

**IMPLEMENTASI TEKNIK VISUAL EFFECT PADA IKLAN
SCIENTEA'S MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RAJENDRA ARI PRATAMA

20.82.0946

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK VISUAL EFFECT PADA IKLAN
SCIENTEA'S MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RAJENDRA ARI PRATAMA

20.82.0946

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK VISUAL EFFECT PADA IKLAN
SCIENTEA'S MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT**


yang disusun dan diajukan oleh

Rajendra Ari Pratama

20.82.0946

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2024

Dosen Pembimbing,


Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK VISUAL EEFECT PADA IKLAN
SCIENTEA'S MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT**

yang disusun dan diajukan oleh

Rajendra Ari Pratama

20.82.0946

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

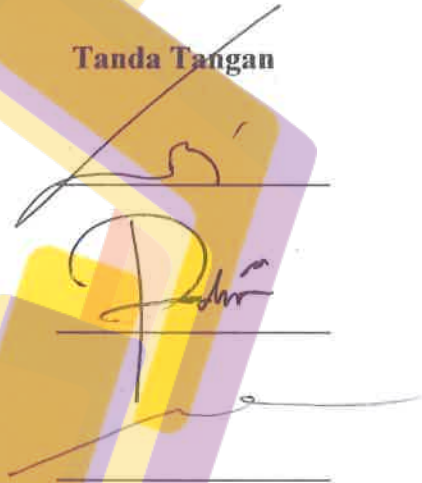
Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juni 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 : Rajendra Ari Pratama
NIM : 20.82.0946

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Teknik Visual Effect Pada Iklan Scientea's Menggunakan Adobe After Effect

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, 20 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Rajendra Ari Pratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, Saya mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk, kekuatan, dan karunia-Nya selama perjalanan skripsi ini.

Terima kasih tak terhingga untuk kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan dukungan tanpa syarat, doa yang tiada henti, dan cinta yang tak terukur. Kalian adalah sumber inspirasi dan kekuatan saya.

Terima kasih juga kepada adik tersayang, yang selalu memberikan senyuman, semangat, dan keceriaan di setiap langkah penulis. Adik adalah penyemangat yang luar biasa.

Ucapan terima kasih kepada keluarga besar, sahabat-sahabat terbaik, dan semua yang turut berkontribusi dalam perjalanan penulisan skripsi ini.

Saya ingin menyampaikan apresiasi kepada para dosen pembimbing, Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, yang memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penulisan.

Terima kasih juga kepada seluruh teman-teman di Teknologi Informasi, yang telah memberikan Pengalaman dan motivasi.

Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat pada umumnya.

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 ini dengan judul "Implementasi Teknik visual effect pada iklan Scientea's menggunakan Adobe After Effect" Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan dan penerapan teknologi dalam industri kreatif, khususnya pada pembuatan iklan.

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

Penulis juga ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Keluarga yang telah memberikan doa, kepercayaan, dorongan, dan motivasi 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. Muhammad Aryo Sumbogo, S.Pd. selaku Founder Scientea's atas izin 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 membantu dalam proses penelitian ini, baik yang disebutkan maupun tidak disebutkan, penulis mengucapkan terimakasih, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif di bidangnya.

Yogyakarta, 27 April 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi peneliti selanjutnya.....	3
1.5.2 Bagi objek penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Multimedia.....	10

2.2.1	Jenis Multimedia.....	10
2.2.2	Elemen Multimedia.....	11
2.3	Video.....	12
2.3.1	Jenis Video.....	12
2.3.2	Codec Video.....	12
2.3.3	Format Video	15
2.3.4	Standar Video.....	17
2.4	Iklan	18
2.4.1	Fungsi Iklan	18
2.4.2	Tipe Iklan	19
2.4.3	Media Iklan	20
2.5	Adobe After Effect.....	21
2.6	Adobe Premiere Pro	22
2.7	Teknik <i>Rotoscoping</i>	22
2.8	Teknik <i>Camera Tracking</i>	23
2.9	Analisis Kebutuhan Sistem.....	24
2.9.1	Tipe-tipe kebutuhan system	24
2.10	Tahap Perancangan	26
2.10.1	Pra Produksi	26
2.10.2	Produksi	26
2.10.3	Pasca produksi	26
2.11	Teknik Evaluasi	27
2.11.1	Skala Likert.....	27
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN		31
3.1	Gambaran Umum.....	31
3.2	Alur Penelitian	31
3.3	Pengumpulan Data.....	32
3.3.1	Observasi.....	32
3.3.2	Wawancara.....	33
3.3.3	Dokumentasi	34
3.4	Analisis Kebutuhan.....	34

3.4.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.4.2	Kebutuhan Nonfungsional	35
3.5	Aspek Produksi	37
3.6	Pra Produksi	39
3.6.1	Ide	39
3.6.2	Storyboard.....	39
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1	Produksi	42
4.1.1	Syuting	42
4.1.2	Editing.....	44
4.1.2.1	Rotoscoping.....	45
4.1.2.2	Motion Graphic	48
4.1.2.3	Motion Tracking.....	50
4.2	Pasca Produksi	53
4.2.1	Compositing.....	53
4.2.2	Final Rendering	55
4.3	Evaluasi.....	56
BAB V	PENUTUP	63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran	64
REFERENSI	65
LAMPIRAN 1	67
LAMPIRAN 2	68
LAMPIRAN 3	69
LAMPIRAN 4	72
LAMPIRAN 5	75
LAMPIRAN 6	76

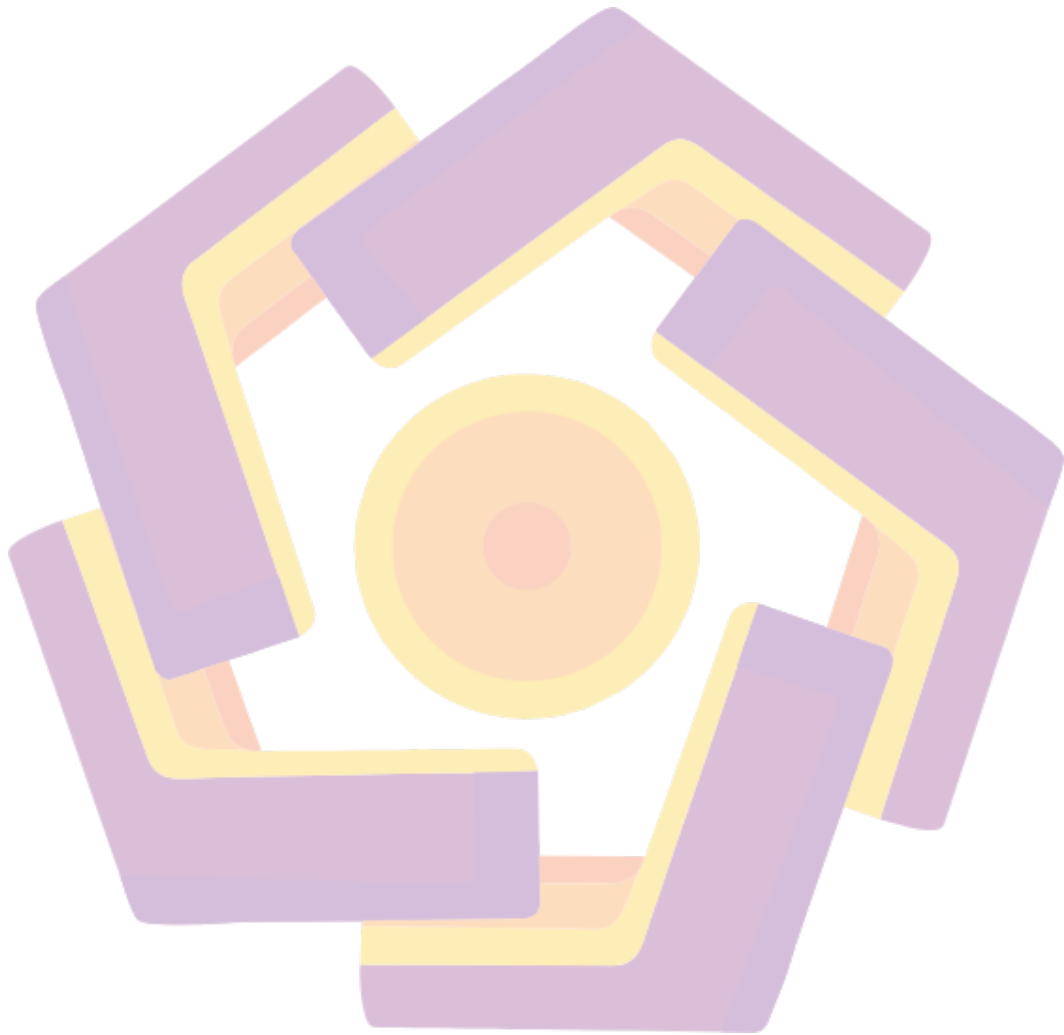
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Rumus Presentasi terendah	28
Tabel 2. 3 Rumus Presentasi Tertinggi	29
Tabel 2. 4 Rumus Interval.....	29
Tabel 2. 5 Rumus prediksi skor presentase.....	29
Tabel 3. 1 Analisis Kebutuhan Sistem	35
Tabel 3. 2 Analisis kebutuhan Hardware	35
Tabel 3. 3 Analisis Penggunaan Sistem	36
Tabel 3. 4 Aspek Produksi	37
Tabel 3. 5 Storyboard.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur penelitian	32
Gambar 4. 1 Proses Syuting	42
Gambar 4. 2 Kamera Sony Alpha 6300	43
Gambar 4. 3 Lensa Sony 35 mm f1.8	43
Gambar 4. 4 Card Reader fleco all in one USB 2.0	44
Gambar 4. 5 Benro slim tripod kit TSL08CN00	44
Gambar 4. 6 Composition Setting	45
Gambar 4. 7 Composition Setting	45
Gambar 4. 8 Layer Footage	46
Gambar 4. 9 Rotobrush Tools	46
Gambar 4. 10 Proses <i>Rotoscoping</i>	47
Gambar 4. 11 Menghapus Area <i>Rotoscoping</i>	47
Gambar 4. 12 Proses <i>Freeze</i>	47
Gambar 4. 13 Hasil Akhir <i>Rotoscoping</i>	48
Gambar 4. 14 Menu <i>Pen Tools</i>	48
Gambar 4. 15 Insert Keyframe	49
Gambar 4. 16 Insert Text Animation	49
Gambar 4. 17 Add Asset dan penyesuaian dengan tools scale	49
Gambar 4. 18 Create Null Object	50
Gambar 4. 19 Track Motion	50
Gambar 4. 20 Create Motion <i>Analyze</i>	51
Gambar 4. 21 Edit target Motion Tracking	51
Gambar 4. 22 Motion Tracker Apply Option	52
Gambar 4. 23 Data Tracking	52
Gambar 4. 24 Parent & Link	52
Gambar 4. 25 Hasil Akhir Track Motion	53
Gambar 4. 26 Timeline background music	54
Gambar 4. 27 Timeline voice over	54
Gambar 4. 28 Penyesuaian Voice Over dengan Music	54

Gambar 4. 29 Proses Rendering.....55
Gambar 4. 30 Export.....55



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT IZIN PENELITIAN AMIKOM	67
LAMPIRAN 2 SURAT BALASAN IZIN PENELITIAN	68
LAMPIRAN 3 HASIL KUESIONER MASYARAKAT UMUM	69
LAMPIRAN 4 HASIL KUESIONER AHLI MULTIMEDIA	72
LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI MASA PRODUKSI.....	75
LAMPIRAN 6 PROFIL AHLI MULTIMEDIA.....	76

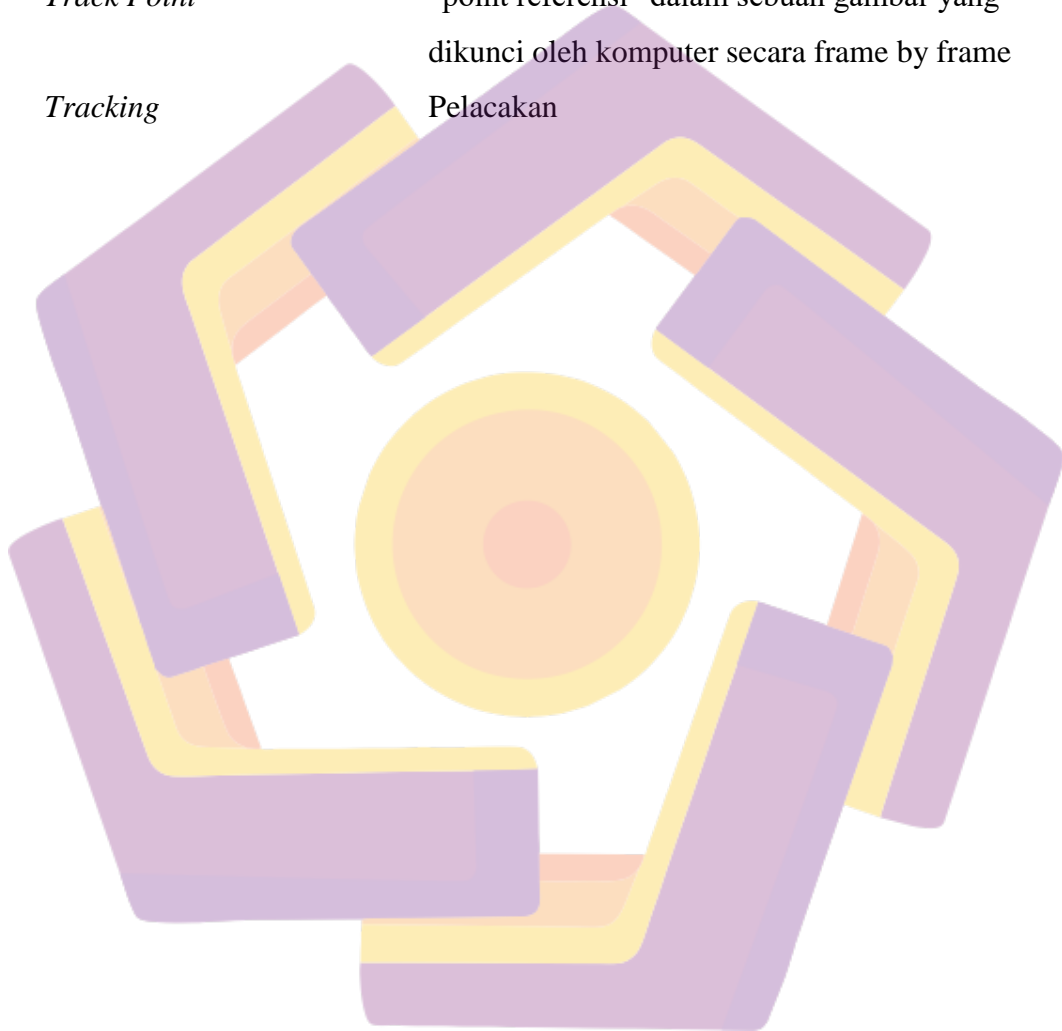


DAFTAR ISTILAH



<i>Camera Tracking</i>	Proses Menganalisis Klip untuk menentukan posisi kamera frame by frame dan menghasilkan titik yang digunakan untuk menempelkan lapisan 3D
<i>Color Grading</i>	Koreksi warna dasar yang dirancang untuk secara umum menyeimbangkan gambar dan memperbaiki warna
<i>Composition</i>	Tempat untuk membuat animasi, layering, dan effect.
<i>Filmmaker</i>	Pembuat Film
<i>Frame</i>	Bingkai
<i>Freeze</i>	Tools untuk menyimpan data rotos
<i>Green Screen</i>	Layar hijau
<i>Hardware</i>	Perangkat keras
<i>Keyframe</i>	Sebuah gambar yang mendefinisikan titik permulaan dan akhir dari transisi atau proses animasi
<i>Live Shoot</i>	Teknik pengambilan gambar secara langsung
<i>Motion Graphic</i>	Potongan animasi atau rekaman digital yang menciptakan ilusi gerakan atau perputaran, dan biasanya digabungkan dalam project multimedia
<i>Motion Tracking</i>	Effect untuk mengunci gambar ke background yang bergerak bersama sama dalam sinkronasi yang sempurna
<i>Platform</i>	Tempat untuk menggerakan layanan
<i>Roto Brush</i>	Tools Adobe After Effect untuk mengisolasi object
<i>Rotoscoping</i>	Metode utama untuk mengisolasi object dalam proses penilaian kedalaman
<i>Scene</i>	Adegan

<i>Sequence</i>	Tempat untuk membuat animasi, layering, dan effect seperti composition
<i>Software</i>	Perangkat lunak
<i>Stroke</i>	Garis tepi
<i>Timeline</i>	Garis Waktu untuk melihat durasi
<i>Track Point</i>	"point referensi" dalam sebuah gambar yang dikunci oleh komputer secara frame by frame
<i>Tracking</i>	Pelacakan



INTISARI

Scientea,s adalah produk minuman yang berlokasi di Jatigrit, Srimartani, Kec. Piyungan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, produk yang di pasarkan Scientea's terdapat berbagai macam varian, antara lain minuman Thai Tea dengan pilihan berbagai topping, lalu minuman rasa Coklat dan masih banyak lagi. Sayangnya dengan hanya mengandalkan varian rasa saja masih belum cukup untuk menarik minat konsumen untuk membeli dan merasakan produk tersebut. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti bertambahnya *Competitor* dan pihak Scientea's yang kurang mempromosikan produknya pada media social. Untuk mengatasi tantangan ini, penulis akan mengimplementasikan teknik *Visual Effect* dengan cermat dalam video iklan Scienteas menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects.

Adobe After Effects merupakan salah satu alat utama dalam industri efek visual yang memiliki beragam fitur untuk menciptakan efek visual yang menarik dan dinamis. Dengan menggabungkan pengetahuan dalam bidang periklanan, desain grafis, dan keterampilan teknis dalam menggunakan Adobe After Effects, penelitian ini mencoba menyediakan solusi konkret untuk meningkatkan efektivitas video iklan Scienteas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi teknik visual effect menggunakan Adobe After Effects secara signifikan dapat memperkuat daya tarik visual dan pesan promosi dalam video iklan Scienteas. Penggunaan efek transisi yang mulus, animasi grafis yang dinamis, dan penyesuaian warna yang cermat telah meningkatkan daya tarik iklan, memudahkan pemahaman pesan promosi, dan merangsang respons positif dari pemirsa.

Dalam konteks ini, video iklan Scienteas berhasil mencapai tujuan promosi dengan lebih efektif, menjadikan penelitian ini relevan dan bermanfaat untuk perusahaan-perusahaan yang ingin memaksimalkan potensi pemasaran mereka melalui pemanfaatan teknologi visual effect dalam iklan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang implementasi teknik *Visual Effect* dalam konteks *Periklanan* modern.

Kata Kunci : Competitor, Visual Effect, Periklanan

ABSTRACT

Scientea,s is a beverage product located in Jatigrit, Srimartani, Kec. Piyungan, Bantul Regency, Yogyakarta Special Region, there are various variants of the products marketed by Scientea's, including Thai Tea drinks with a choice of various toppings, then Chocolate flavored drinks and many more. Unfortunately, relying solely on flavor variants is still not enough to attract consumers' interest in buying and tasting the product. This is caused by several factors such as the increase in Competitors and Scientea's lack of promoting its products on social media. To overcome this challenge, the author will carefully implement visual effects techniques in Scienteas advertising videos using Adobe After Effects software.

Adobe After Effects is one of the main tools in the Visual Effects industry which has a variety of features to create interesting and dynamic Visual Effects. By combining knowledge in advertising, graphic design, and technical skills in using Adobe After Effects, this research tries to provide concrete solutions to increase the effectiveness of Scienteas advertising videos. The research results show that implementing visual effects techniques using Adobe After Effects can significantly strengthen the visual appeal and promotional messages in Scienteas advertising videos. The use of smooth transition effects, dynamic graphic animations, and careful color adjustments have increased the attractiveness of advertising, made it easier to understand promotional messages, and stimulated a positive response from viewers.

In this context, Scienteas Advertising videos succeed in achieving promotional objectives more effectively, making this research relevant and useful for companies that want to maximize their marketing potential through the use of Visual Effects technology in advertising. Thus, this research provides valuable insights into the implementation of visual effects techniques in the context of modern Advertising.

Keyword : *Competitor, Visual Effect, Advertising.*