

**IMPLEMENTASI TEKNIK ROTOSCOPING DAN CAMERA  
TRACKING DALAM PEMBUATAN VIDEO IKLAN AVINITY  
COFFEE ROASTERS**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**SYAIF HUSAIN AL AYYUBI**

**20.82.0947**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**IMPLEMENTASI TEKNIK ROTOSCOPING DAN CAMERA  
TRACKING DALAM PEMBUATAN VIDEO IKLAN AVINITY  
COFFEE ROASTERS**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**SYAIF HUSAIN AL AYYUBI**

**20.82.0947**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK ROTOSCOPING DAN CAMERA TRACKING  
DALAM PEMBUATAN VIDEO IKLAN AVINITY COFFEE ROASTERS**

yang disusun dan diajukan oleh

**Syaif Husain Al Ayyubi**

**20.82.0947**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Januari 2024

**Dosen Pembimbing,**

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

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK ROTOSCOPING DAN CAMERA TRACKING  
DALAM PEMBUATAN VIDEO IKLAN AVINITY COFFEE ROASTERS**

yang disusun dan diajukan oleh

**Syaif Husain Al Ayyubi**

**20.82.0947**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Januari 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Januari 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Syaif Husain Al Ayyubi  
NIM : 20.82.0947

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Implementasi Teknik Rotoscoping Dan Camera Traking Dalam Pembuatan Video Iklan Avinity Coffee Roasters**

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, 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, 18 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Syaif Husain Al Ayyubi

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji Syukur kehadirat Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang-orang terdekat, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Keluarga saya Siti Nurul Kholifah (alm) dan kakak-kakak saya Wasisto Budi Nugroho dan Ratih Dita Sari yang telah memberikan dukungan moral maupun materi yang telah diberikan.
2. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing saya serta dosen wali saya, terima kasih banyak atas waktu, materi, saran, masukan, dan waktu yang diberikan semasa pembelajaran dan penyusunan skripsi.
3. Founder dan Co-Founder Avinity Coffee Roasters Kak Patrik Andung dan Kak Brigitta Tita Gildania atas izin yang berikan serta Kak Manyu atas bantuan dan kepercayaan dalam proses pembuatan video iklan Avinity Coffee Roasters.
4. Teman-teman grup soto maguwo, dan teman-teman yang lain atas bantuan, masukan, waktu yang diberikan dalam proses pembuatan video iklan.

Serta seluruh pihak yang turut membantu dan berkontribusi terhadap penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu

## KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji dan syukur kita panjatkan kepada-Nya, karena atas berkah dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Teknik Rotoscoping dan Camera Tracking dalam pembuatan video iklan Avinity Coffee Roasters”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan dan penerapan teknologi dalam industry kreatif, khususnya pembuatan iklan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula doa terbaik penulis disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia.

Penulis juga ingin mengucapkan rasa terima kasih yang setinggi tingginya kepada :

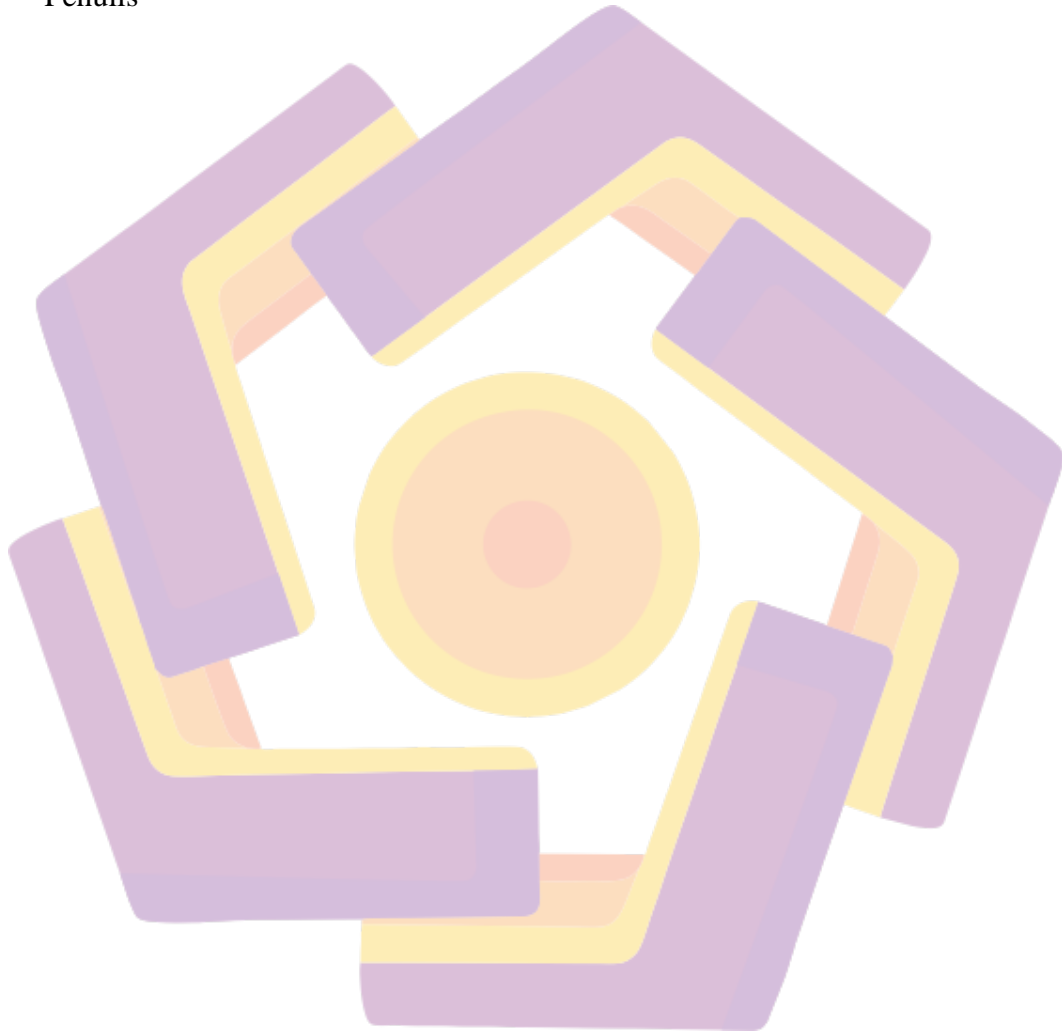
1. Keluarga yang telah memberikan kepercayaan, dorongan, motivasi dan doa dalam penyelesaian skripsi ini
2. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, wawasan, saran, dan waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
3. Kak Brigitta Tita Gildania dan Kak Patrik Andung selaku Co-Founder dan Founder Kedai Avinity Coffee Roasters serta seluruh staff dan jajarannya atas izin dan kepercayaan yang diberikan kepada penulis dalam pembuatan video iklan.
4. Teman-teman penulis yang telah membantu penulis dalam pengerjaan video iklan tentang masukan dan saran yang diberikan serta semangat yang diberikan.

Semua pihak yang turut serta dalam proses penelitian ini, baik yang disebutkan maupun tidak disebutkan satu per satu, penulis ucapkan terima kasih, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif di bidangnya.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 18 Januari 2024

Penulis





## DAFTAR ISI

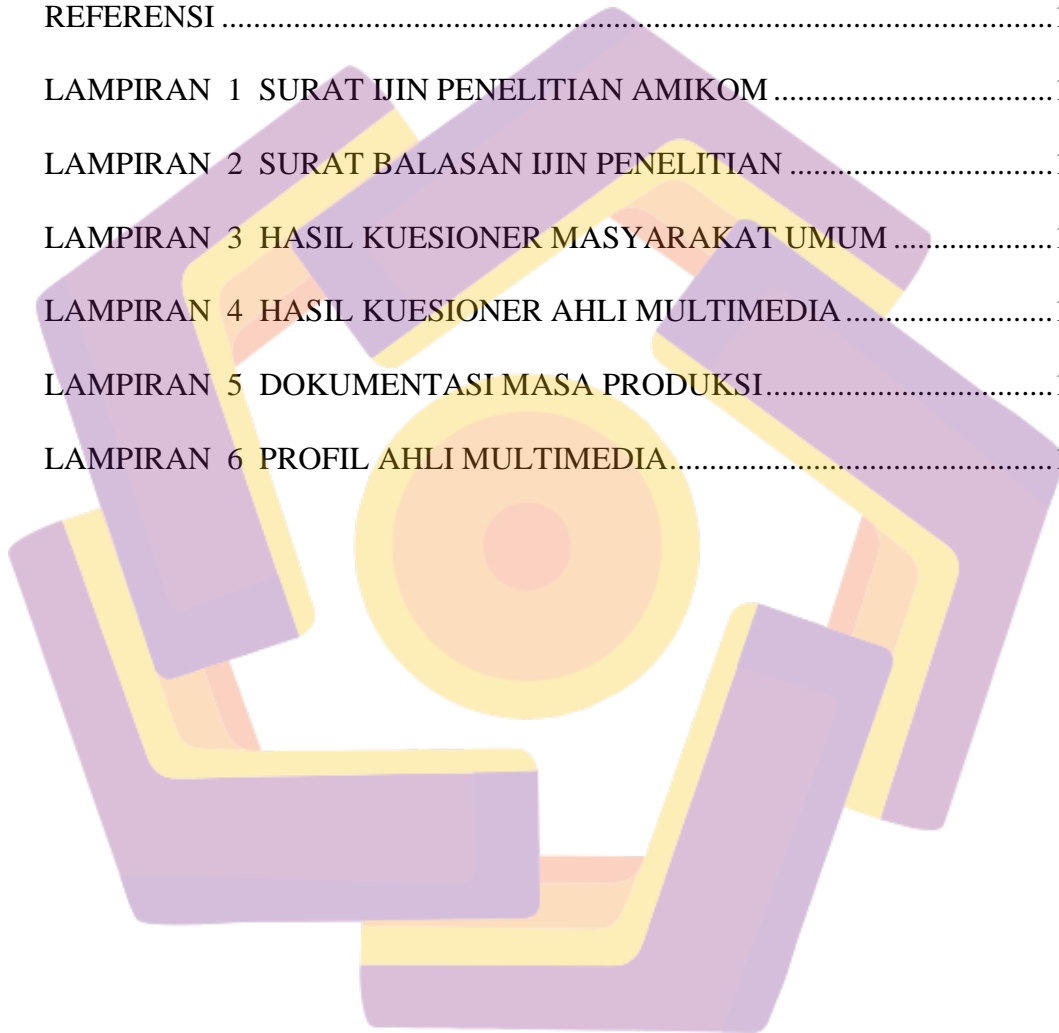
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR ISTILAH .....	xx
INTISARI .....	xxiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xxv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Bagi peneliti selanjutnya.....	4
1.5.2 Bagi objek penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis Kebutuhan.....	5
1.6.3 Metode Perancangan .....	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1 Studi Literatur .....	8
2.2 Multimedia.....	13
2.2.1 Jenis Multimedia.....	14
2.2.2 Penggunaan Multimedia .....	14
2.2.3 Unsur- Unsur Multimedia.....	17
2.3 Video.....	18
2.3.1 Jenis Video.....	18
2.3.2 Codec Video.....	18
2.3.3 Format Video .....	21
2.3.4 Standar Video.....	23
2.4 Iklan .....	24
2.4.1 Fungsi Iklan .....	24
2.4.2 Tipe Iklan .....	25
2.4.3 Media Iklan .....	26
2.5 Teknik <i>Rotoscoping</i> .....	27
2.6 Teknik <i>Camera Tracking</i> .....	28
2.7 Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
2.7.1 Tipe-tipe kebutuhan system .....	30
2.8 Tahap Perancangan .....	31
2.8.1 Pra Produksi .....	31

2.8.1.1	Ide .....	31
2.8.1.2	Storyboard.....	31
2.8.2	Produksi .....	32
2.8.2.1	Syuting.....	32
2.8.2.2	Editing.....	32
2.8.2.3	Rendering.....	32
2.8.3	Pasca produksi .....	32
2.8.3.1	Compositing.....	32
2.8.3.2	Final Rendering .....	32
2.9	Teknik Evaluasi .....	32
2.9.1	Skala Likert.....	33
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>36</b>
3.1	Gambaran Umum.....	36
3.2	Alur Penelitian .....	37
3.3	Pengumpulan data.....	39
3.3.1	Observasi.....	39
3.3.2	Wawancara.....	40
3.3.3	Dokumentasi .....	48
3.4	Analisis kebutuhan.....	49
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	49
3.4.2	Kebutuhan Nonfungsional .....	50

3.4.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	50
3.4.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hadrware) .....	50
3.4.2.3	Analisis Pengguna Sistem (User) .....	51
3.5	Aspek produksi .....	52
3.6	Pra Produksi .....	55
3.6.1	Ide .....	55
3.6.2	Storyboard .....	56
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>64</b>
4.1	Produksi .....	64
4.1.1	Syuting .....	64
4.1.2	Editing .....	68
4.1.2.1	Motion Graphic .....	69
4.1.2.2	Rotoscoping .....	85
4.1.2.3	Camera Tracking .....	92
4.1.2.4	Planar Tracking .....	96
4.1.2.5	Motion Tracking .....	98
4.1.2.6	Color Grading .....	101
4.1.3	Rendering .....	103
4.2	Pasca Produksi .....	105
4.2.1	Compositing .....	105
4.2.2	Final Rendering .....	106

4.3 Evaluasi.....	107
BAB V PENUTUP .....	121
5.1 Kesimpulan.....	121
5.2 Saran .....	122
REFERENSI .....	123
LAMPIRAN 1 SURAT IJIN PENELITIAN AMIKOM.....	126
LAMPIRAN 2 SURAT BALASAN IJIN PENELITIAN .....	127
LAMPIRAN 3 HASIL KUESIONER MASYARAKAT UMUM .....	128
LAMPIRAN 4 HASIL KUESIONER AHLI MULTIMEDIA.....	132
LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI MASA PRODUKSI.....	137
LAMPIRAN 6 PROFIL AHLI MULTIMEDIA.....	138



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	9
Tabel 3.1 Tabel Aspek Produksi .....	52
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Software .....	50
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Hardware .....	50
Tabel 3.4 Tabel Kebutuhan Pengguna Sistem .....	51
Tabel 4.1 Tabel Perbandingan Kebutuhan Fungsional .....	107
Tabel 4.2 Kuesioner Untuk Masyarakat Umum .....	111
Tabel 4.3 Tabel Interval Kelas Masyarakat Umum .....	114
Tabel 4.4 Kuesioner Untuk Ahli Multimedia .....	115
Tabel 4.5 Tabel Interval Kelas Ahli Multimedia .....	118



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi Multimedia di bidang bisnis .....	15
Gambar 2.2 Aplikasi Multimedia Di Bidang Pendidikan .....	15
Gambar 2.3 Aplikasi Multimedia Di Bidang Game .....	16
Gambar 2.4 Bentuk Kiosk.....	16
Gambar 2.5 Menggunakan Virtual Reality .....	16
Gambar 2.6 <i>Frame With Roto</i> .....	28
Gambar 2.7 Titik <i>Track Point Tracker</i> .....	29
Gambar 3.1 Kedai Avinity Coffee Roasters .....	36
Gambar 3.2 Alur Penelitian .....	38
Gambar 3.3 Instagram resmi Avinity Coffee Roasters .....	39
Gambar 4.1 Proses Syuting.....	64
Gambar 4.2 Kamera Sony A7 Mark II.....	65
Gambar 4.3 Kamera Fujifilm X-A7 .....	65
Gambar 4.4 Lensa Sony50mm f.1.8 .....	66
Gambar 4.5 Lensa Fujinon XF 35mm f/1.4.....	66
Gambar 4.6 SD Card SanDisk ULTRA CL10 80Mbps – 16GB .....	67
Gambar 4.7 Card Reader Fleco All In One USB 2.0.....	67
Gambar 4.8 Footage syuting .....	68
Gambar 4.9 Final Footage.....	68
Gambar 4.10 Open Project.....	69
Gambar 4.11 Pen Tool .....	70
Gambar 4.12 Menu <i>Make Selection</i> .....	70
Gambar 4.13 <i>Feather Radius</i> .....	71
Gambar 4.14 Bagian Yang Sudah Terbagi .....	71
Gambar 4.15 Logo Sudah Terbagi.....	72
Gambar 4.16 Penamaan Pada Layer Logo.....	72
Gambar 4.17 Create New Project .....	73
Gambar 4.18 Setting Import File Psd .....	73
Gambar 4.19 Pre-compose.....	74

Gambar 4.20 Alis Atas.....	74
Gambar 4.21 Insert Trim Path Pada Logo .....	75
Gambar 4.22 Keyframe Trim Path Logo .....	75
Gambar 4.23 <i>Graph Editor</i> Logo.....	75
Gambar 4.24 <i>Track Matte</i> Logo.....	76
Gambar 4.25 Penggeseran Shape Layer Logo.....	76
Gambar 4.26 Menutupi Mata .....	77
Gambar 4.27 Pan Behind Tool.....	77
Gambar 4. 28 Keyframe Scale Pada Logo .....	77
Gambar 4.29 Composition settings .....	78
Gambar 4.30 Format text/character .....	78
Gambar 4.31 Objek text pada composition.....	79
Gambar 4. 32 Menu Transform.....	79
Gambar 4.33 Menu Create Shapes From Text.....	80
Gambar 4.34 Effect Turbulent Displace .....	80
Gambar 4.35 Insert Expression Pada Random Seed.....	81
Gambar 4.36 Insert Trim Paths Text.....	81
Gambar 4.37 Keyframe Trim Paths Text.....	81
Gambar 4.38 Graph Editor Text .....	82
Gambar 4.39 Tool Shape Fill Color.....	82
Gambar 4.40 Penggeseran Shape Layer Text .....	83
Gambar 4.41 <i>Duplicate</i> Composition .....	83
Gambar 4.42 <i>Hide</i> Shape Layer.....	83
Gambar 4.43 Stroke Option .....	84
Gambar 4.44 Shape Stroke Color .....	84
Gambar 4.45 Stroke Animation .....	84
Gambar 4.46 Import File.....	85
Gambar 4.47 Create New Folder .....	86
Gambar 4.48 Folder Footage .....	86
Gambar 4.49 Create Composition Sesuai Footage .....	86
Gambar 4.50 Ubah Ke Portrait Mode .....	87



Gambar 4.51 Effect <i>Warp Stabilizier</i> .....	88
Gambar 4.52 Layer Footage .....	88
Gambar 4.53 Roto Brush Tool.....	89
Gambar 4.54 Proses <i>Rotoscoping</i> .....	89
Gambar 4.55 Menghapus Area <i>Rotos</i> .....	90
Gambar 4.56 Area <i>Rotoscoping</i> Rusak Pada Frame Selanjutnya.....	90
Gambar 4.57 Freeze <i>Rotobrush</i> .....	91
Gambar 4.58 Hasil Akhir <i>Rotoscoping</i> .....	91
Gambar 4.59 Posisi Layer <i>Composition</i> dan Layer <i>Rotoscope</i> .....	92
Gambar 4.60 <i>Composition</i> Baru Untuk <i>Camera Tracking</i> .....	92
Gambar 4.61 Effect <i>Track Camera</i> .....	93
Gambar 4.62 Proses Scaning <i>Camera Tracker</i> .....	94
Gambar 4.63 Create Solid And <i>Camera</i> .....	94
Gambar 4.64 <i>Replace Solid Layer</i> .....	95
Gambar 4.65 Hasil Akhir <i>Camera Tracking</i> .....	95
Gambar 4.66 Memotong Layer.....	96
Gambar 4.67 <i>X-Spline Layer Tool</i> .....	96
Gambar 4.68 <i>Track Forwards Mocha AE</i> .....	97
Gambar 4.69 Menu <i>Create Tracker Data</i> .....	97
Gambar 4.70 <i>Tracking Data Mocha AE</i> .....	98
Gambar 4.71 Hasil Akhir <i>Planar Tracking</i> .....	98
Gambar 4.72 Create Null Object .....	99
Gambar 4.73 <i>Track Motion Analyze</i> .....	99
Gambar 4.74 Edit Target Motion Tracking .....	100
Gambar 4.75 Apply Dimension .....	100
Gambar 4.76 Data Tracking Pada Null Object .....	100
Gambar 4.77 Parent & Link.....	101
Gambar 4.78 Hasil Akhir <i>Track Motion</i> .....	101
Gambar 4.79 <i>Basic Correction</i> .....	102
Gambar 4.80 <i>Color Wheels</i> .....	102
Gambar 4.81 <i>Footage</i> Sebelum <i>Color Grading</i> .....	103

Gambar 4.82 <i>Footage</i> Sesudah <i>Color Grading</i> .....	103
Gambar 4.83 Export to Adobe Media Encoder.....	104
Gambar 4.84 Adobe Media Encoder.....	104
Gambar 4.85 Export Setting Pada Adobe Media Encoder.....	105
Gambar 4.86 Start Queue.....	105
Gambar 4.87 Timeline Background Music.....	106
Gambar 4.88 <i>Marker Sequence</i> .....	106
Gambar 4.89 Send To Media Encoder.....	107
Gambar 4.90 Video Iklan Avinity Coffee Roasters Dalam Format Reels.....	119
Gambar 4. 91 Insight Postingan Video Iklan Avinity Coffee Roasters .....	120



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT IJIN PENELITIAN AMIKOM .....	126
LAMPIRAN 2 SURAT BALASAN IJIN PENELITIAN .....	127
LAMPIRAN 3 HASIL KUESIONER MASYARAKAT UMUM .....	128
LAMPIRAN 4 HASIL KUESIONER AHLI MULTIMEDIA .....	132
LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI MASA PRODUKSI.....	137
LAMPIRAN 6 PROFIL AHLI MULTIMEDIA.....	138



## DAFTAR ISTILAH

<i>Advertising</i>	Periklanan
<i>Anchor Point</i>	Titik referensi yang digunakan after effect saat mengubah lapisan posisi, skala, atau rotasi
<i>Basic Correction</i>	Properti pada efek lumetri color untuk mengatur pencerahan dan warna
<i>Camera Tracking</i>	Proses menganalisis klip untuk menentukan posisi kamera frame by frame dan menghasilkan titik yang akan digunakan untuk menempelkan lapisan 3D
<i>Cinematic Film</i>	Gaya visual yang meniru estetika film layer lebar
<i>Color grading</i>	Koreksi warna dasar yang dirancang untuk secara umum menyeimbangkan gambar dan memperbaiki warna
<i>Color Wheels</i>	Roda warna
<i>Composition</i>	Tempat untuk membuat animasi, layering, dan efek
<i>Easy Ease</i>	Penghalus animasi
<i>Expresion</i>	Proses menghubungkan atau membuat animasi yang kompleks dengan menghindari pembuatan keyframe yang berjumlah besar
<i>Eye Level</i>	Teknik pengambilan sudut kamera setinggi mata karakter
<i>Filmmaker</i>	Pembuat film
<i>Frame</i>	Bingkai
<i>Freeze</i>	Tools untuk menyimpan data rotos
<i>Graph Editor</i>	Tools untuk melihat dan memanipulasi semua aspek efek dan animasi, termasuk nilai property efek, keyframe, dan interpolasi.
<i>Green Screen</i>	Layar hijau
<i>Hardware</i>	Perangkat keras

<i>High Angle</i>	Teknik pengambilan sudut kamera melihat ke bawah pada subject dari atas
<i>Hold-out mattes</i>	Jenis matte yang digunakan untuk memisahkan/mengisolasi bagian tertentu dari gambar atau adegan
<i>Keyframe</i>	Sebuah gambar yang mendefinisikan titik permulaan dan akhir dari transisi atau proses animasi
<i>Knowledge</i>	Pengetahuan
<i>Live Shoot</i>	Teknik pengambilan gambar secara langsung
<i>Low Angle</i>	Teknik pengambilan sudut kamera di posisikan di bawah dan menghadap ke atas
<i>Marker</i>	Penanda
<i>Matte</i>	Suatu frame atau set frame hitam-putih yang memberi tahu program apa yang terlihat dan apa yang tidak terlihat
<i>Motion Graphic</i>	Potongan animasi atau rekaman digital yang menciptakan ilusi gerakan atau perputaran, dan biasanya digabungkan dalam projek multimedia
<i>Motion Tracking</i>	Efek untuk mengunci gambar ke background yang bergerak sehingga mereka bisa bergerak bersama sama dalam sinkronasi yang sempurna
<i>Over The Shoulder</i>	Teknik pengambilan sudut kamera di posisikan di belakang bahu dan kepala subject
<i>Panning Movement</i>	Teknik pengambilan sudut kamera di posisikan tetap namun terdapat pergerakan secara horizontal
<i>Perspective</i>	Sudut pandang
<i>Planar Tracking</i>	Teknik yang mencoba untuk melacak data translasi, rotasi, dan penskalaan suatu objek berdasarkan pergerakan suatu bidang yang didefinisikan oleh pengguna

<i>platform</i>	Tempat untuk menggerakkan suatu aplikasi atau layanan
<i>Portrait</i>	Halaman atau bingkai yang berposisi vertikal
<i>Pre-compose</i>	Proses membuat composition baru di dalam composition yang sedang digunakan
<i>Quality</i>	Kualitas
<i>Roasted</i>	Dianggang
<i>Roto Brush</i>	Tools after effect untuk mengisolasi objek
<i>Rotoscoping</i>	Metode utama untuk mengisolasi objek dalam proses penilaian kedalaman
<i>Scene</i>	Adegan
<i>Sequence</i>	Tempat untuk membuat animasi, layering, dan efek seperti composition
<i>Software</i>	Perangkat lunak
<i>Static Shot</i>	Teknik pengambilan sudut kamera di posisi diam tanpa adanya pergerakan
<i>Stroke</i>	Garis tepi
<i>Timeline</i>	Garis waktu untuk melihat durasi
<i>Tracing</i>	Menggambar atau melacak ulang sebuah objek
<i>Track Forward</i>	Melacak ke depan
<i>Track Matte</i>	Teknik dimana satu lapisan digunakan sebagai masking untuk mengontrol visibilitas lapisan lainnya.
<i>Track Point</i>	“Point referensi” dalam sebuah gambar yang dikunci oleh computer secara frame by frame
<i>Tracking</i>	Pelacakan
<i>Trim Path</i>	Efek pada menu add yang berfungsi untuk menganimasikan garis atau shape
<i>Turbulent Displace</i>	Efek untuk menciptakan aliran turbulent yang tidak teratur
<i>Value</i>	Nilai

*Video Profile*

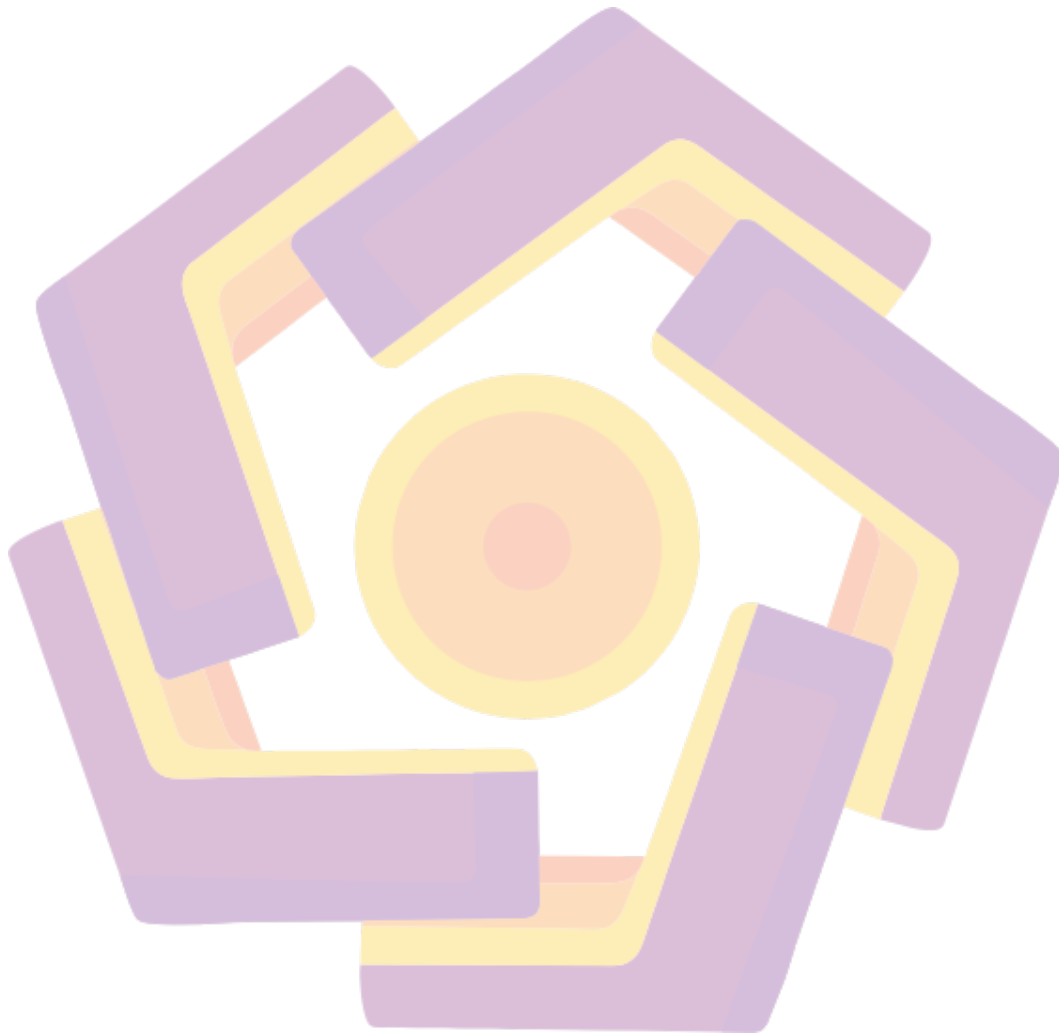
Video yang berfokus kepada perkenalan sebuah Perusahaan

*Warp Stabilizer*

Efek yang berfungsi untuk menstabilkan rekaman

*X-Spline Layer Tool*

Tools mocha ae untuk menggambar bidang yang ingin dilacak



## INTISARI

Avinity Coffee Roasters, sebuah kafe yang telah berdiri sejak 2018 di Mutihan, Madurejo, Kec. Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, telah mengalami transformasi dari nama dan fokus bisnis sejak pendiriannya. Namun, berdasarkan permasalahan dari pengumpulan data yang dilakukan penulis, kafe ini menghadapi beberapa kelemahan yang berpotensi menghambat pertumbuhannya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi kreatif untuk mengatasi kelemahan tersebut.

Sebagai solusi inovatif, peneliti mengusulkan pembuatan video iklan dengan implementasi teknik 3D *camera tracker* dan *rotoscoping*. Dalam proses penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan melibatkan observasi langsung di lokasi kafe, wawancara dengan pemilik untuk memahami lebih dalam mengenai kelemahan dan potensi kafe tersebut, serta studi pustaka terkait teknik-teknik video yang akan diterapkan. Selain itu metode analisis kebutuhan juga diterapkan guna menunjang proses perancangan oleh penulis.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video iklan yang secara efektif mampu menampilkan keunikan dan kelebihan Avinity Coffe Roastery. Video tersebut dirancang khusus untuk menarik perhatian dan minat calon konsumen. Sebagai langkah evaluasi, video yang telah dibuat diuji melalui kuesioner kepada masyarakat umum dengan hasil 90,12% yang termasuk kategori “Sangat Setuju” dan ahli multimedia dengan hasil sebesar 80,2% yang termasuk kategori “Setuju”. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memperoleh feedback dan memastikan bahwa video iklan tersebut telah berhasil dalam menyampaikan pesan yang diinginkan serta mampu mengatasi kelemahan yang sebelumnya diidentifikasi.

**Kata kunci:** Teknologi Informasi, rotoscoping, video iklan, vfx, camera tracking



## **ABSTRACT**

*Avinity Coffee Roasters, a cafe that has been operating since 2018 in Mutihan, Madurejo, Prambanan Sub-district, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta, has undergone a transformation in its name and business focus since its establishment. However, based on issues identified through the author's data collection, the cafe faces several weaknesses that have the potential to impede its growth. Therefore, a creative solution is needed to address these weaknesses.*

*As an innovative solution, the researcher proposes the creation of an advertising video with the implementation of 3D camera tracker and rotoscoping techniques. In this research process, data collection methods involve direct observation at the cafe's location, interviews with the owner to gain a deeper understanding of the cafe's weaknesses and potential, and a literature study related to the video techniques to be applied. Additionally, needs analysis methods are also applied to support the design process by the author.*

*The result of this research is an advertising video that effectively showcases the uniqueness and strengths of Avinity Coffee Roastery. The video is specifically designed to capture the attention and interest of potential consumers. As an evaluation step, the video was tested through a questionnaire with the general public, resulting in a 90.12% approval rate, categorized as "Strongly Agree," and with multimedia experts, achieving an 80.2% approval rate, categorized as "Agree." The purpose of this testing is to obtain feedback and ensure that the advertising video has successfully conveyed the desired message and addressed previously identified weaknesses.*

**Keyword:** *Information Technology, Rotoscoping, Advertisement Video, VFX, Camera Tracking*