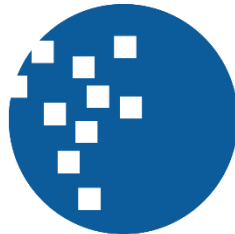


**PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING SHOT***  
**INTERIOR KERETA DALAM VIDEO MUSIK “FAKTA”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

**Meri Yanti**

**0000030542**

**PROGRAM STUDI FILM**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2021**

**PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING SHOT***  
**INTERIOR KERETA DALAM VIDEO MUSIK “FAKTA”**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

**Meri Yanti**  
**0000030542**

**PROGRAM STUDI FILM**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2021**

U  
M  
U  
N  
M  
U  
N  
M  
U  
N  
M  
U  
N  
M  
U  
N

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Meri Yanti  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000030542  
Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING SHOT* INTERIOR KERETA  
DALAM VIDEO MUSIK “FAKTA”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 7 Desember 2021



(Meri Yanti)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul  
PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING SHOT* INTERIOR KERETA  
DALAM VIDEO MUSIK “FAKTA”

Oleh  
Nama : Meri Yanti  
NIM : 00000030542  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Desember 2021  
Pukul 10.15 s/d 11.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



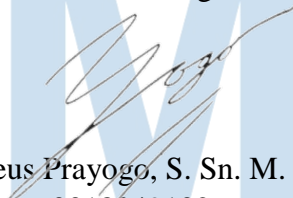
Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.  
0311089001

Penguji



Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.  
0308089101

Pembimbing



Matheus Prayogo, S. Sn. M. Ds.  
0318049102

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by Kus  
Sudarsono  
Date: 2021.12.10 14:30:15  
+07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
025245

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A T A R A

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Meri Yanti

NIM : 00000030542

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*~~Tesis/Skripsi/Laporan Magang~~ (\*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING SHOT* INTERIOR KERETA  
DALAM VIDEO MUSIK “FAKTA”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 November 2021

Yang menyatakan,



(Meri Yanti)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A


## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING SHOT* INTERIOR KERETA DALAM VIDEO MUSIK “FAKTA”” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Program Studi Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Kepada Stefanus Binawan Utama dan Audi Satryo Hutomo, selaku Supervisor di Uratnadi Visual Works yang telah banyak membantu dan memberikan arahan serta masukan kepada penulis saat magang.
6. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 22 November 2021



(Meri Yanti)

# PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING SHOT* INTERIOR

## KERETA DALAM VIDEO MUSIK “FAKTA”

Meri Yanti

### ABSTRAK

Video musik kini mulai menceritakan sebuah plot tidak hanya menampilkan artis bahkan ada juga artis yang memposisikan diri mereka di garis depan perjuangan yang mereka nyanyikan. Salah satunya adalah video musik “Fakta” yang merupakan proyek studio Uratnadi Visual Works, membahas keresahan terhadap pemerintah dalam membungkam seni jalanan melalui plot. Untuk mencapai visual *stylized* semi realis yang sesuai dengan konsep video musik tersebut diperlukan proses *digital compositing*. Sebagai *compositor* di studio Uratnadi Visual Works, penulis membahas bagaimana perancangan *digital compositing shot* interior kereta dalam video musik “Fakta”. Penulis menggunakan teori Lanier (2016) untuk menganalisis *render pass* dan *blending mode* yang digunakan untuk menciptakan dua jenis gaya visualisasi, yaitu warna asli dan perubahan warna serta teknik *halftone*. Penulis menemukan *shot* interior kereta menggunakan banyak *render pass*, yaitu *diffuse*, *shadow*, *rim light*, *outline*, *reflection*, *glow*, dan *Z-depth*. *Blending mode* yang digunakan juga bermacam-macam, yaitu *Normal*, *Multiply*, *Screen*, *Add*, dan *Color Dodge*. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan macam *render pass* yang diperlukan untuk mencapai realisme antara *visual effects* dengan animasi 3D, yaitu *reflection pass* memberi *highlight* pada interior kereta, *diffuse pass* memberi warna tekstur dengan *outline* dan bayangan. Selain itu, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang *digital compositing shot* interior kereta agar sesuai dengan konsep dan visual yang diinginkan, yaitu jenis *render pass*, *blending mode*, susunan *render pass*, pemahaman teori dan referensi yang digunakan.

**Kata kunci:** animasi 3D, *digital compositing*, video musik

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

# **DESIGNING THE TRAIN INTERIOR SHOT'S DIGITAL**

## **COMPOSITION IN THE "FACT" MUSIC VIDEO**

Meri Yanti

### **ABSTRACT (English)**

*The music video is now starting to tell a plot not only featuring artists but also artists positioning themselves at the forefront of the struggle they sing about. One of them is the music video titled "Fact" which is a studio project of Uratnadi Visual Works, discussing concern about the government who silences street art through a plot. To make semi-realistic stylized visuals that match the concept of that music video, a digital compositing process is necessary. As a compositor in Uratnadi Visual Works studio, the author discusses how to design digital compositing of train interior shot in "Fact" music video. The author uses Lanier's theory (2016) to analyze the render passes and blending modes that create two types of visualization styles, namely original color and color changes along with the halftone techniques. The author found that train interior shot used many type of render passes, namely diffuse, shadow, rim light, outline, reflection, glow, and Z-depth. The blending modes were also various, namely Normal, Multiply, Screen, Add, and Color Dodge. The results indicate that there are different types of render passes needed to achieve realism between visual effects and 3D animation, namely the reflection pass which highlights the train interior, the diffuse pass gives texture color with outlines and shadows. In addition, there are several things that need to be considered in designing the train interior shot's digital composition to match the desired concept and visuals, namely the type of rendering pass, blending mode, arrangement of render passes, understanding of theory and references used.*

**Keywords:** *3D animation, digital compositing, music video*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



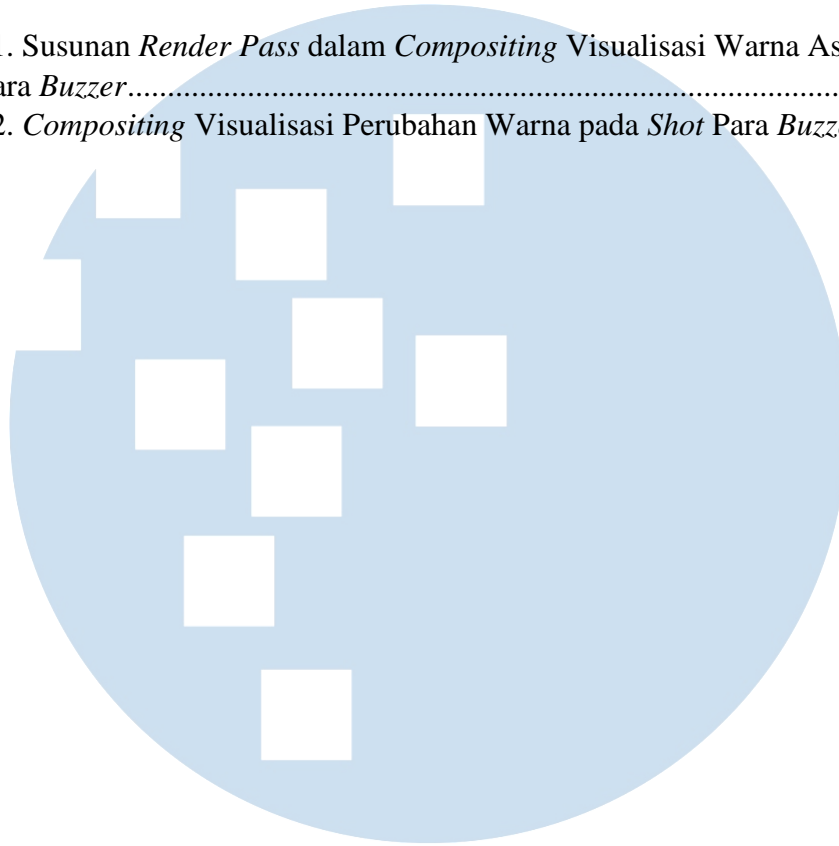
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b><i>ABSTRACT (English)</i>.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>1. LATAR BELAKANG .....</b>	<b>1</b>
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
Digital Compositing.....	3
Render Pass.....	3
Halftone .....	5
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
Deskripsi Karya .....	6
Konsep Karya .....	6
Tahapan Kerja.....	7
<b>4. HASIL KARYA.....</b>	<b>11</b>
<b>5. ANALISIS.....</b>	<b>15</b>
<b>6. KESIMPULAN.....</b>	<b>18</b>
<b>7. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>19</b>

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Susunan <i>Render Pass</i> dalam <i>Compositing</i> Visualisasi Warna Asli pada <i>Shot Para Buzzer</i> .....	12
Tabel 2. <i>Compositing</i> Visualisasi Perubahan Warna pada <i>Shot Para Buzzer</i> .....	13



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

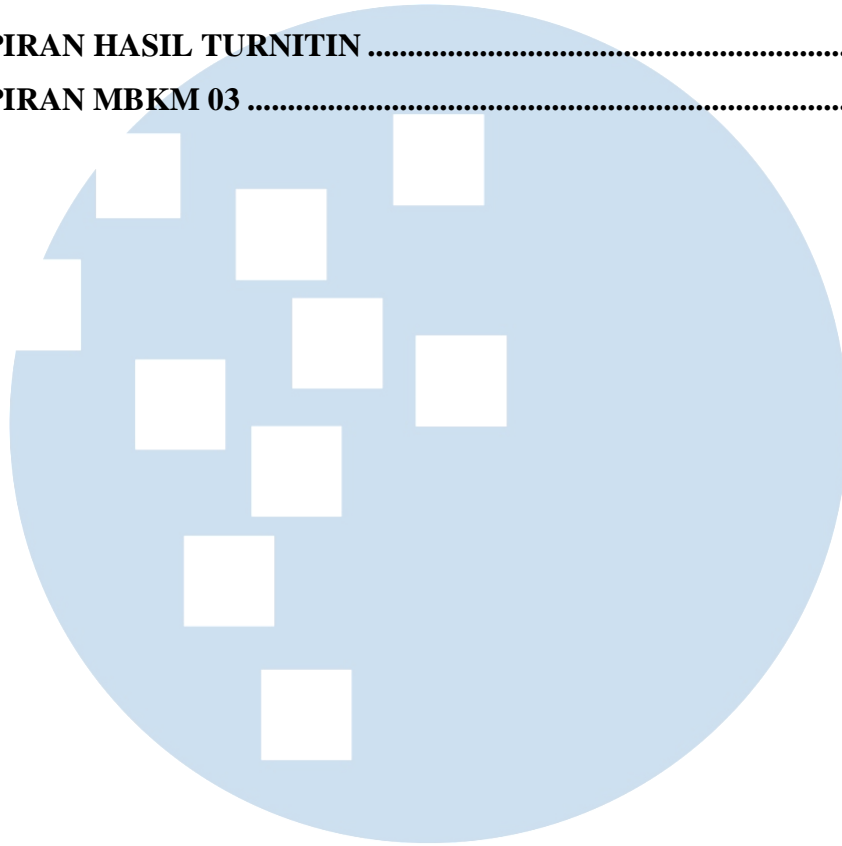
Gambar 1. Contoh <i>Render Passes</i> .....	4
Gambar 2. Contoh Gambar Hasil Reproduksi <i>Halftone</i> .....	5
Gambar 3. Skematika Tahapan Penelitian .....	7
Gambar 4. <i>Concept Art Shot</i> Interior Kereta.....	9
Gambar 5. Hasil <i>Compositing Shot</i> Interior Kereta oleh Supervisor .....	9
Gambar 6. Hasil Tes <i>Compositing</i> Efek <i>Halftone</i> pada Bayangan Karakter oleh Supervisor .....	9
Gambar 7. Garis Abu-Abu pada <i>Diffuse Pass</i> Karakter .....	10
Gambar 8. <i>Render Passes Shot</i> Para <i>Buzzer</i> .....	11
Gambar 9. <i>Shot</i> Para <i>Buzzer</i> Visualisasi Warna Asli (kiri) dan Perubahan Warna (kanan).....	11
Gambar 10. Alur Pembuatan Efek <i>Halftone</i> pada <i>Shot</i> Para <i>Buzzer</i> .....	17

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN HASIL TURNITIN .....	20
LAMPIRAN MBKM 03 .....	21



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA