

**PROSES COMPOSITING SCENE VFX
“SERANGAN CREEPSKIN” PADA FILM ALTERNATE TIME**

SKRIPSI NON-REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
KEVIN PRAHADIKA APRILLIANO
19.82.0602

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PROSES COMPOSITING SCENE VFX
“SERANGAN CREEPSKIN” PADA FILM ALTERNATE TIME**

SKRIPSI NON-REGULER – MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

KEVIN PRAHADIKA APRILLIANO

19.82.0602

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PROSES COMPOSITING SCENE VFX “SERANGAN CREEPSKIN”
PADA FILM ALTERNATE TIME**

yang disusun dan diajukan oleh

KEVIN PRAHADIKA APRILLIANO
19.82.0602

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juni 2026

Dosen Pembimbing

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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

PROSES COMPOSITING SCENE VFX “SERANGAN CREEPSKIN”

PADA FILM ALTERNATE TIME

yang disusun dan diajukan oleh

KEVIN PRAHADIKA APRILLIANO

19.82.0602

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Caraka Aji Pranata, M.Kom.
NIK. 190302687

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 18 Juni 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Kevin Prahadika Aprilliano
NIM : 19.82.0602

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PROSES COMPOSITING SCENE VFX “SERANGAN CREEPSKIN” PADA FILM ALTERNATE TIME

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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 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, 18 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Kevin Prahadika Aprilliano

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Proses *Compositing* Scene VFX ‘Serangan *Creepskin*’ Pada Film *Alternate Time*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

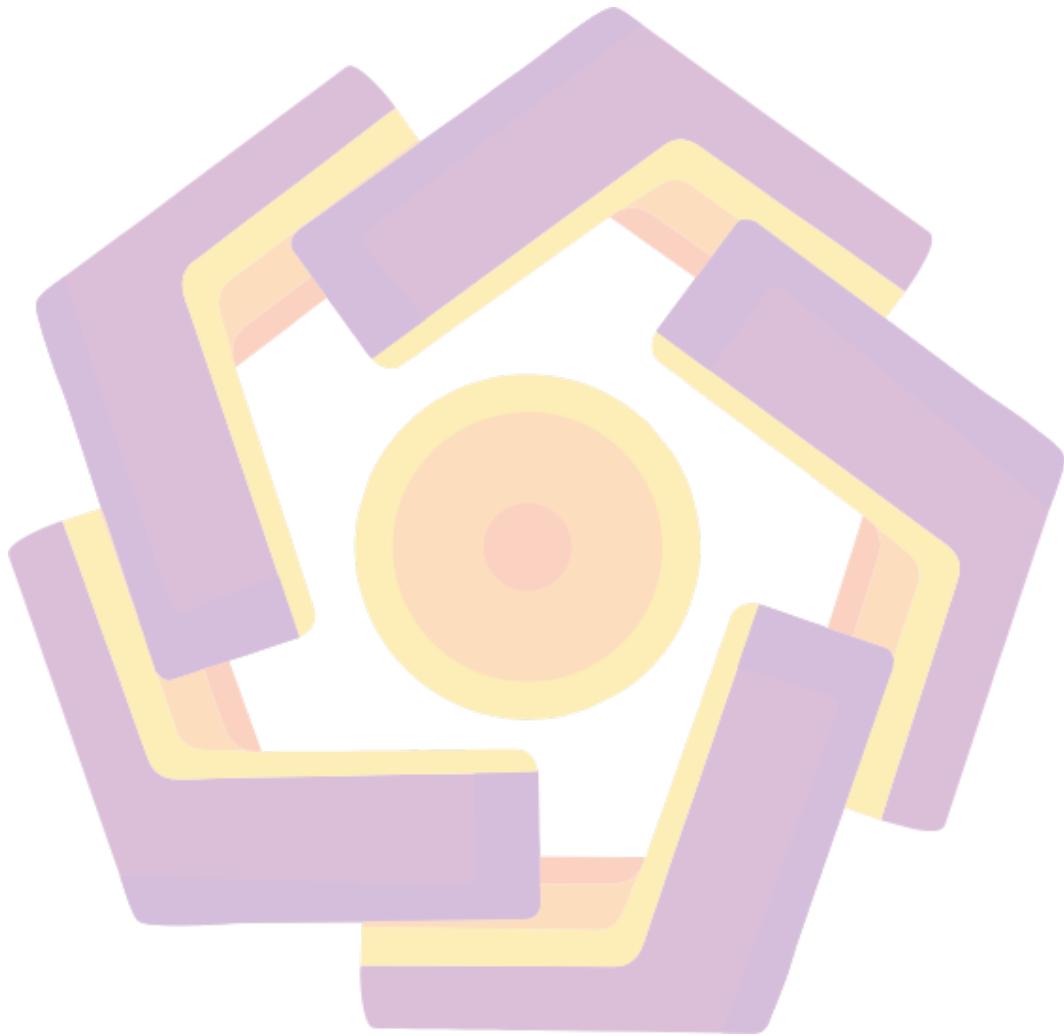
1. Orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, serta motivasi untuk penulis menyelesaikan laporan ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing penulis.
6. Bapak Ahmad Zaid Rahman, bapak Rafi Kurnia Rachibi, dan bapak Deni Sinaga selaku mentor dari pihak Puntadewa.
7. Segenap dosen dan staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama penulis menjalani studi.
8. Seluruh rekan mahasiswa AMIKOM yang selalu memberikan dukungan dalam proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis. Semoga laporan ini

dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi bagi pembaca. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 17 Juni 2026

Penulis

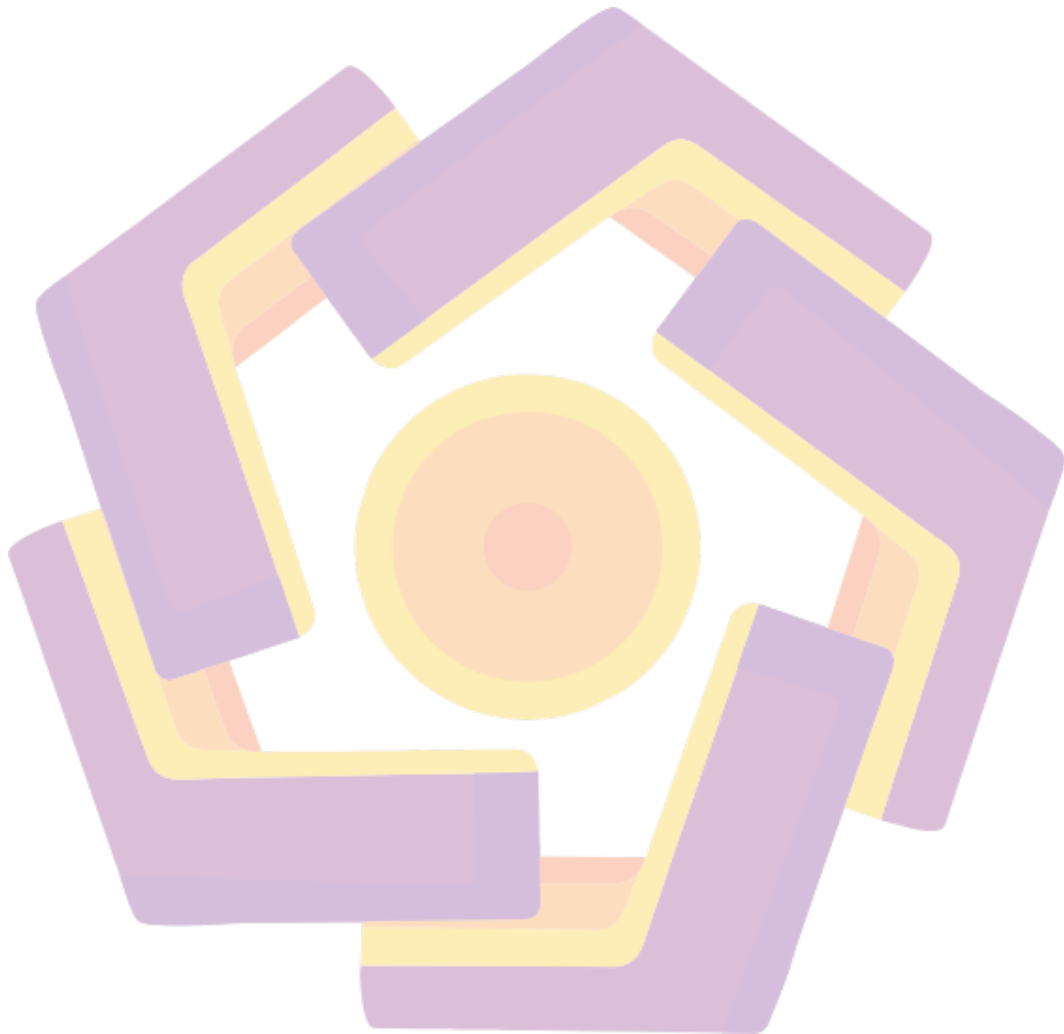


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
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	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	4
2.1.1. Multimedia.....	4
2.1.2. Visual Effect.....	4
2.1.3. Compositing.....	5
2.1.3.1. Teknik Compositing.....	5
2.1.4. Referensi Karya	12
2.1.4.1. Referensi Film.....	12
2.1.4.2. Referensi Tutorial Teknis	15
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	16

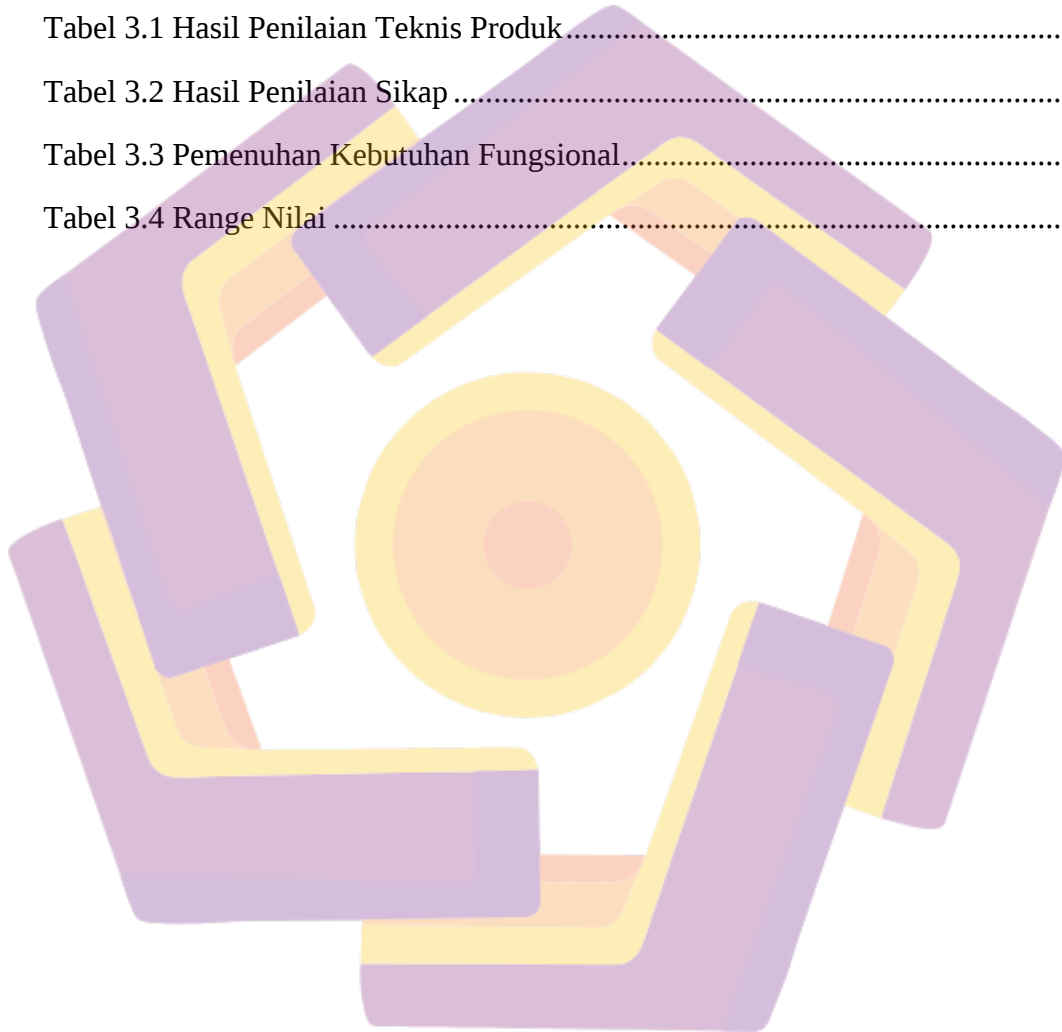
2.2.1. Brief Produksi.....	16
2.2.2. Kebutuhan Fungsional.....	17
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional	18
2.3. Analisis Aspek Produksi	18
2.3.1. Aspek Kreatif.....	18
2.3.2. Aspek Teknis	20
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	24
2.4.1. Ide Dan Konsep	24
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	25
2.4.3. Desain	28
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	30
3.1. Produksi.....	30
3.1.1. Pembuatan Bahan	30
3.1.2. Produksi Visual.....	31
3.1.2.1. Pembuatan karakter monster Creepskin.....	32
3.1.2.2. Integrasi karakter dengan latar belakang	34
3.1.2.3. Pembuatan visual efek hologram UI.....	37
3.1.2.4. Pembuatan efek transisi glitch	41
3.1.2.5. Pembuatan Visual Efek Semburan Api dan Impact.....	46
3.1.2.6. Pembuatan Efek Time Reversal.....	49
3.1.2.7. Color Grading dan Penyesuaian Pencahayaan.....	51
3.2. Pasca Produksi.....	52
3.3. Evaluasi	56
BAB IV PENUTUP	60
4.1. Kesimpulan.....	60

4.2. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan perangkat keras	18
Tabel 2.2 Kebutuhan perangkat lunak	18
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis Produk.....	56
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap	57
Tabel 3.3 Pemenuhan Kebutuhan Fungsional.....	57
Tabel 3.4 Range Nilai	58

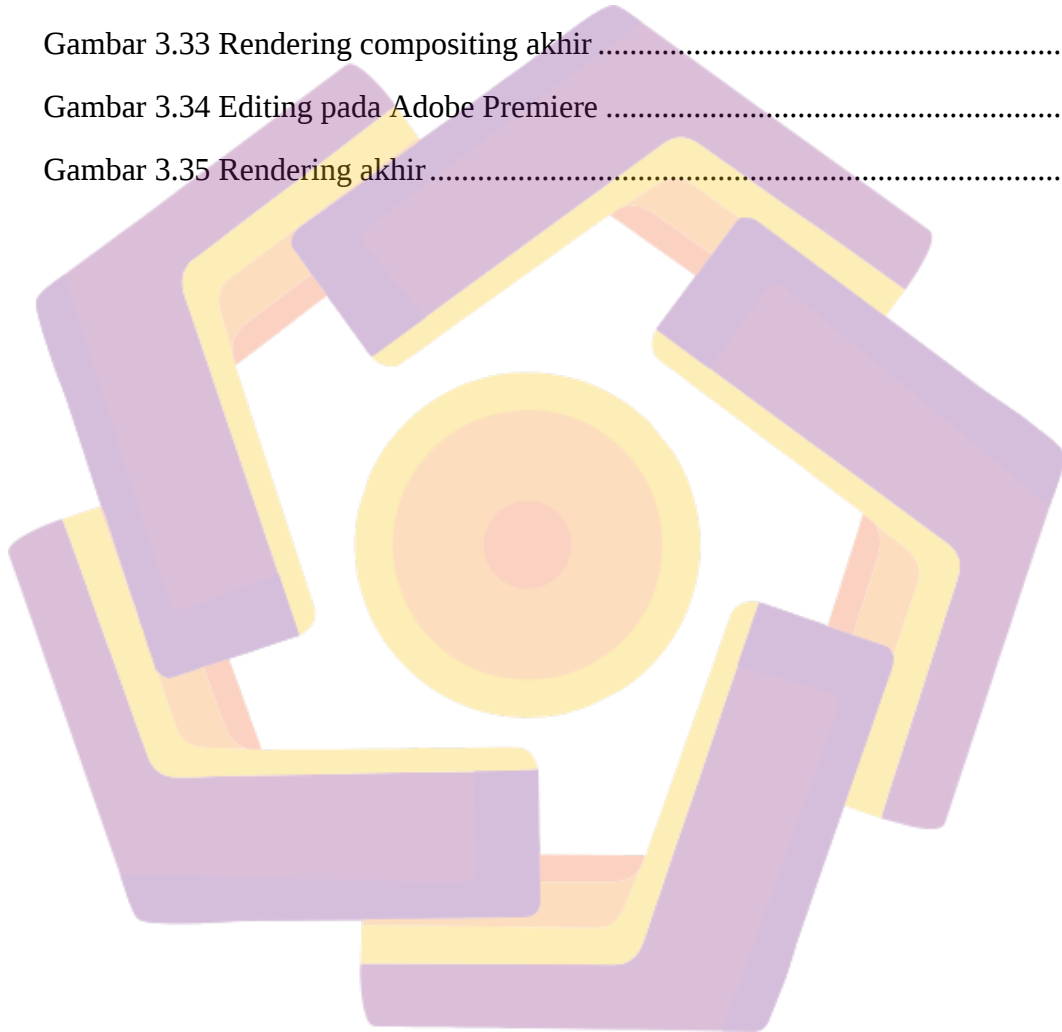


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh visual effect	4
Gambar 2.2 Contoh penerapan compositing.....	5
Gambar 2.3 Contoh penerapan teknik rotoscoping.....	6
Gambar 2.4 Contoh penerapan teknik masking	6
Gambar 2.5 Contoh penerapan teknik layering.....	7
Gambar 2.6 Contoh penerapan teknik tracking.....	7
Gambar 2.7 Contoh penerapan teknik motion graphic	8
Gambar 2.8 Contoh penerapan teknik blending.....	9
Gambar 2.9 Contoh penerapan teknik keying sebelum footage diproses	10
Gambar 2.10 Contoh penerapan teknik keying setelah footage diproses	10
Gambar 2.11 Contoh penerapan teknik CGI.....	11
Gambar 2.12 Contoh penerapan teknik color grading	11
Gambar 2.13 Poster Film I Am Legend (2007)	12
Gambar 2.14 Monster Darkseeker dari film I Am Legend	13
Gambar 2.15 Poster serial TV Fallout (2024).....	14
Gambar 2.16 Jam tangan canggih Pip-Boy dari serial televisi Fallout (2024)	14
Gambar 2.17 Monster Deathclaw dari serial televisi Fallout (2024).....	15
Gambar 2.18 Naskah dari pihak Program Puntadewa	26
Gambar 2.19 Storyboard dari pihak Program Puntadewa.....	27
Gambar 2.20 Desain lingkungan Pasca-Apokaliptik	28
Gambar 2.21 Desain Monster Creepskin	28
Gambar 2.22 Desain Hologram UI	29
Gambar 3.1 Aset 3D monster dari CGTrader	31
Gambar 3.2 Texturing model monster Creepskin	32
Gambar 3.3 Rigging dan animasi di Mixamo	33

Gambar 3.4 Pengolahan aset 3D di Blender	33
Gambar 3.4 Teknik rotoscoping di Mocha Pro	34
Gambar 3.5 Hasil dari rotoscoping	34
Gambar 3.6 Teknik tracking di Mocha Pro.....	35
Gambar 3.7 Teknik 3D layering dan tampilan View Layout.....	36
Gambar 3.8 Penerapan efek gaussian blur dan lumetri color.....	37
Gambar 3.9 Penerapan teknik tracking pada jam tangan	38
Gambar 3.10 Penerapan teknik blending	38
Gambar 3.11 Teknik rotoscoping pada bagian tangan kanan karakter utama	39
Gambar 3.12 Teknik motion graphic dan masking pada hologram UI.....	40
Gambar 3.13 Tampilan animasi antarmuka lini masa di hologram UI	40
Gambar 3.14 Hasil jadi hologram UI setelah proses compositing.....	41
Gambar 3.15 Pengaturan parameter Fractal Noise	41
Gambar 3.16 Hasil dari fractal noise.....	42
Gambar 3.17 Pengaturan parameter adjustment layer pertama	43
Gambar 3.18 keyframe Max Horizontal Displacement	43
Gambar 3.19 Pengaturan parameter adjustment layer kedua.....	44
Gambar 3.20 Hasil dari adjustment layer kedua	44
Gambar 3.21 Pengaturan parameter adjustment layer ketiga.....	45
Gambar 3.22 Keyframe pada efek glitch	45
Gambar 3.23 Hasil dari pembuatan transisi glitch	46
Gambar 3.24 Efek visual semburan api dengan teknik blending.....	47
Gambar 3.25 Scene impact saat semburan api mengenai karakter	48
Gambar 3.26 Keyframe Exposure dan Contrast dari efek Lumetri Color	48
Gambar 3.27 Hasil dari pengaturan Exposure dan Contrast	48
Gambar 3.28 Time Reverse Layer	49

Gambar 3.29 Visual efek glitch saat transisi adegan time reversal.....	50
Gambar 3.30 Pengaturan parameter Time Stretch	50
Gambar 3.31 Lumetri Color	51
Gambar 3.32 Compositing akhir	53
Gambar 3.33 Rendering compositing akhir	54
Gambar 3.34 Editing pada Adobe Premiere	55
Gambar 3.35 Rendering akhir	55



INTISARI

Proses *compositing* memiliki peran penting dalam produksi film modern untuk menggabungkan berbagai elemen visual menjadi satu kesatuan adegan yang utuh dan meyakinkan. Dalam pembuatan film bertema *alternate timeline*, terdapat tantangan utama dalam merealisasikan adegan fantasi seperti manipulasi waktu, kemunculan monster raksasa, serta lingkungan pasca-apokaliptik yang kompleks. Keterbatasan produksi *live action* konvensional menyebabkan adegan tersebut sulit diwujudkan secara langsung karena tingginya risiko, biaya, serta keterbatasan teknis.

Penelitian ini membahas tentang proses *compositing* scene VFX “Serangan *Creepskin*” pada film *Alternate Time* mulai dari tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Adobe After Effects digunakan sebagai perangkat utama untuk proses *compositing*, *motion graphics* hologram UI, serta pengolahan *visual effect* seperti api dan debu. Plugin Mocha Pro digunakan untuk *tracking* dan *rotoscoping*, sementara aset monster diperoleh dari CGTrader dan diproses melalui Mixamo untuk auto-rigging dan animasi. Seluruh elemen kemudian disusun, disesuaikan, dan disempurnakan melalui Adobe Premiere Pro untuk tahap editing dan sinkronisasi audio visual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh elemen visual berhasil diintegrasikan menjadi satu kesatuan scene “Serangan *Creepskin*” yang sesuai dengan konsep fiksi ilmiah dan manipulasi waktu. Teknik VFX terbukti efektif dalam menciptakan adegan kompleks yang tidak dapat dilakukan secara konvensional, sekaligus meningkatkan kualitas visual dan dramatisasi cerita. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pembuat film, mahasiswa multimedia, serta praktisi VFX sebagai referensi dalam proses *compositing* dan produksi visual effect berbasis *live action* dan CGI.

Kata kunci: *Compositing, Visual Effect, After Effects, Alternate Time, Rotoscoping*

ABSTRACT

Compositing plays an important role in modern film production by combining various visual elements into a single coherent and convincing scene. In the production of films with an alternate timeline theme, there are major challenges in realizing fantasy scenes such as time manipulation, the appearance of giant monsters, and complex post-apocalyptic environments. The limitations of conventional live-action production make such scenes difficult to achieve directly due to high risks, costs, and technical constraints.

This study discusses the compositing process of the VFX scene “Serangan Creepskin” in the film *Alternate Time*, covering the stages of pre-production, production, and post-production. Adobe After Effects is used as the main software for compositing, hologram UI motion graphics, and visual effects processing such as fire and debris. The Mocha Pro plugin is used for tracking and rotoscoping, while the monster asset is obtained from CGTrader and processed in Mixamo for auto-rigging and animation. All elements are then assembled, adjusted, and refined using Adobe Premiere Pro for editing and audio-visual synchronization.

The results show that all visual elements were successfully integrated into a unified “Serangan Creepskin” scene that aligns with the science-fiction and time manipulation concept. The techniques used proved effective in creating complex scenes that cannot be achieved through conventional methods, while also enhancing visual quality and storytelling dramatization. This study can serve as a reference for filmmakers, multimedia students, and VFX practitioners in compositing workflows based on live-action and CGI integration.

Keywords: *Compositing, Visual Effect, After Effects, Alternate Time, Rotoscoping*