

**IMPLEMENTASI TEKNIK ROTOSCOPING, TRACKING DAN MOTION
PADA MUSIC VIDEO "SEBATAS MIMPI"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

EVANTRO MAWU ATE

21.82.1285

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

IMPLEMENTASI TEKNIK ROTOSCOPING, TRACKING DAN MOTION PADA MUSIC VIDEO "SEBATAS MIMPI"

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

EVANTRO MAWU ATE

21.82.1285

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK ROTOSCOPING, TRACKING DAN MOTION
PADA MUSIC VIDEO "SEBATAS MIMPI"**

yang disusun dan diajukan oleh

EVANTRO MAWU ATE

21.82.1285

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Januari 2025

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK ROTOSCOPING, TRACKING DAN MOTION
PADA MUSIC VIDEO "SEBATAS MIMPI"**

yang disusun dan diajukan oleh

EVANTRO MAWU ATE

21.82.1285

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizky, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302311

Jeki Kuswanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302456

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 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 : Ewantro Mawu Ate
NIM : 21.82.1285

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK ROTOSCOPING, TRACKING DAN MOTION PADA MUSIC VIDEO "SEBATAS MIMPI"

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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 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, 02 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Ewantro Mawu Ate

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Karena berkat dan karunianya yang melimpah, Penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini Dengan baik.

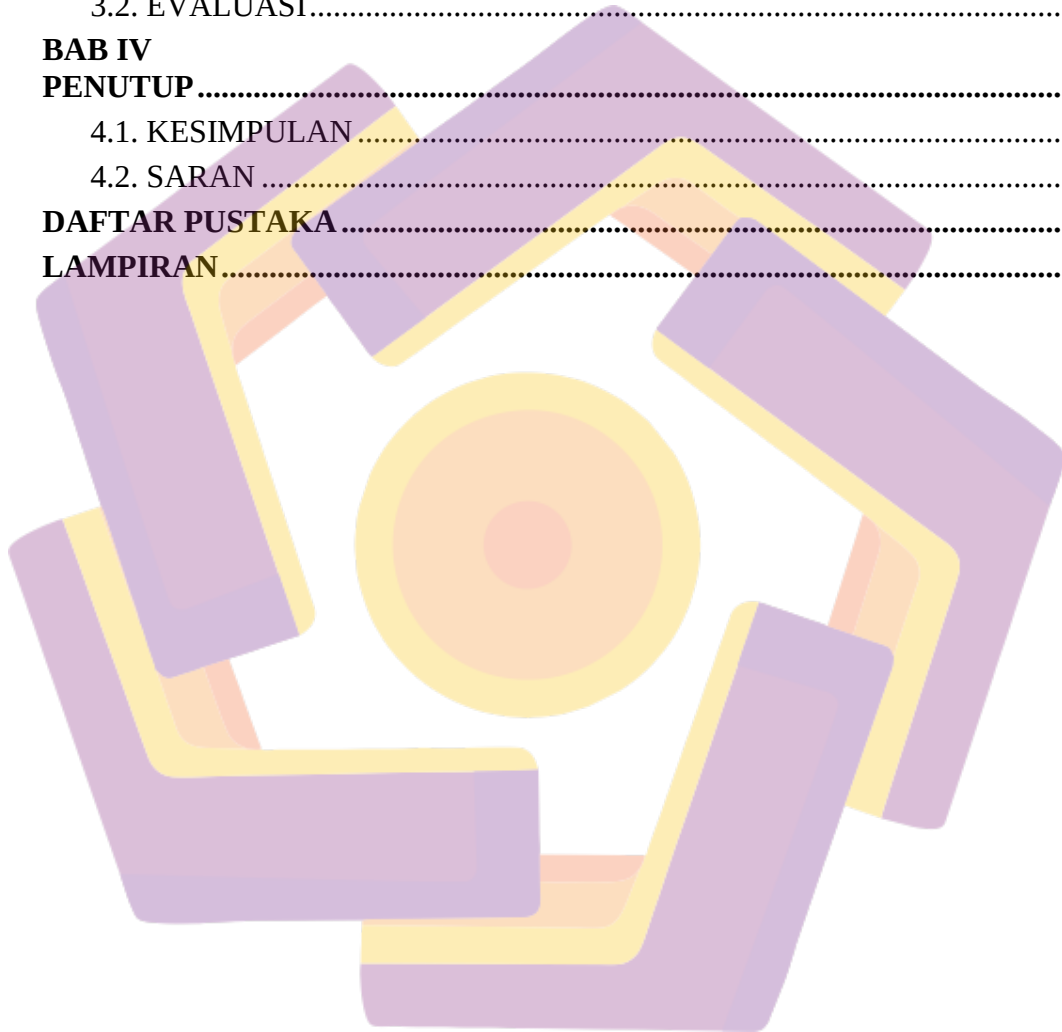
Karya Ini akan tidak terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai individu yang telah berikan inspirasi dan petunjuk serta motivasi kepada penulis. Maka dari itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**, Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. **Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. **Bapak Agus Purwanto, M.Kom.**, Selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. **Bapak Bernadhed, M.Kom.**, Selaku Dosen Pembimbing, yang telah membimbing penulis selama Penyusunan Skripsi Ini.
5. Segenap Dosen Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu selama penulis menjalani masa studi.
6. Teman-Teman Pengurus IKNA Periode 2022/2023 yang telah memberikan kesempatan dan ilmu bagi penulis hingga memperoleh pengalaman berharga, Serta Kepada Teman-Teman KAUM BERIMAN yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat, Baik dalam suka maupun duka.
7. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Tim Wacana.Visual, Serta Teman-teman Seperjuangan Program Pandawa, Dan para mentor yang telah berkontribusi dalam produksi Musik Video “Sebatas Mimpi”.
8. Keluarga saya tercinta, Yang senantiasa memberikan Doa dan dukungan selama menyelesaikan masa studi.

DAFTAR ISI

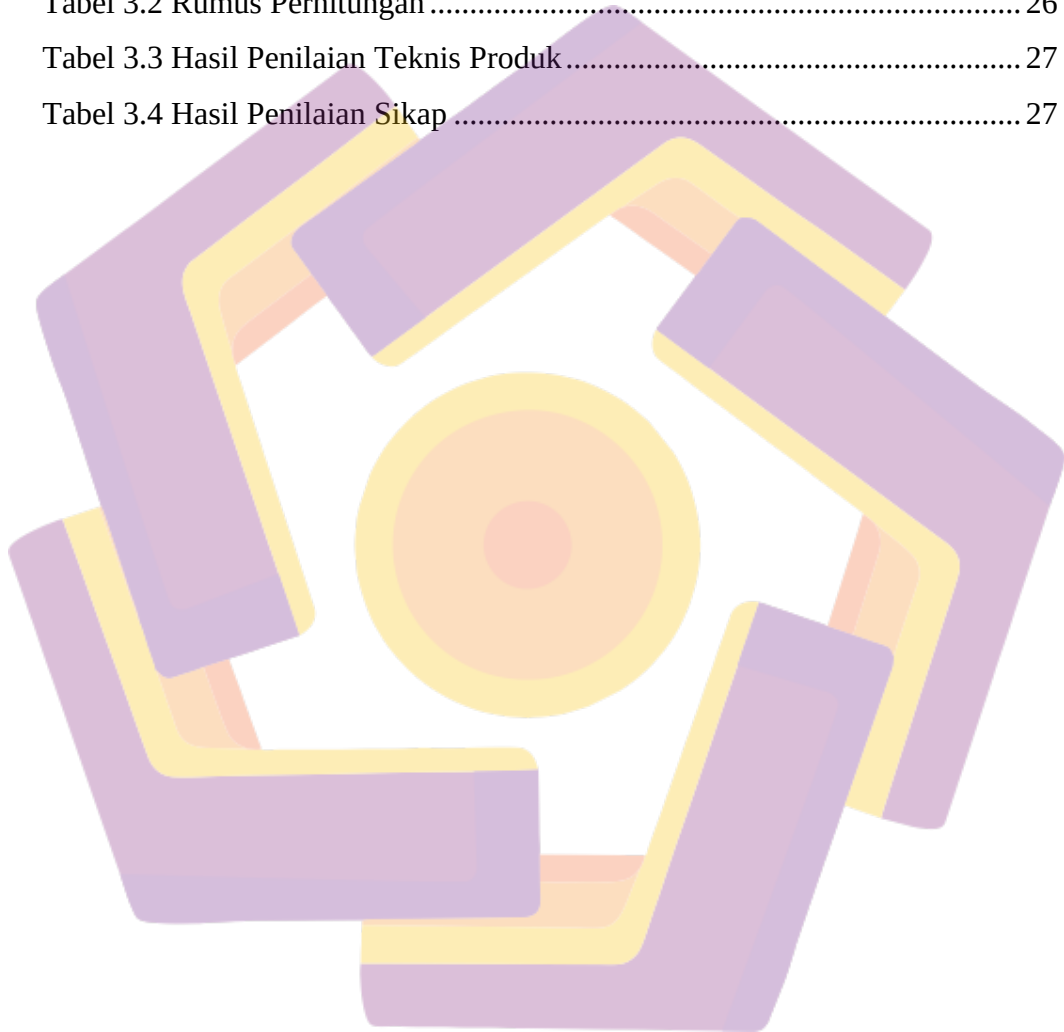
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	9
INTISARI.....	10
ABSTRACT.....	11
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	2
1.3. BATASAN MASALAH	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN	3
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS	3
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN	3
2.2.1. BRIEF PRODUKSI	3
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	3
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	4
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	5
2.3.1. ASPEK KREATIF	5
2.3.2. ASPEK TEKNIS	6
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	7
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	7
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD	7
2.4.3. DESAIN	9
BAB III	
PEMBAHASAN	10
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	10
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN.....	10

3.1.1.1. Pengambilan Video	10
3.1.2. PASCA PRODUKSI.....	11
3.1.4.1 Scene Jembatan Karakter Utama Penyanyi	11
3.1.4.2 Shot Jembatan Karakter Utama Penyanyi.....	14
3.1.4.3 Shot Jembatan Karakter Cewek Berjalan.....	17
3.1.4.3 Scene Jalan Karakter Cewek Berjalan Menyebrang Jalan	21
3.2. EVALUASI.....	24
BAB IV	
PENUTUP	26
4.1. KESIMPULAN	26
4.2. SARAN	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN	28



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi kebutuhan Perangkat Keras	5
Tabel 2.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	5
Tabel 3.1 tabel indeks.....	26
Tabel 3.2 Rumus Perhitungan	26
Tabel 3.3 Hasil Penilaian Teknis Produk.....	27
Tabel 3.4 Hasil Penilaian Sikap	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Screenshot Toton Caribo-Bola Bola official Music Video	8
Gambar 2.2 TOTON CARIBO-KIDS PU MAMA(OFFICIAL MV	9
Gambar 2.3 Screenshot NADIR - SHORT MOVIE	9
Gambar 2.3 Naskah	8
Gambar 2.4 Storyboard	9
Gambar 2.5 Gambar Floating Hati	9
Gambar 3.1 Pengambilan Video	11
Gambar 3.2 Tampilan Penambahan Live Shoot Pada Adobe After Effect	12
Gambar 3.3. Tampilan setelah rotoscoping	13
Gambar 3.4. Tampilan proses penambahan video original	13
Gambar 3.5. Tampilan proses penambahan teks lirik lagu	14
Gambar 3.6. Tampilan proses menggerakkan teks lirik lagu	14
Gambar 3.7. Tampilan keyframe dan timeline	15
Gambar 3.8 Tampilan penambahan live shoot pada adobe After Effect 2021	16
Gambar 3.9 Tampilan Rotoscoping live shoot pada adobe After Effect 2021	16
Gambar 3.10 Penempatan Video yang di Rotoscoping Dan Original	17
Gambar 3.11 Tampilan menganimasikan teks lirik lagu	17
Gambar 3.12 Tampilan Penambahan Live Shoot Pada Adobe After Effect ...	18
Gambar 3.13 Tampilan Penerapan Teknik Tracking	19
Gambar 3.14 Tampilan Penerapan Teknik Rotoscoping	19
Gambar 3.15 Tampilan delete effect rotoscoping pada original	20
Gambar 3.16 Tampilan Effect control setelah delete effect rotoscoping	21
Gambar 3.17 Tampilan Penambahan Aset Floating	21
Gambar 3.18 Tampilan Penambahan video live shoot	23
Gambar 3.19 Tampilan proses tracking kamera	23
Gambar 3.20 Tampilan keyframe masking	24
Gambar 3.21 Tampilan proses Masking dan penambahan teks lirik lagu	24
Gambar 3.22 Tampilan proses Masking dan penambahan teks lirik lagu	25
Gambar 3.23 Tampilan effect control pada shadow dari lirik lagu	25

INTISARI

Seiring berkembangnya teknologi, Pembuatan Musik Video kini semakin kreatif dengan memanfaatkan berbagai teknik visual yang menarik. Salah satu yang digunakan dalam pembuatan musik video “Sebatas Mimpi” adalah Rotoscoping, Yang memungkinkan animator untuk melacak setiap frame by frame dari video Live shot dan mengubahnya dijadikan sebuah bahan untuk divisualisasi yang lebih menarik, Dalam musik video “Sebatas Mimpi”, Teknik Rotoscoping digunakan untuk memvisualisasikan secara inda dari kisah nyata seorang pria yang memendam perasaan kepada seorang wanita yang ia kagumi. Hasilnya adalah sebuah karya yang tidak hanya memukau secara visual, Tetapi mampu menarik perhatian penonton dengan cerita kisah nyata tentang seorang pria yang mengagumi seorang wanita yang tak tercapai.

Hasil Karya Ilmiah Ini bermaksud untuk memberikan inspirasi pembuatan musik video “Sebatas Mimpi” menggunakan aplikasi *Adobe After effect 2021*. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di dalam software tersebut, Penulis memanfaatkan teknik rotoscoping yang digunakan untuk mendukung proses visualisasi dan melengkapi kebutuhan visual dari Musik Video Yang Berjudul “Sebatas Mimpi”.

Rotoscoping merupakan teknik dimana animator melacak gerakan Live-action, Frame-frame by frame. Sumber film dapat secara langsung dapat digunakan dari aktor ke gambar animasi.

Kata Kunci: *Rotoscoping, Musik Video, Tracking, Motion Graphics, VFX.*

ABSTRACT

As technology develops, making music videos is now increasingly creative by utilizing various interesting visual techniques. One of the things used in making the "Sebatas Dream" music video is Rotoscoping which allows the animator to track each Live shot video frame by frame and make it a more interesting visualization material. In the music video "Sebatas Mimpi", the Rotoscoping technique is used to beautifully visualize the true story of a man who harbors feelings for the woman he admires. The result is a work that is not only visually stunning, but is able to capture the audience's attention with a true story about a man who admires an unattainable woman.

The results of this scientific work are intended to provide inspiration in making the music video "Sebatas Dream" using the Adobe After Effects 2021 application. By utilizing the features available in this software, The author utilizes the rotoscoping technique which is used to support the visualization process and complete the visual needs of music. The video is entitled "Sebatas Mimpi".

Rotoscoping is a technique in which animators track Live-action movement, Frame-by-frame. Film sources can be used directly from actors to animated images.

Keywords: *Rotoscoping, Music Video, Tracking, Motion Graphics, VFX.*