

**IMPLEMENTASI TEKNIK *KEYING* DAN *ROTOSCOPING* PADA
PEMBUATAN VIDEO KLIP “KAMPUS UNGU PILIHANKU”**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

ANDHIKA KRESNAMURTI

20.60.0092

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK *KEYING* DAN *ROTOSCOPING* PADA
PEMBUATAN VIDEO KLIP “KAMPUS UNGU PILIHANKU”**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ANDHIKA KRESNAMURTI

20.60.0092

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK *KEYING* DAN *ROTOSCOPING* PADA
PEMBUATAN VIDEO KLIP “KAMPUS UNGU PILIHANKU”**

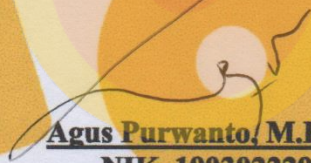
yang disusun dan diajukan oleh

ANDHIKA KRESNAMURTI

20.60.0092

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Januari 2024

Dosen Pembimbing,



Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK *KEYING* DAN *ROTOSCOPING* PADA
PEMBUATAN VIDEO KLIP “KAMPUS UNGU PILIHANKU”

yang disusun dan diajukan oleh

ANDHIKA KRESNAMURTI

20.60.0092

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

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

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tantla Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Januari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **ANDHIKA KRESNAMURTI**
NIM : **20.60.0092**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Implementasi Teknik *Keying* dan *Rotoscoping* pada Pembuatan Video Klip
"Kampus Ungu Pilihanku"**

Dosen Pembimbing : Agus 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, 19 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Andhika Kresnamurti

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai bagian dari salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana untuk Program Studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Skripsi ini berjudul "Implementasi Teknik *Keying* dan *Rotoscoping* pada Pembuatan Video Klip "Kampus Ungu Pilihanku".

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak, yang dengan tulus kami sampaikan terima kasih kepada :

1. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat, dan segala bentuk dukungan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing serta Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Ahmad Zaid Rahman, M.Kom., selaku koordinator tim produksi projek Video Klip "Kampus Ungu Pilihanku" yang telah memberikan dukungan dan bimbingan sehingga proses pembuatannya bisa berjalan dengan lancar.
6. Segenap Dosen beserta anggota Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Tim produksi Video Klip "Kampus Ungu Pilihanku", Rahmad Firdaus, Muhammad Fatih Ali, Wahid Sancoko, Farissa Cahyainka yang telah bekerja bersama serta mendukung terlaksananya produksi Video Klip ini.
8. Seluruh senior dari organisasi JALA yang telah membantu dalam memberikan masukan, bimbingan, dalam penyusunan sehingga skripsi ini telah tersusun.

9. Ahmad Zaid Rahman, M.Kom., Herin Dwibima Aprianto, M.Kom., Rafi Kurnia Rachbini, M.Kom., Arief Khoirul Alim S.Kom., Imam Ainudin Firmansyah, M.Kom., Daf Rahman, Farhan Al Faiz yang telah meluangkan waktunya dalam mengisi kuisisioner untuk melengkapi data pada penulisan skripsi ini sehingga proses pembuatannya bisa berjalan dengan lancar.
10. Putu Lilian Gayatri, Putu Kalpika Jayanti, Nabila Dwi Permata, Ario Renanda Priyadi, Fauzi Akbar Kamaluddin juga seluruh teman yang selalu memberikan bantuan, doa, motivasi, semangat sehingga skripsi ini telah tersusun.
11. Siska Leontyne, Miyu Ottavia, Reza Avanluna, Xia Ekavira, Seluruh Virtual Youtuber Nijisanji ID, Gema Gathika, Narra Arraesya, Oceane Otoishi, Ayunda Risu, ONShannon, Utada Zoey, Kobo Kanaeru, Kaela Kovalskia, Kureiji Ollie, Windah Basudara, Seluruh Konten Kreator Youtuber Indonesia yang selalu memberi semangat dan menemani penulis dari awal hingga akhir perkuliahan.

Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat dalam produksi efek visual pada industry kreatif. Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih memiliki banyak keterbatasan, oleh karena itu saran dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu senantiasa melimpahkan Rahmat dan berkah-Nya kepada kita semua. Amin.

Yogyakarta, 15 Januari 2024

Penulis

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Keying	4
Gambar 2. 2 Masking	4
Gambar 2. 3 Rotoscoping	5
Gambar 2. 4 Dynamic Link	5
Gambar 2. 5 <i>Layering</i>	6
Gambar 2. 6 OFFICIAL TEASER JUMBO	8
Gambar 2. 7 Get Into Your Youniverse with #DellXPS	9
Gambar 2. 8 [MV] MOMOLAND(모모랜드) _ Thumbs Up	10
Gambar 2. 9 Lazada University 2021 (Seller Conference)	11
Gambar 2. 10 <i>Pipeline VFX</i>	16
Gambar 2. 11 <i>Research and Development</i>	17
Gambar 2. 12 <i>Storyboard</i>	17
Gambar 2. 13 <i>Animatic Storyboard</i>	18
Gambar 2. 14 Hasil <i>Footage</i>	18
Gambar 3. 1 Input footage pada timeline	19
Gambar 3. 2 Rotoscoping bagian kepala	20
Gambar 3. 3 Rotoscoping bagian badan	20
Gambar 3. 4 Rotoscoping bagian kaki	21
Gambar 3. 5 Rotoscoping khusus baju	21
Gambar 3. 6 Penerapan Teknik Keying	22
Gambar 3. 7 Penerapan Teknik Keying di Adobe Premiere Pro	23
Gambar 3. 8 Menerapkan Teknik Keying khusus	23
Gambar 3. 9 Penggunaan Dynamic Link	24
Gambar 3. 10 Penerapan Compositing	24
Gambar 3. 11 Rendering	25
Gambar 3. 12 Cuplikan penayangan Video Klip "Kampus Ungu Pilihanku"	32

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
DAFTAR ISTILAH	vi
INTISARI	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
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 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Teori Khusus Teknik	3
2.1.1 Multimedia.....	3
2.1.2 <i>Keying</i>	3
2.1.3 <i>Masking</i>	4
2.1.4 <i>Rotoscoping</i>	4
2.1.5 Dynamic Link	5
2.1.6 <i>Layering</i>	6
2.1.7 <i>Compositing</i>	6

2.1.8	Video Klip	6
2.2	Pengumpulan Data	7
2.2.1	Wawancara.....	7
2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	12
2.3.1	Kebutuhan Fungsional	12
2.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	12
2.4	Analisis Aspek Produksi	13
2.4.1	Aspek Kreatif	13
2.4.2	Aspek Teknis	14
2.5	Pra Produksi	15
2.5.1	Research and Development.....	17
2.5.2	Storyboard.....	17
2.5.3	Animatic.....	18
2.5.4	Pengambilan <i>Footage</i>	18
BAB III METODE PENELITIAN		19
3.1	Produksi	19
3.1.1	Penerapan Teknik Rotoscoping pada Pembuatan Video Klip “Kampus Ungu Pilihanku”	19
3.1.2	Penerapan Teknik Keying pada Pembuatan Video Klip “Kampus Ungu Pilihanku”	22
3.1.3	Penggunaan Dynamic Link dalam Penyuntingan Video	23
3.1.4	Penerapan <i>Compositing</i> dalam Penyuntingan Video	24
3.1.5	<i>Rendering</i>	24
3.2	Evaluasi	25
3.2.1	Uji Evaluasi Ahli	26
3.2.2	Uji Kelayakan Industri	27
3.2.3	Perhitungan Skala <i>Likert</i>	28

3.3 Implementasi32

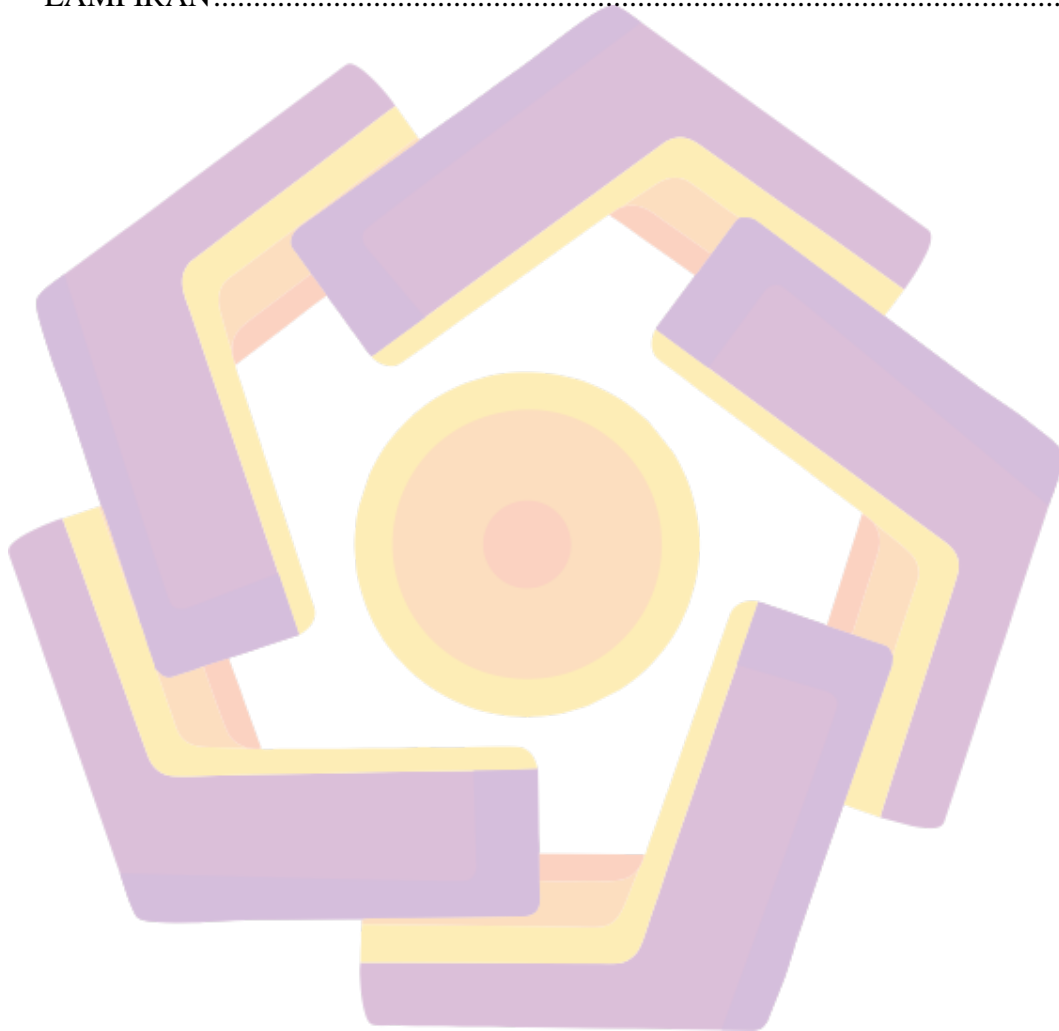
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN33

4.1 Kesimpulan33

4.2 Saran33

REFERENSI34

LAMPIRAN.....35



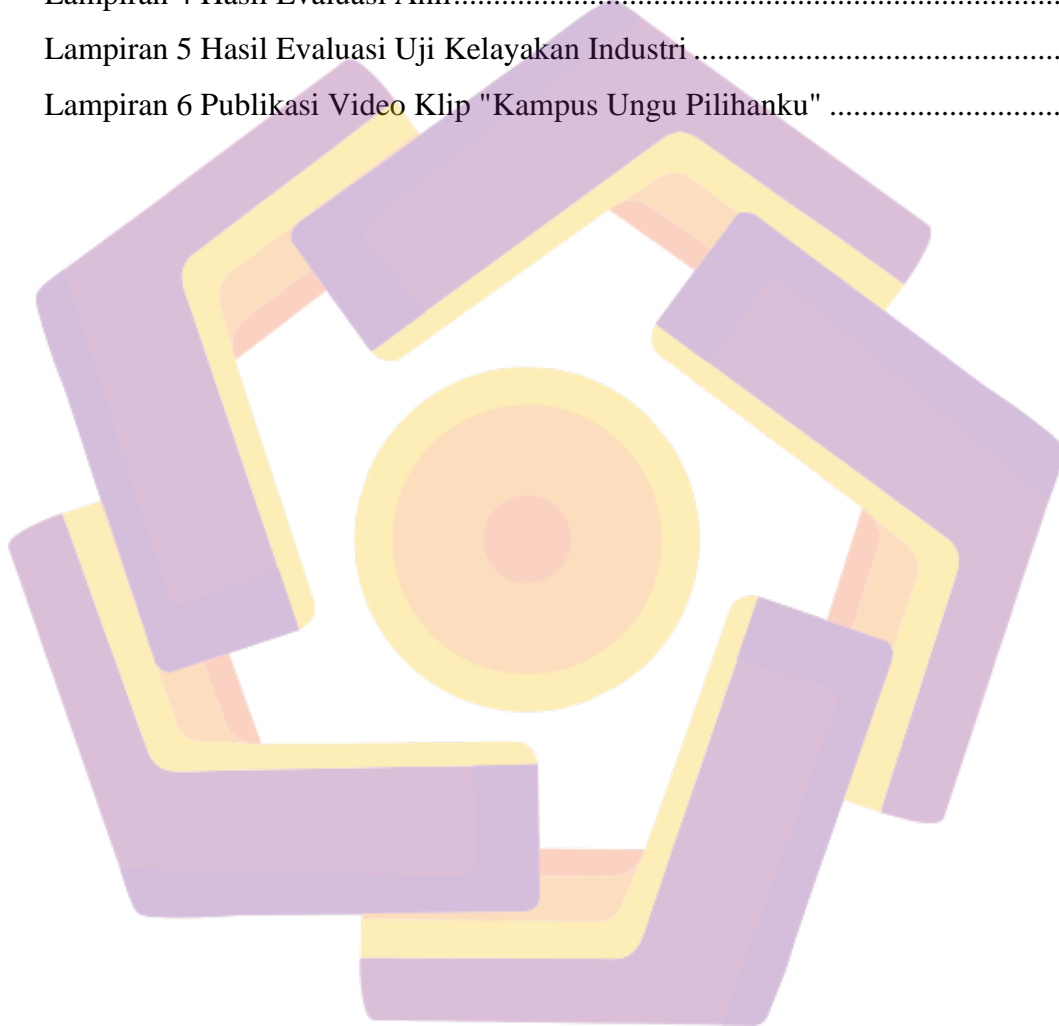
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Spesifikasi Perangkat Keras Komputer	12
Tabel 2. 2 Spesifikasi Perangkat Keras Laptop	13
Tabel 2. 3 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	13
Tabel 2. 4 Tabel Aspek Teknis	13
Tabel 2. 5 Tabel Aspek Teknis	14
Tabel 3. 1 Uji Evaluasi Ahli	26
Tabel 3. 2 Uji Evaluasi Ahli	28
Tabel 3. 3 Bobot Nilai.....	29
Tabel 3. 4 Presentase Nilai.....	29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterlibatan Project Video Klip.....	35
Lampiran 2 Storyboard Video Klip "Kampus Ungu Pilihanku"	36
Lampiran 3 Responden Uji Kelayakan Industri.....	39
Lampiran 4 Hasil Evaluasi Ahli.....	39
Lampiran 5 Hasil Evaluasi Uji Kelayakan Industri	41
Lampiran 6 Publikasi Video Klip "Kampus Ungu Pilihanku"	43



DAFTAR ISTILAH

Footage: = Klip video atau rekaman.

Talent = Individu dengan keahlian khusus, biasanya dalam seni atau hiburan.

Dancer = Seseorang yang mengekspresikan diri melalui gerakan tari.

File = Kumpulan data dengan nama tertentu, seperti dokumen, gambar, atau video.

Media = Penyampaian informasi atau hiburan, termasuk teks, gambar, audio, dan video.

Vector = Hasil karya grafis (gambar) digital yang terdiri dari titik dan garis dengan posisi tertentu.

Bitmap = Representasi grafis menggunakan piksel atau titik.

Pixel = Titik dasar dalam representasi gambar digital.

Layer = Elemen terpisah dalam pengeditan grafis digital.

Storyboard = Urutan gambar untuk menceritakan cerita proyek.

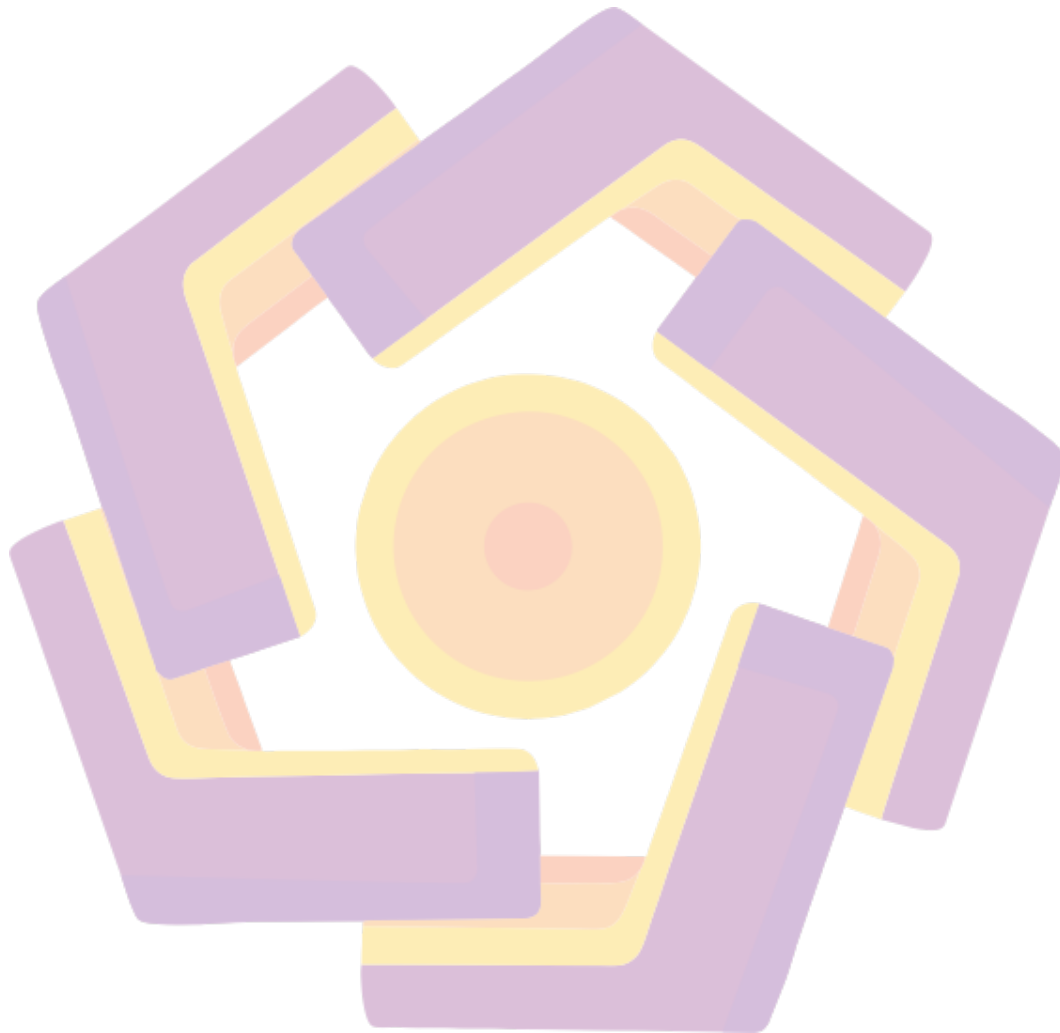
Animatic = Versi awal animasi dengan gambar statis dan suara.

Precomposition = Menggabungkan elemen dalam komposisi ke satu lapisan.

Sequence = Urutan kronologis klip atau elemen multimedia.

Timeline = Representasi visual waktu dalam pengeditan video.

Keyframe = Titik kunci dalam animasi untuk menentukan atribut pada waktu tertentu.



INTISARI

Pada era ini, terdapat beragam metode yang dapat digunakan untuk memasarkan sebuah produk, dan salah satu di antaranya adalah melalui penggunaan musik. Namun, agar informasi mengenai produk tersebut lebih terperinci, musik dapat dipadukan dengan video klip untuk menyampaikan pesan secara lebih efektif.

Contohnya adalah video klip "Kampus Ungu Pilihanku," yang diciptakan sebagai alat promosi untuk memperkenalkan lembaga pendidikan AMIKOM Yogyakarta. Teknik *Keying* dan *Rotoscoping* diterapkan guna memisahkan latar pada adegan pemeran, sehingga video tersebut dapat disatukan dengan adegan lain yang memerlukan perubahan latar belakang.

Secara keseluruhan, konsep video klip ini menjadi sebuah strategi kreatif dalam memanfaatkan berbagai elemen multimedia untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap AMIKOM Yogyakarta sebagai lembaga pendidikan.

Kata kunci: *Keying*, *Rotoscoping*, Video Klip, Multimedia.

ABSTRACT

In this era, there are various methods that can be used to market a product, and one of them is through the use of music. However, to provide more detailed information about the product, music can be combined with video clips to convey the message more effectively.

An example is the music video "Kampus Ungu Pilihanku," created as a promotional tool to introduce the educational institution AMIKOM Yogyakarta. Keying and Rotoscoping techniques were applied to separate the background in actor scenes, allowing the video to be combined with other scenes that required a background change.

Overall, the concept of this music video serves as a creative strategy in utilizing various multimedia elements to enhance the public's understanding of AMIKOM Yogyakarta as an educational institution.

Keywords: *Keying, Rotoscoping, Music Video, Multimedia.*