

**COMPOSITING VFX SCENE DESA FANTASI PADA REMAKE
JINGGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIS

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

MUHAMMAD FALDI TAUFIKI

18.60.0044

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

**COMPOSITING VFX SCENE DESA FANTASI PADA REMAKE
JINGGLE AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIS

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



Disusun oleh
MUHAMMAD FALDI TAUFIKI
18.60.0044

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**COMPOSITING VFX SCENE DESA FANTASI PADA REMAKE
JINGGLE AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD FALDI TAUFIKI

18.60.0044

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Januari 2024

Dosen Pembimbing


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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

COMPOSITING VFX SCENE DESA FANTASI PADA REMAKE
JINGGLE AMIKOM

yang disusun dan diajukan oleh
MUHAMMAD FALDI TAUFIKI
18.60.0044

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

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

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Januari 2025

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
NIM

: Muhammad Faldi Taufiki
: 18.60.0044

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

COMPOSITING VFX SCENE DESA FANTASI PADA REMAKE JINGGLE AMIKOM

Dosen Pembimbing

: Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 2 January 2025

Yang Menyatakan,



Muhammad Faldi Taufiki

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, hidayat, dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Compositing VFX scene desa fantasi pada remake jingle amikom”.

Penulis tidak dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa dukungan dan bantuan dari individu yang telah memberikan pengarahan untuk mengerjakan skripsi ini. Oleh karena penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis yang selalu memberi dorongan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Hanif Alfatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
5. Bapak Dhimas Adi Satria, M.kom., selaku dosen pembimbing
6. Teman-teman tim Scene desa fantasi yang telah membantu pengerjaan proyek remake jingle amikom

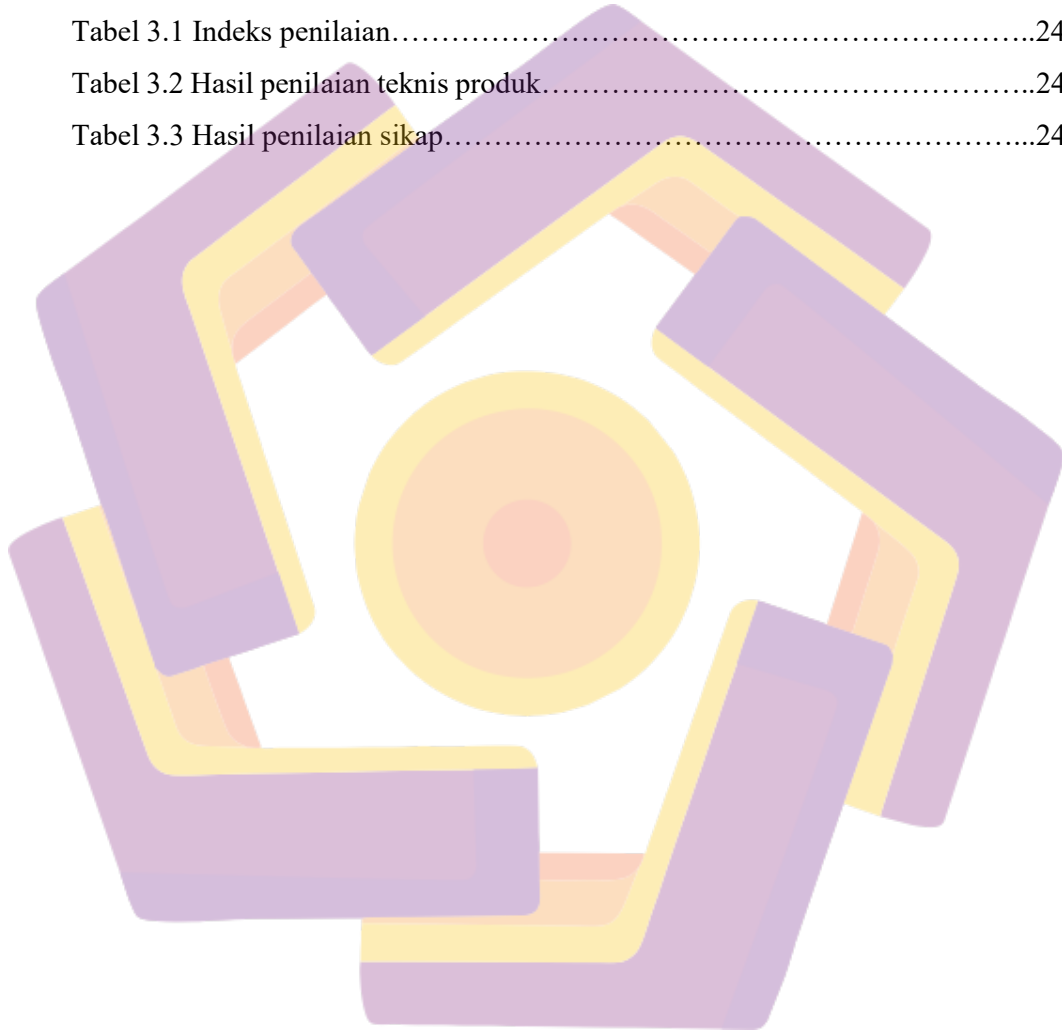
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR TABEL.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
INTISARI.....	IX
ABSTRACT.....	X
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Rumusan masalah.....	2
1.3. Batasan masalah.....	2
1.4. Tujuan penelitian.....	3
BAB II	
LANDASAN TEORI.....	4
2.1. DASAR TEORI.....	4
2.1.1. Compositing.....	4
2.1.1.1. Teknik compositing vfx.....	4
2.1.1.2. Software compositing.....	5
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	8
2.2.1. Brief produksi.....	8
2.2.2. Pengumpulan data.....	8
2.2.3. Teori kebutuhan fungsional.....	10
2.2.4. Teori pengujian.....	10
2.2.4. Kebutuhan non fungsional.....	11
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	12
2.3.1. Aspek kreatif.....	12
2.3.2. Aspek teknis.....	13
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	13
2.4.1. Ide dan konsep.....	13
2.4.2. Naskah dan storyboard.....	13
2.4.2.1. Naskah produksi.....	13
2.4.2.1. Storyboard.....	14
2.4.3. DESAIN.....	15
BAB III	

HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
3.1. Produksi atau pasca produksi.....	17
3.1.1. Pembuatan bahan.....	17
3.1.2. Produksi visual.....	19
3.1.2.1. Scene yang di buat dapat.....	19
3.1.2.2. Scene yang di buat dapat.....	20
3.1.2.3. Scene yang di buat dapat.....	21
3.1.2.4. Scene yang di buat dapat.....	21
3.1.2.5. Scene yang di buat dapat.....	22
3.1.3. Pasca produksi.....	23
3.2. Evaluasi.....	24
BAB IV	
PENUTUP.....	25
4.1. Kesimpulan.....	25
4.2. SARAN.....	25
DAFTAR PUSTAKA.....	26
LAMPIRAN.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Personal Computer.....	11
Tabel 2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	11
Tabel 2.3 Jobdesk pembuatan scene desa fantasi.....	12
Tabel 3.1 Indeks penilaian.....	24
Tabel 3.2 Hasil penilaian teknis produk.....	24
Tabel 3.3 Hasil penilaian sikap.....	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Blue or green screen</i>	4
Gambar 2.2 Masking.....	5
Gambar 2.3 Rotoscoping.....	5
Gambar 2.4 <i>Software Adobe after effect</i>	6
Gambar 2.5 <i>Software Adobe Photoshop</i>	6
Gambar 2.6 <i>Software Clip studio paint</i>	7
Gambar 2.7 <i>Software Kria</i>	7
Gambar 2.8 <i>Scene 2D animasi parallax</i>	9
Gambar 2.9 <i>Scene 3D animasi parallax</i>	9
Gambar 2.10 <i>Storyboard compositing</i>	14
Gambar 2.11 Desain naga dan slime.....	15
Gambar 2.12 Desain warga pedesaan.....	15
Gambar 2.13 Desain golem.....	16
Gambar 2.14 Desain peri.....	16
Gambar 2.15 Desain penyihir.....	16
Gambar 3.1 <i>Live model</i> sebelum diberi efek keylight.....	17
Gambar 3.2 <i>Live model</i> setelah diberi efek keylight.....	18
Gambar 3.3 <i>Rotoscoping live model</i> dengan pen tool.....	18
Gambar 3.4 <i>Rendering live model</i> yang telah di <i>roto</i> scoping.....	19
Gambar 3.5 Peletakan <i>layer</i> pada <i>timeline</i>	20
Gambar 3.6 Rail pergerakan <i>background</i>	20
Gambar 3.7 Drag pick whip <i>layer</i> naga ke <i>middleground</i>	21
Gambar 3.8 Radial blur <i>foreground</i>	22
Gambar 3.9 Mengatur pencahayaan.....	22
Gambar 3.10 After dan before editing.....	23
Gambar 3.11 Rendering.....	23

INTISARI

Media visual mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun dengan berbagai macam jenis. Salah satu jenis media visual yaitu jingle, jingle sendiri biasanya digunakan untuk memperkenalkan suatu produk, merek, atau layanan kepada Masyarakat. Salah satu proses dari dibuatnya suatu jingle adalah compositing. Compositing sendiri memiliki banyak Teknik dan software yang dapat digunakan compositing menjadi salah satu cara untuk memperkaya nilai visual kepada masyarakat. Dalam proses pembuatan remake jingle amikom ini melalui beberapa tahapan yang membuat penelitian semakin terarah yang meliputi penggunaan software, Teknik effect visual, dan envirotnments. Penelitian ini bekerja sama dengan Parama dalam pembuatan konsep remake jingle amikom dengan tema yang didapat desa fantasi. hasil dari penelitian ini berfokus pada post-production yaitu mengimplementasikan teknik compositing dengan proses editing, menambahkan envirotnment pendukung visual desa fantasi serta rendering hingga mencapai keluaran yaitu berupa scene dase fantasi pada remake jingle amikom dengan menggunakan software Adobe After Effects dan Adobe Premire

Kata kunci: Compositing, effect visual, remake jingle

ABSTRACT

Visual media has experienced very significant developments from year to year with various types. One type of visual media is jingle, jingle itself is usually used to introduce a product, brand, or service to the public. One of the processes of making a jingle is compositing. Compositing itself has many techniques and software that can be used, compositing is one way to enrich visual value to the public. In the process of making this amikom jingle remake, it went through several stages that made the research more focused, including the use of software, visual effect techniques, and environments. This study collaborated with Parama in creating the concept of amikom jingle remake with the theme obtained fantasy village. the results of this study focus on post-production, namely implementing compositing techniques with the editing process, adding supporting visual environments for fantasy villages and rendering to achieve output in the form of a fantasy scene on the amikom jingle remake using Adobe After Effects and Adobe Premiere software.

Keyword: *Compositing, visual effect, remake jingle*