

**COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE AWAL PADA
VIDEO IKLAN TEKNOLOGI INFORMASI 2025**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
‘IZZA NAFI’ATUZZAHRA
21.82.1291

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE AWAL PADA
VIDEO IKLAN TEKNOLOGI INFORMASI 2025**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
‘IZZA NAFI’ATUZZAHRA
21.82.1291

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE AWAL PADA VIDEO IKLAN
TEKNOLOGI INFORMASI 2025**

yang disusun dan diajukan oleh

'IZZA NAFI'ATUZZAHRA

21.82.1291

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Desember 2024

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE AWAL PADA VIDEO IKLAN
TEKNOLOGI INFORMASI 2025

yang disusun dan diajukan oleh

'IZZA NAFI'ATUZZAHRA

21.82.1291

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Desember 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 : 'Izza Nafi'atuzzahra
NIM : 21.82.1291

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE AWAL PADA VIDEO IKLAN TEKNOLOGI INFORMASI 2025

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, A.Md., 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, 24 Desember 2024

Yang Menyatakan



'Izza Nafi'atuzzahra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala nikmat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan, doa, dan semangatnya kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Alfatta, M.Kom., selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, serta dosen pembimbing skripsi dari penulis.
5. Bapak Ahmad Zaid Rahman dan Bapak Rafi Kurnia Rachbini selaku mentor selama program magang artist di CV. Parama Creative.
6. Teman-teman seperjuangan selama masa perkuliahan, geng ciwi TI04 yang telah banyak memberi support kepada penulis.
7. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Harapan penulis semoga skripsi ini membawa manfaat khusus kepada diri sendiri dan umumnya kepada para pembaca.

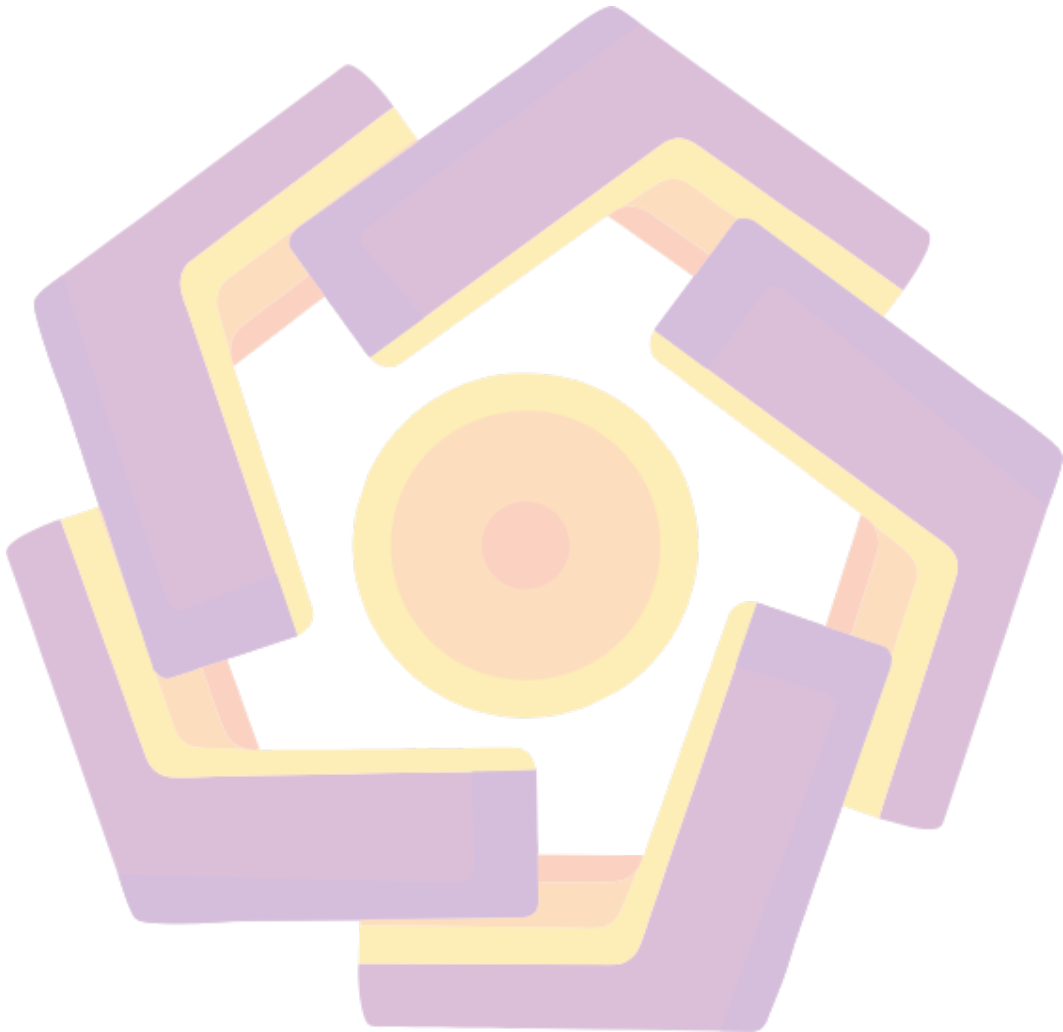
Yogyakarta, 24 Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

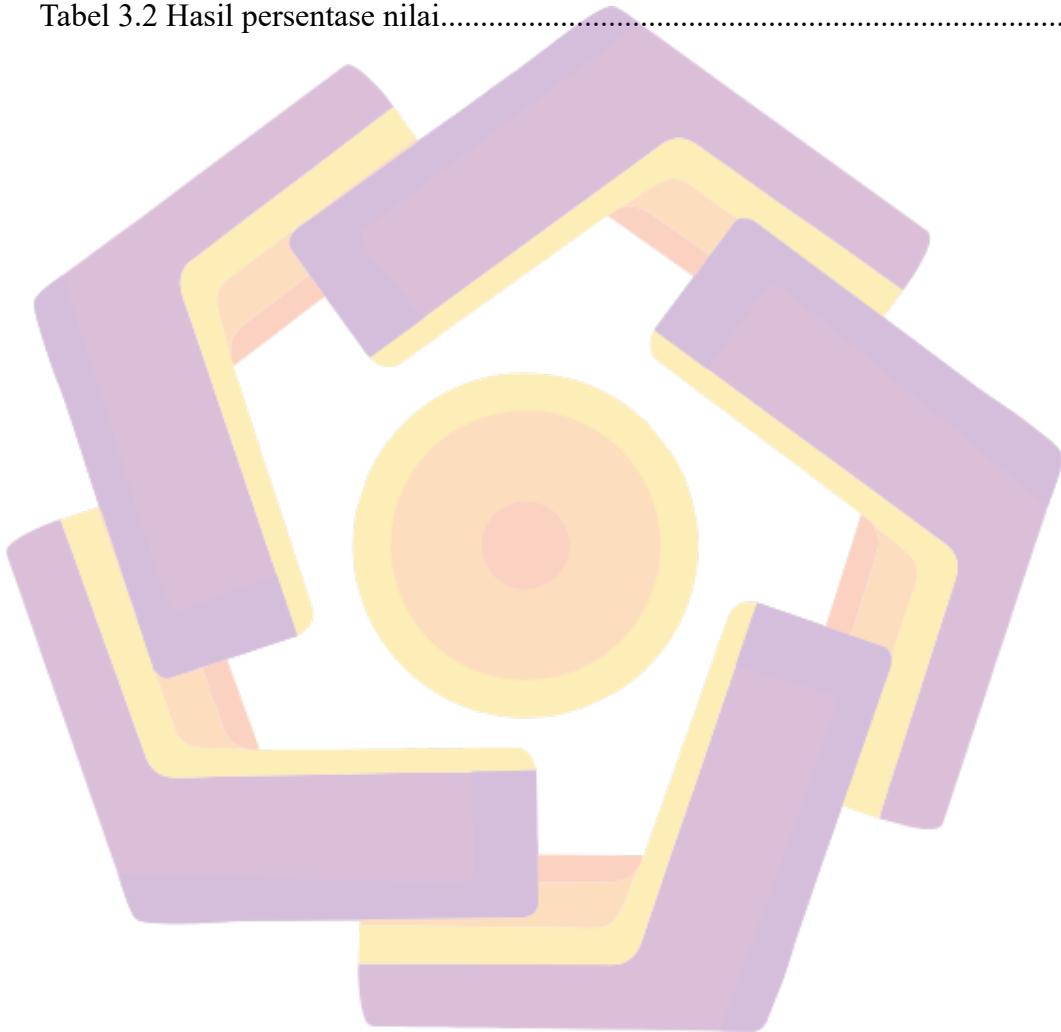
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. 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.....	6
2.2.1. Brief Produksi.....	6
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	6
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	7
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	7
2.3.1. Aspek Kreatif.....	8
2.3.2. Aspek Teknis.....	8
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	8
2.4.1. Ide dan Konsep.....	9
2.4.2. Naskah dan Storyboard.....	10
2.4.3. Desain.....	11
BAB III PEMBAHASAN.....	13
3.1. Produksi atau Pra Produksi.....	13
3.1.1. Pembuatan Bahan.....	13
3.1.2. Pasca Produksi.....	13
3.2. Evaluasi.....	25

BAB IV PEMBAHASAN.....	28
4.1. Kesimpulan.....	28
4.2. Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29
LAMPIRAN.....	30



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi kebutuhan perangkat keras.....	7
Tabel 2.2 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.....	7
Tabel 2.3 Storyboard.....	10
Tabel 3.1 Hasil penilaian produk.....	23
Tabel 3.2 Hasil persentase nilai.....	23



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh penerapan masking.....	3
Gambar 2.2 Contoh penerapan rotoscoping.....	4
Gambar 2.3 Contoh penerapan keying.....	5
Gambar 2.4 Contoh penerapan compositing.....	5
Gambar 2.5 Pipeline vfx.....	9
Gambar 2.6 Naskah.....	10
Gambar 2.7 Time-lapse langit.....	11
Gambar 2.8 Time-lapse kendaraan.....	11
Gambar 3.1 Pengambilan footage.....	12
Gambar 3.2 New project.....	13
Gambar 3.3 Pen tool.....	14
Gambar 3.4 Keyframe.....	14
Gambar 3.5 Layer yang sudah di duplicate.....	14
Gambar 3.6 Mask feather adegan pertama.....	15
Gambar 3.7 Efek Keylight.....	15
Gambar 3.8 Pengaturan keylight pada effect control.....	16
Gambar 3.9 Pengaturan efek Advanced Spill Suppressor.....	17
Gambar 3.10 New Project.....	17
Gambar 3.11 Roto Brush tool.....	18
Gambar 3.12 Tampilan saat proses rotoscoping.....	18
Gambar 3.13 Tampilan setelah di freeze.....	18
Gambar 3.14 New Project.....	19
Gambar 3.15 Import Image Sequence.....	19
Gambar 3.16 Efek Colorama.....	20
Gambar 3.17 Effect control Colorama.....	20
Gambar 3.18 Tampilan timeline setelah inverted luma matte.....	21
Gambar 3.19 Pengaturan time stretch.....	21
Gambar 3.20 Pengaturan opacity.....	21
Gambar 3.21 Solid settings.....	22
Gambar 3.22 Tampilan setelah menambahkan hasil rotoscoping karakter utama.....	22

INTISARI

Industri multimedia terus berkembang berkat kemajuan teknologi telah mendorong efisiensi dalam proses pembuatan film, termasuk penggunaan visual effect. Visual effect adalah sebuah proses pemberian efek tertentu yang digunakan untuk menciptakan atau memanipulasi gambar yang tidak dapat diambil dengan kamera secara langsung dengan tujuan membuat adegan tampak realistis melalui berbagai teknik. Salah satu teknik visual effect yang digunakan dalam pembuatan Video Iklan Teknologi Informasi 2025 adalah *compositing*, yaitu menggabungkan berbagai elemen visual seperti gambar, video, dan grafik dengan mengatur tata letak, warna, dan efek visual sesuai yang diinginkan menjadi satu gerakan utuh. Proses ini melibatkan beberapa teknik seperti *masking*, *keying*, *rotoscoping*, penerapan efek, dan hal lainnya. Komposisi tersebut digunakan untuk mengubah sebuah adegan yang tidak bisa diwujudkan secara langsung menjadi suasana yang tampak nyata. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan Video Iklan Teknologi Informasi 2025 adalah Adobe After Effect 2024 dan Adobe Premiere Pro 2019. Secara keseluruhan konsep video iklan ini menjadi sebuah strategi kreatif dalam memanfaatkan berbagai elemen multimedia untuk mempromosikan program studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Kata kunci: Multimedia, Efek Visual, *Compositing*, Teknologi Informasi

ABSTRACT

The multimedia industry continues to grow due to technological advances that have pushed efficiency in the filmmaking process, including the use of visual effects. Visual effect is a process of giving certain effects used to create or manipulate images that cannot be taken with a camera directly with the goal of making the scene look realistic through various techniques. One of the visual effects techniques used in the making of the Information Technology 2025 Video Advertisement is compositing, which is combining various visual elements such as images, videos, and graphics by arranging the layout, colors, and visual effects as needed into one whole scene. This process involves several techniques such as masking, keying, rotoscoping, applying effects, and others. The composition is used to transform a scene that cannot be realized directly into an environment that looks real. The applications used in making the 2025 Information Technology Video Advertisement are Adobe After Effect 2024 and Adobe Premiere Pro 2019. Overall, the concept of this advertising video is a creative strategy in using various multimedia elements to promote the Information Technology study program at AMIKOM University Yogyakarta.

Keywords: Multimedia, Visual Effects, Compositing, Information Technology