

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "THE CAST" PADA FILM
"THE AFTERMATH"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST



Disusun oleh
RESTU RINO ARDIANSYAH
22.60.0159

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "THE CAST" PADA FILM
"THE AFTERMATH"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh

RESTU RINO ARDIANSYAH

22.60.0159

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "THE CAST" PADA FILM
"THE AFTERMATH"**

yang disusun dan diajukan oleh

RESTU RINO ARDIANSYAH

22.60.0159

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Juni 2026

Dosen Pembimbing



Rifai Ahmad Musthofa, M.Kom.
NIK. 19030255

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "THE CAST" PADA FILM
"THE AFTERMATH"

yang disusun dan diajukan oleh

RESTU RINO ARDIANSYAH

22.60.0159

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji

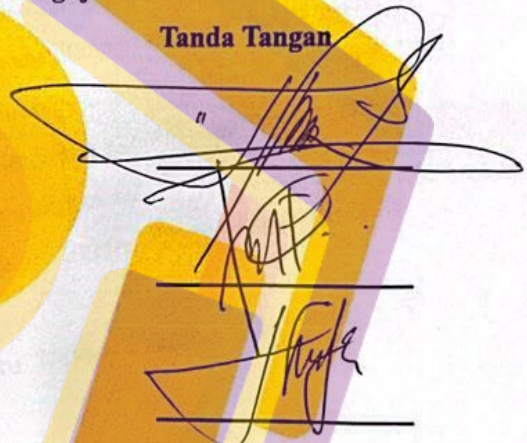
Nama Penguji

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

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

Rifai Ahmad Musthofa, M.Kom.
NIK. 190302552

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Juni 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Restu Rino Ardiansyah
NIM : 22.60.0159

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN COMPOSITING VFX SCENE "THE CAST" PADA FILM
"THE AFTERMATH"**

Dosen Pembimbing : Rifai Ahmad Mustofa, 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, 30 Juni 2026
Yang Menyatakan,



Restu Rino Ardiansyah

KATA PENGANTAR

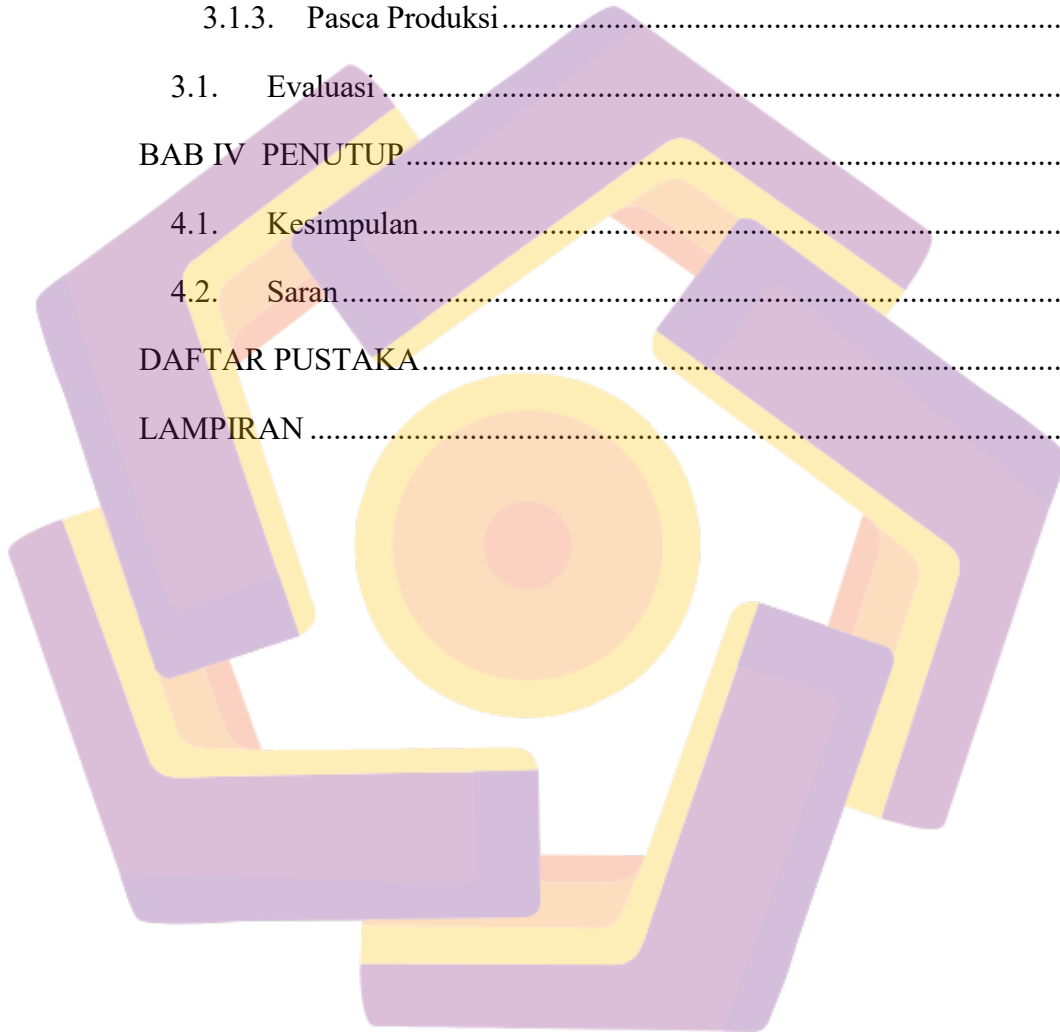
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya penelitian berjudul Pembahasan Compositing VFX Scene "The Cast" pada Film "The Aftermath". Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penyusunan laporan skripsi ini banyak sekali usaha dan upaya yang telah dilakukan dan dilewati oleh penulis agar skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya. Tentunya dalam proses penyusunan skripsi penulis tidak serta merta melakukannya sendirian. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan ucapan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT. yang senantiasa selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis dalam segala kegiatan ataupun proses yang dihadapi dan dilewati oleh penulis sehingga dapat terselesaikannya laporan skripsi ini.
2. Kepada orang tua, yang pastinya selalu mendukung dan mensupport anaknya dalam segala macam bentuk kegiatan positif yang dijalani oleh penulis, salah satunya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Kusriani, M. Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Bapak Rifai Ahmad Mustofa, M. Kom. selaku dosen pembimbing
7. Bapak Ahmad Zaid Rahman, Bapak Rafi Kurnia Rachibi, dan Bapak Deni Sinaga selaku mentor.
8. Seluruh jajaran Dosen dan Staff Fakultas Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

DAFTAR ISI

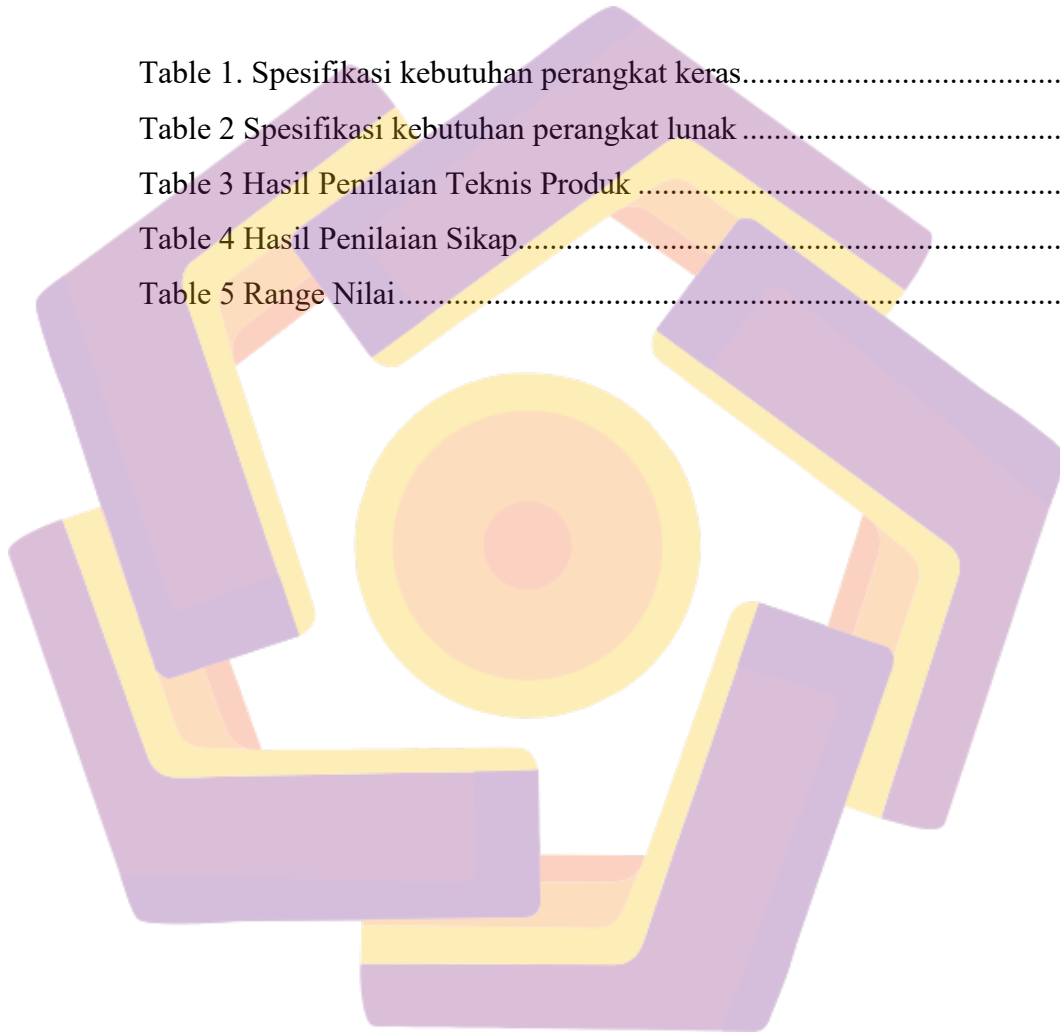
HALAMAN PERSETUJUAN	3
HALAMAN PENGESAHAN	4
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	6
KATA PENGANTAR.....	7
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR.....	11
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II TEORI DAN ANALISIS.....	4
2.1 Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	4
2.2 Teori Analisis Kebutuhan.....	8
2.2.1. Brief Produksi.....	8
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional	8
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	9
2.3 Analisis Aspek Produksi.....	10
2.3.1. Aspek Kreatif.....	10
2.3.2. Aspek Teknis.....	12
2.4 Tahapan Pra Produksi.....	13
2.4.1. Ide Dan Konsep	13
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	14

2.4.3. Desain	16
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	18
Produksi Atau Pasca Produksi	18
3.1.1. Pembuatan Bahan	18
3.1.2. Produksi Visual	21
3.1.3. Pasca Produksi	30
3.1. Evaluasi	33
BAB IV PENUTUP	36
4.1. Kesimpulan	36
4.2. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	38



DAFTAR TABEL

Table 1. Spesifikasi kebutuhan perangkat keras.....	9
Table 2 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak	10
Table 3 Hasil Penilaian Teknis Produk	34
Table 4 Hasil Penilaian Sikap.....	34
Table 5 Range Nilai.....	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Referensi film Avatar the Last Airbender.	5
Gambar 2.2 Penerapan teknik compositing.	6
Gambar 2.3 Penerapan teknik rotoscoping.	7
Gambar 2.4 Penerapan teknik tracking.	7
Gambar 2.5 Aset.	17
Gambar 3.1 Pembuatan aset energi.	19
Gambar 3.2 Jadi aset aura energi.	20
Gambar 3.3 Fractal Noise.	20
Gambar 3.4 Aset bola api.	21
Gambar 3.5 Rotoscoping aset aura energi.	23
Gambar 3.6 Sesudah rotoscoping aura energi.	24
Gambar 3.7 Gerak lintasan.	25
Gambar 3.8 Visualisasi bola energi.	25
Gambar 3.9 Pelacakan puing/retakan tanah.	26
Gambar 3.10 Visualisasi retakan tanah.	27
Gambar 3.11 Pelacakan perisai batu.	28
Gambar 3.12 Visualisasi perisai batu.	28
Gambar 3.13 Kehancuran perisai batu.	29
Gambar 3.14 Visualisasi ledakan dan benturan.	30
Gambar 3.15 Compositing akhir.	31
Gambar 3.16 Color grading.	32
Gambar 3.17 Render.	33

INTISARI

Penelitian ini membahas penerapan teknik compositing visual effects (VFX) pada scene “The Cast” dalam film *The Aftermath*. Scene tersebut menampilkan konflik dua tokoh yang memperebutkan lahan parkir hingga terjadi pertarungan menggunakan efek jurus energi dengan pergerakan kamera dinamis. Fokus penelitian terletak pada proses penggabungan elemen live action, animasi effects, background, dan computer generated imagery (CGI) untuk menghasilkan visual yang realistis, menyatu, dan mendukung suasana pertarungan dalam adegan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan berbasis teknis produksi VFX. Tahapan compositing meliputi rotoscoping, motion tracking, keying, masking, color correction, lighting adjustment, layering, dan rendering akhir. Motion tracking digunakan untuk menjaga sinkronisasi efek jurus dengan pergerakan kamera, sedangkan rotoscoping dan masking berfungsi memisahkan objek karakter dari background agar proses integrasi elemen CGI dan effects lebih akurat. Selain itu, color correction dan lighting adjustment diterapkan untuk menyamakan warna, pencahayaan, dan bayangan agar seluruh elemen visual terlihat natural dalam satu frame.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik compositing memiliki peran penting dalam membangun kesinambungan visual pada scene “The Cast”. Penggunaan tracking, penyesuaian warna, dan layering mampu menghasilkan efek pertarungan yang dinamis serta stabil meskipun kamera bergerak aktif. Dengan penerapan teknik compositing yang tepat, elemen animasi effects, CGI, dan background dapat menyatu secara visual sehingga mendukung storytelling, atmosfer adegan, dan kualitas sinematik film *The Aftermath*.

Kata kunci: *Compositing VFX*, Motion Tracking, Computer Generated Imagery (CGI), Visual Effects, Storytelling Sinematik

ABSTRACT

This research examines the application of visual effects (VFX) compositing techniques in the scene "The Cast" in the film The Aftermath. The scene depicts a conflict between two characters over a parking space, leading to a fight using energy skills and dynamic camera movements. The research focuses on the process of combining live action elements, animation effects, backgrounds, and computer-generated imagery (CGI) to produce realistic, unified visuals that support the battle atmosphere of the scene. The research method used was descriptive qualitative with a technical VFX production approach. The compositing stages included rotoscoping, motion tracking, keying, masking, color correction, lighting adjustment, layering, and final rendering. Motion tracking was used to maintain synchronization of skill effects with camera movements, while rotoscoping and masking separated the characters from the background to ensure a more accurate integration of CGI elements and effects. Additionally, color correction and lighting adjustments were applied to equalize color, lighting, and shadows so that all visual elements appeared natural within a single frame.

The results of the study indicate that compositing techniques played a crucial role in establishing visual continuity in the scene "The Cast." The use of tracking, color adjustment, and layering creates dynamic and stable combat effects despite the camera's active movement. With the proper application of compositing techniques, the animated effects, CGI, and background elements can visually blend together, enhancing the storytelling, atmosphere, and cinematic quality of The Aftermath.

Keyword: *Compositing VFX, Motion Tracking, Computer Generated Imagery (CGI), Visual Effects, Cinematic Storytelling*