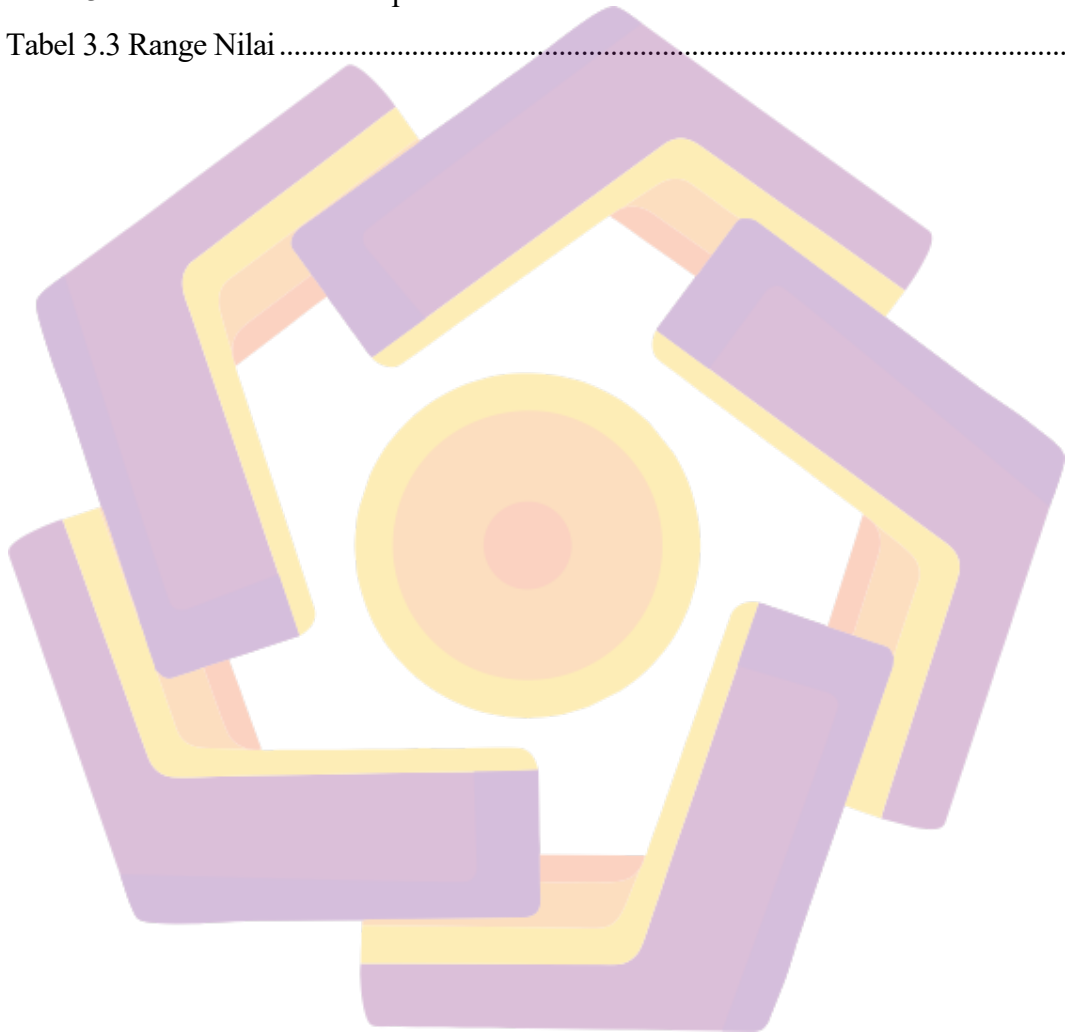
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II TEORI DAN ANALISIS	3
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	3
2.2.1 Referensi film	4
2.2.2 Teori Analisis Kebutuhan	5
2.2.3 <i>Brief</i> Produksi	6
2.2.4 Teori Kebutuhan Fungsional.....	6
2.2.5 Kebutuhan Non Fungsional	7
2.2. Analisis Aspek Produksi.....	7
2.3.1. Aspek Kreatif	7
2.3.2. Aspek Teknis.....	8
2.3. Tahapan Pra Produksi.....	9
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	9
2.4.2. Naskah dan <i>Storyboard</i>	9
2.4.3. Desain.....	11
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	12

3.1.	Produksi Atau Pasca Produksi.....	12
3.1.1.	Pembuatan Bahan.....	12
3.1.2.	Produksi <i>Visual</i>	14
3.1.3.	Pasca Produksi	18
3.2.	Evaluasi	27
BAB IV PENUTUP		30
4.1.	Kesimpulan.....	30
4.2.	Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA		31
LAMPIRAN.....		32



DAFTAR TABEL

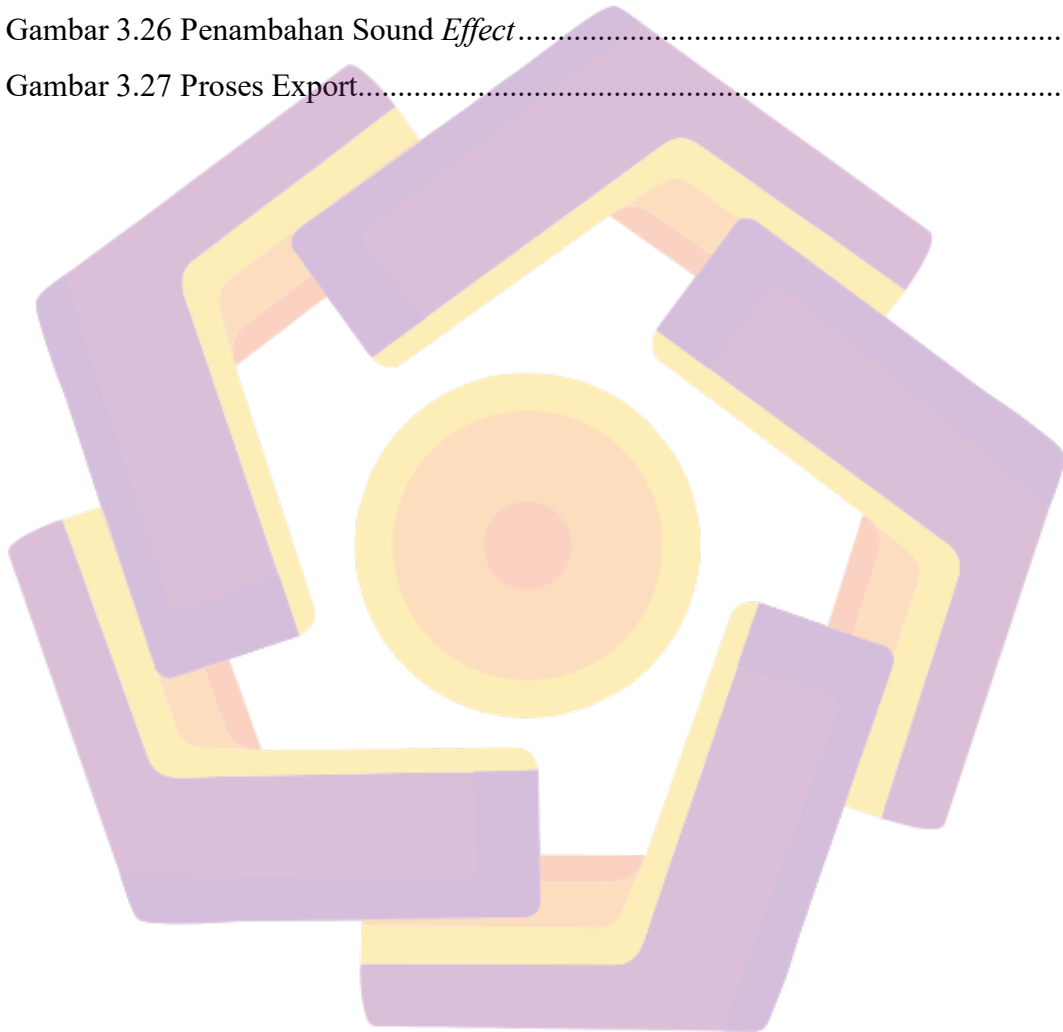
Tabel 2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	7
Tabel 2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	7
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis Produk.....	27
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap	28
Tabel 3.3 Range Nilai	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Tracking</i>	3
Gambar 2.2 <i>Rotoscoping</i>	4
Gambar 2.3 Referensi Film Doctor Strange 2016.....	5
Gambar 2.4 Referensi Film A Quiet Place 2018.....	5
Gambar 2.5 Naskah.....	10
Gambar 2.6 <i>Storyboard</i>	10
Gambar 2.7 <i>Environment</i>	11
Gambar 2.8 Asset.....	11
Gambar 3.1 <i>Footage Live Action</i>	12
Gambar 3.2 Platform Cgtrader Model Karakter.....	13
Gambar 3.3 Platform Vecteezy	13
Gambar 3.4 Hologram.....	14
Gambar 3.5 Elemen Sihir.....	14
Gambar 3.6 Import File.....	15
Gambar 3.7 Node Wrangler Dan Import Texture	15
Gambar 3.8 Export File.....	16
Gambar 3.9 Auto-Rigger.....	16
Gambar 3.10 Downloading Setting.....	17
Gambar 3.11 Mengatur Setting Kamera	17
Gambar 3.12 Proses <i>Rendering</i>	18
Gambar 3.13 Tampilan <i>Pre-Compose</i> Pada <i>Timeline</i>	19
Gambar 3.14 Proses <i>Tracking</i> Menggunakan Mocha Ae	24
Gambar 3.15 Tampilan <i>Tracker</i>	20
Gambar 3.16 <i>Rotoscoping</i> Menggunaka Roto Brush.....	20
Gambar 3.17 Hasil <i>Compositing</i> Pada Adegan 2.....	22
Gambar 3.18 VR Digital Glitch	22

Gambar 3.19 Background Yang Telah Dihapus Dari Backgroud.....	23
Gambar 3.20 Background Yang Telah Diganti.....	23
Gambar 3.21 Munculnya Karakter Zombie	24
Gambar 3.22 Elemen Asap.....	24
Gambar 3.23 <i>Footage</i> Adegan 4	25
Gambar 3.24 <i>Footage</i> Adegan Kelima	25
Gambar 3.25 <i>Footage</i> Adegan Rewind.....	26
Gambar 3.26 Penambahan Sound <i>Effect</i>	26
Gambar 3.27 Proses Export.....	27



INTISARI

Perkembangan teknologi *Visual Effects* (VFX) dalam industri perfilman memberikan kemudahan dalam menciptakan adegan yang sulit direalisasikan melalui proses pengambilan gambar secara langsung. Salah satu tahapan penting dalam VFX adalah *compositing*, yaitu proses penggabungan berbagai elemen *visual* seperti *footage*, objek digital, efek *visual*, warna, dan pencahayaan menjadi satu kesatuan adegan yang utuh. Penelitian ini membahas penerapan teknik *compositing* pada *scene* VFX "Zombie" dalam film *Alternate Time* yang dikerjakan melalui program magang industri Puntadewa bekerja sama dengan CV. Parama Creative.

Metode yang digunakan meliputi tahapan *brief* produksi, analisis kebutuhan, analisis aspek produksi, desain, produksi, pascaproduksi, dan evaluasi. Proses *compositing* dilakukan menggunakan Adobe After Effects dengan memanfaatkan teknik *tracking*, *rotoscoping*, *color correction*, *compositing*, serta integrasi aset 3D zombie yang dibuat menggunakan Blender dan Mixamo. Selain itu, digunakan berbagai elemen pendukung seperti hologram, efek sihir, efek asap, dan *environment* hutan untuk mendukung kebutuhan *visual* adegan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *compositing* berhasil diterapkan pada *scene* VFX "Zombie" sehingga menghasilkan integrasi yang baik antara elemen digital dan *footage* live action. Berdasarkan evaluasi menggunakan metode uji kelayakan industri oleh mentor dari CV. Parama Creative, diperoleh nilai teknis sebesar 78,29% dengan kategori "Baik" dan nilai sikap sebesar 77% dengan kategori "Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan teknik *compositing* pada film *Alternate Time* mampu memenuhi kebutuhan produksi serta menghasilkan kualitas *visual* yang sesuai dengan standar industri.

Kata Kunci: *Visual Effects* (VFX), *Compositing*, Adobe After Effects, Zombie, Film *Alternate Time*, *Rotoscoping*, *Tracking*.

ABSTRACT

The development of *Visual Effects* (VFX) technology in the film industry has made it easier to create *scenes* that are difficult to achieve through live shooting. One crucial stage in VFX is *compositing*, the process of combining various *visual* elements such as *footage*, digital objects, *visual effects*, color, and lighting into a cohesive *scene*. This study discusses the application of *compositing* techniques to the VFX *scene* "Zombie" in the film *Alternate Time*, which was developed through the Puntadewa industrial internship program in collaboration with CV. Parama Creative.

The methods used included production *brief*, needs analysis, production aspect analysis, design, production, post-production, and evaluation. The *compositing* process was conducted using Adobe After *Effects*, utilizing *tracking*, *rotoscoping*, *color correction*, *compositing*, and the integration of 3D zombie assets created using Blender and Mixamo. Additionally, various supporting elements such as holograms, magic *effects*, smoke *effects*, and a forest *environment* were used to support the *scene's visual* requirements.

The results of the study indicate that the *compositing* technique was successfully applied to the VFX *scene* "Zombie," resulting in a strong integration between digital elements and live-action *footage*. Based on an evaluation using the industry feasibility test method by mentors from CV. Parama Creative, the technical score was 78.29%, categorized as "Good," and the attitude score was 77%, categorized as "Good." These results demonstrate that the application of *compositing* techniques to the film "Alternate Time" met production requirements and produced *visual* quality that met industry standards.

Keywords: *Visual Effects* (VFX), *Compositing*, Adobe After *Effects*, *Zombie*, Film *Alternate Time*, *Rotoscoping*, *Tracking*.