COMPOSITING VFX SCENE DERMAGA PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

SKRIPSI NON REGULER- MAGANG ARTIST

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

Disusun oleh

HUBERTUS ARGA LUDJU

19.82.0735

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

COMPOSITING VFX SCENE DERMAGA PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

SKRIPSI NON REGULER- MAGANG ARTIST

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

Disusun oleh

HUBERTUS ARGA LUDJU

19.82.0735

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

COMPOSITING VFX SCENE DERMAGA PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

yang disusun dan diajukan oleh

HUBERTUS ARGA LUDJU

19.82.0735

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 27 Desember 2024

Dosen Pembimbing

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

COMPOSITING VFX SCENE DERMAGA PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

yang disusun dan diajukan oleh

HUBERTUS ARGA LUDJU

19.82.0735

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom. **NIK. 190302208**	
Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom. **NIK. 190302229**	
Bernadhed, S.Kom., M.Kom. **NIK. 190302243**	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 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 : **Hubertus Arga Ludju**
NIM : **19.82.0735**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

COMPOSITING VFX SCENE DERMAGA PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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, 27 Desember 2024

METERAI TEMPEL
B3AMX188990197

Hubertus Arga Ludju

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, berkat, pertolongan, ketabahan serta kekuatan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul " Compositing VFX Scene Dermaga Pada Remake Jingle Amikom ". Sebagai hasil produk dari program Puntadewa yang diselenggarakan oleh Parama Studio. Skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Orang Tua penulis, terutama ibu penulis yang tak henti-hentinya memberikan doa serta dukungan setiap hari dan memberi dorongan kepada penulis agar bisa menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto , M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom Selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Bernadhed, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing skripsi, yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
6. Mentor selama menjalani program Puntadewa dari Parama Studio.
7. Seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
8. Seluruh anggota tim untuk bekerja sama dalam proses pembuatan *scene* dermaga pada *Remake Jingle* Amikom.
9. Rekan-rekan seperjuangan selama masa perkuliahan yang secara langsung atau tidak langsung telah mendukung penulis.
10. Kepada Semua pihak yang turut terlibat dalam penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 27 Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN…… iii
HALAMAN PENGESAHAN……... iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI…….. v
KATA PENGANTAR…… vi
DAFTAR ISI…… viii
DAFTAR TABEL……...…… x
DAFTAR GAMBAR…… xi
INTISARI……..xii
ABSTRACT…… xiii
BAB I …….... 1
PENDAHULUAN1
1.1. LATAR BELAKANG……1
1.2. RUMUSAN MASALAH…… 2
1.3. BATASAN MASALAH…….. 2
1.4. TUJUAN PENELITIAN…… 3
BAB II…… 4
TEORI DAN PERANCANGAN44
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK…… 4
2.1.1. TEKNIK DIGITAL COMPOSITING……4
2.1.2. TEKNIK MASKING…… 4
2.1.3. TEKNIK KEYFRAME…….. 4
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN…… 5
2.2.1. BRIEF PRODUKSI…… 5
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL…… 5
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL……... 6
2.2.3.1. KEBUTUHAN HARDWARE…… 6
2.2.3.2 KEBUTUHAN SOFTWARE…….. 6

2.2.3.3.KEBUTUHAN BRAINWARE…… 6
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI…… 7
2.3.1. ASPEK KREATIF…….. 7
2.3.2. ASPEK TEKNIS…… 8
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI……. 9
2.4.1. IDE DAN KONSEP……... 9
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD…….. 9
2.4.3. DESAIN…… 10
BAB III ……12
HASIL DAN PEMBAHASAN1212
3.1. PASCA PRODUKSI…….. 12
3.1.1. ROTOSCOPING DAN KEYING…… 12
3.1.2. LAYERING ASET……... 15
3.1.3. MEMBUAT ASET MATAHARI DENGAN ELLIPSE TOOL…... 16
3.1.4. MENGATUR SCALE PADA LAYER……. 18
3.1.5. MEMBUAT EFEK PELANGI DENGAN PEN TOOL……... 19
3.1.6. MENAMBAHKAN EFEK BLUR PADA LAYER…… 21
3.1.7. MEMBUAT MASKING UNTUK LUMBA-LUMBA……... 24
3.1.8. MENGATUR POSITION DENGAN KEYFRAME…….. 25
3.1.9. MEMBUAT EFEK CAHAYA DENGAN MASKING……... 26
3.1.10. MELAKUKAN TRACKING MANUAL……. 28
3.1.11 MELAKUKAN RENDER AKHIR…… 29
3.2. EVALUASI…… 31

3.2.1. HASIL PENILAIAN MENTOR…… 31
3.2.2. PERHITUNGAN SKALA LIKERT…… 32
3.2.3. PERHITUNGAN HASIL PENILAIAN TEKNIS PRODUK…… 33
3.2.4. PERHITUNGAN HASIL PENILAIAN SIKAP…… 34
BAB IV …… 3636
4.1. KESIMPULAN…… 36
4.2. SARAN…… 36
DAFTAR PUSTAKA……37
LAMPIRAN…….. 38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan Hardware……..……...6
Tabel 2.2 Kebutuhan Brainware…….……...6
Tabel 2.3 Hasil Penilaian Teknis Produk…….10
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis Produk..……...29
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap……...……...29
Tabel 3.3 Persentase Nilai……...……...30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Naskah scene dermaga……. 9
Gambar 2.2 Desain background scene dermaga…… 120
Gambar 2.3 Desain lumba-lumba scene dermaga…….. 151
Gambar 2.4 Desain orang mancing scene dermaga……... 161
Gambar 3.1 Tampilan Raw Footage……... 183
Gambar 3.2 Memilih Screen Color…… 13
Gambar 3.3 Mengatur Screen Gain……14
Gambar 3.4 Melakukan Rotoscoping……14
Gambar 3.5 Hasil dari rotoscoping…… 15
Gambar 3.6 Gabungan layer…….. 15
Gambar 3.7 Hasil penyusunan elemen……...16
Gambar 3.8 Ellipse tool untuk membuat matahari……17
Gambar 3.9 Mengatur scale dari matahari…… 17
Gambar 3.10 Mengatur glow effects pada matahari…….. 17
Gambar 3.11 Mengatur scale pada layer bukit……...18
Gambar 3.12 Mengatur scale pada layer rumah……18
Gambar 3.13 Mengatur scale pada layer awan……...19
Gambar 3.14 Mengatur scale pada layer burung camar……19
Gambar 3.15 Mengatur scale pada layer orang memancing…….. 19
Gambar 3.16 Mengatur scale pada layer air laut……19
Gambar 3.17 Mengatur efek glow……. 20
Gambar 3.18 Membentuk pelangi dengan Pen Tool……..20
Gambar 3.19 Mengatur Scale……20
Gambar 3.20 Mengubah Blend Mode menjadi divide……... 20
Gambar 3.21 Blur pada gunung……. 21
Gambar 3.22 Blur pada rumah……... 21
Gambar 3.23 Blur pada awan……22
Gambar 3.24 Blur pada orang memancing……22
Gambar 3.25 Blur pada burung camar……... 22
Gambar 3.26 Blur pada dock kayu……23
Gambar 3.27 Tampilan dari efek Gaussian Blur……23
Gambar 3.28 Salah satu layer dengan Gaussian Blur…… 24

Gambar 3.29 Menambahkan masking pada lumba-lumba……24
Gambar 3.30 Position karakter utama…… 25
Gambar 3.31 Position anak kecil……25
Gambar 3.32 Position mobil…….……..25
Gambar 3.33 Position burung camar……..25
Gambar 3.34 Position rumah……..26
Gambar 3.35 Tampilan layer dengan keyframe position……... 26
Gambar 3.36 Tampilan tracking pergerakan position…… 26
Gambar 3.37 Color Matte……...27
Gambar 3.38 Color Matte pada Timeline……...27
Gambar 3.39 Tampilan membentuk color matte……27
Gambar 3.40 Mengatur mask dari color matte……...28
Gambar 3.41 Melakukan tracking manual……. 29
Gambar 3.42 Melakukan tracking dengan keyframe……. 29
Gambar 4.43 Melakukan eksport media…… 30

INTISARI

Animasi 2D adalah bentuk seni visual yang menggabungkan gambar dan gerakan dalam dua dimensi untuk menciptakan cerita yang dinamis dan menarik. Dalam animasi 2D, setiap *frame* digambar secara manual atau menggunakan perangkat lunak komputer untuk menghasilkan ilusi gerakan. Proses ini melibatkan tahap perencanaan seperti pengembangan karakter, skenario, dan *storyboard*, serta penggunaan teknik pewarnaan dan pengaturan waktu yang tepat. Animasi 2D telah digunakan dalam berbagai industri, termasuk hiburan, pendidikan, dan iklan, untuk menyampaikan pesan secara kreatif dan efektif. Dengan kemajuan teknologi, animasi 2D kini semakin mudah diakses dan digunakan, memungkinkan pembuat konten untuk menciptakan karya visual yang mengesankan. Animasi 2D memiliki karakter yang tidak bervolume, polos, ruang gerak yang terbatas, namun memiliki gaya yang klasik dan estetik, sederhana namun tetap efektif. Meskipun animasi 3D semakin populer, animasi 2D tetap memiliki tempat khusus dalam dunia seni visual karena keunikannya yang sederhana, namun mampu menghadirkan kedalaman emosi dan narasi yang kuat.

Dalam melakukan *compositing* pada pembuatan *scene* dermaga "*Remake Jingle Amikom*" ini menggunakan *software Adobe After Efects* dalam melakukan *compositing* dengan menggunakan teknik *layering*, *rotoscoping*, *masking*, serta *keyframe* dimana akan menghasilkan ilusi gerak dan gambar yang hidup. Dan untuk melakukan *finishing* dalam pengeditan menggunakan *software Adobe Premiere Pro* untuk membuat efek cahaya dan proses *export* media di akhir. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa melakukan *compositing* dapat menghasilkan visual yang terpadu dibandingkan dengan tidak dilakukannya *compositing*.

Kata kunci : Animasi, Visual Efek, Teknologi Informasi

ABSTRACT

2D animation is a form of visual art that combines images and motion within two dimensions to create dynamic and engaging stories. In 2D animation, each frame is manually drawn or created using computer software to produce the illusion of movement. This process involves stages such as character development, scripting, storyboarding, and applying proper coloring and timing techniques. 2D animation has been used in various industries, including entertainment, education, and advertising, to deliver messages in a creative and effective way. With technological advancements, 2D animation has become increasingly accessible and easier to use, allowing content creators to produce impressive visual works. 2D animation has a non-volumetric, simple character with limited movement space, yet maintains a classic and aesthetic style, simple but effective. Although 3D animation is growing in popularity, 2D animation still holds a special place in the world of visual arts due to its unique simplicity, capable of conveying deep emotions and strong narratives.

In performing compositing for the creation of the "Remake Jingle Amikom" dock scene, Adobe After Effects software is used with compositing techniques such as layering, rotoscoping, masking, and keyframing to create the illusion of motion and lively images. For finishing the editing process, Adobe Premiere Pro is used to create light effects and for the media export process at the end. This research shows that performing compositing can produce a more cohesive visual compared to not doing compositing.

Keyword : *Animation, Visual Effects, Technology of Information*