

**COMPOSITING VFX SCENE “ARUNA MELIHAT TANK” PADA IKLAN
S1 TEKNOLOGI INFORMASI “PORTAL ADVENTURE”**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

GUNUNG PUTRA ARDIANSYAH

21.82.1144

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**COMPOSITING VFX SCENE “ARUNA MELIHAT TANK” PADA IKLAN
S1 TEKNOLOGI INFORMASI “PORTAL ADVENTURE”**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

GUNUNG PUTRA ARDIANSYAH

21.82.1144

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**COMPOSITING VFX SCENE “ARUNA MELIHAT TANK” PADA IKLAN
S1 TEKNOLOGI INFORMASI “PORTAL ADVENTURE”**

yang disusun dan diajukan oleh

GUNUNG PUTRA ARDIANSYAH

21.82.1144

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juni 2025

Dosen Pembimbing

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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

COMPOSITING VFX SCENE “ARUNA MELIHAT TANK” PADA IKLAN
S1 TEKNOLOGI INFORMASI “PORTAL ADVENTURE”

yang disusun dan diajukan oleh
GUNUNG PUTRA ARDIANSYAH
21.82.1144

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Ahmad Zaid Rahman, M.Kom.
NIK. 190302467

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Gunung Putra Ardiansyah
NIM : 21.82.1144

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

COMPOSITING VFX SCENE “ARUNA MELIHAT TANK” PADA IKLAN S1 TEKNOLOGI INFORMASI “PORTAL ADVENTURE”

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, 18 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Gunung Putra Ardiansyah

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia ke jalan yang terang dan penuh rahmat. Skripsi Compositing VFX Scene “Aruna Melihat Tank” Pada Iklan S1 Teknologi Informasi “Portal Adventure” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Melalui kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi juga motivasi selama proses penulisan skripsi, yaitu:

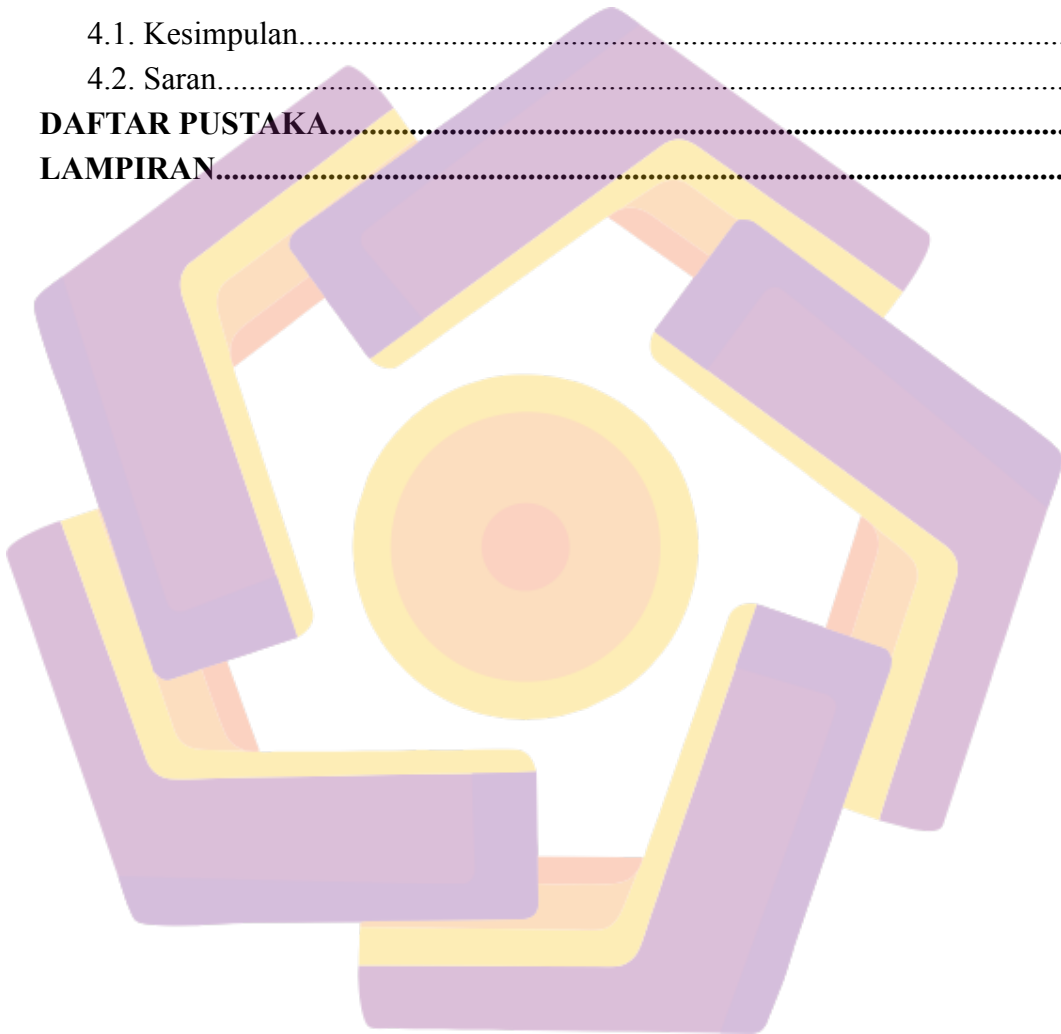
1. Kedua orang dari penulis yang selalu memberikan doa, bantuan, perhatian, motivasi dan semangat kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi dapat berjalan dengan baik.
6. Mentor magang selama program magang Pandawa.
7. Segenap dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu penulis dengan memberi ilmu serta pengalamannya selama masa perkuliahan.

Penulis mengakui bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, saran dan kritik dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan hasil dalam penulisan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

DAFTAR ISI

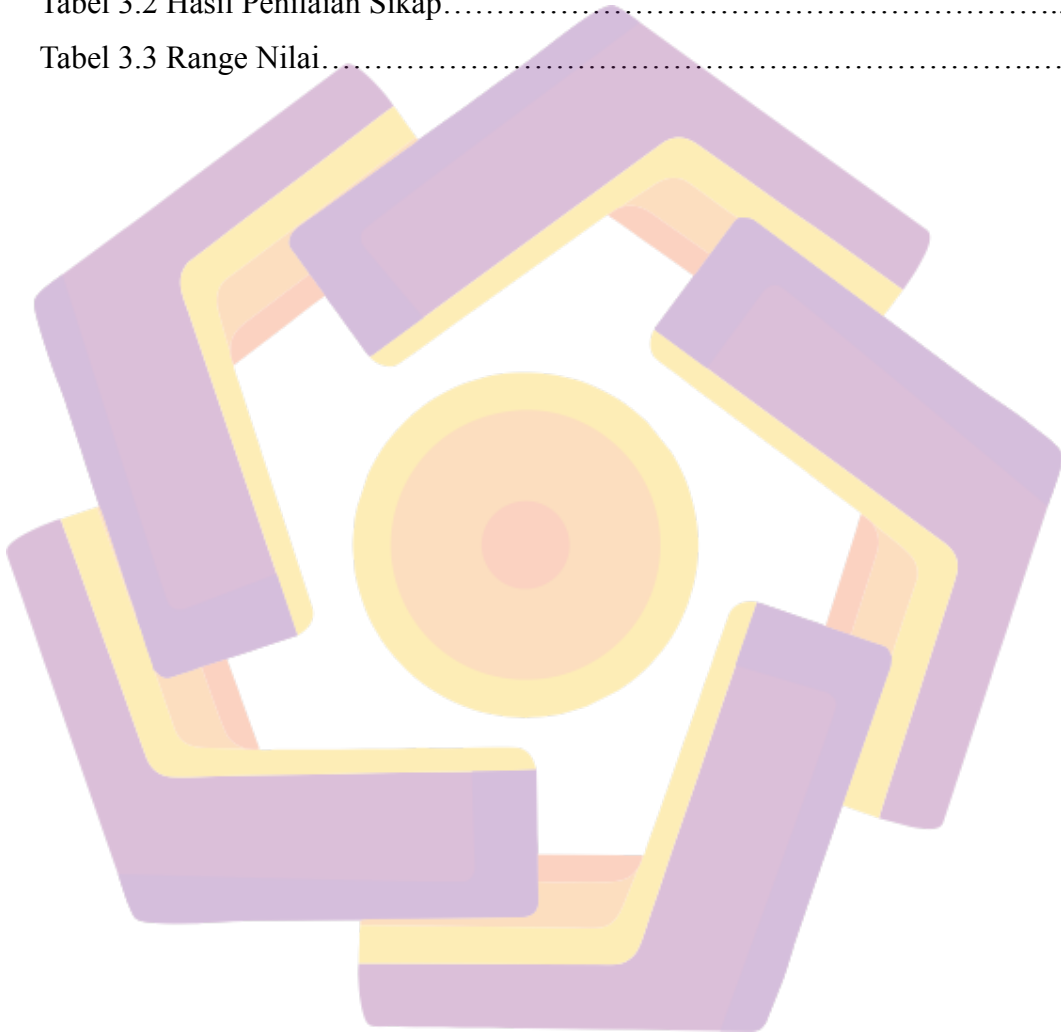
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II	
TEORI DAN ANALISIS.....	3
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	3
2.1.1 Visual Effect.....	3
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	5
2.2.1. Brief Produksi.....	5
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	6
2.2.3. Teori Kebutuhan Non Fungsional.....	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	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	12
3.1. Pasca Produksi.....	12

3.1.1 Keying.....	12
3.1.2 Compositing.....	13
3.1.3 Penambahan asset VFX.....	16
3.1.4 Rendering.....	20
3.2. Evaluasi.....	21
BAB IV	
PENUTUP.....	24
4.1. Kesimpulan.....	24
4.2. Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA.....	25
LAMPIRAN.....	26



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi kebutuhan perangkat keras.....	7
Tabel 2.2 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.....	7
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis Produk.....	21
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap.....	22
Tabel 3.3 Range Nilai.....	22

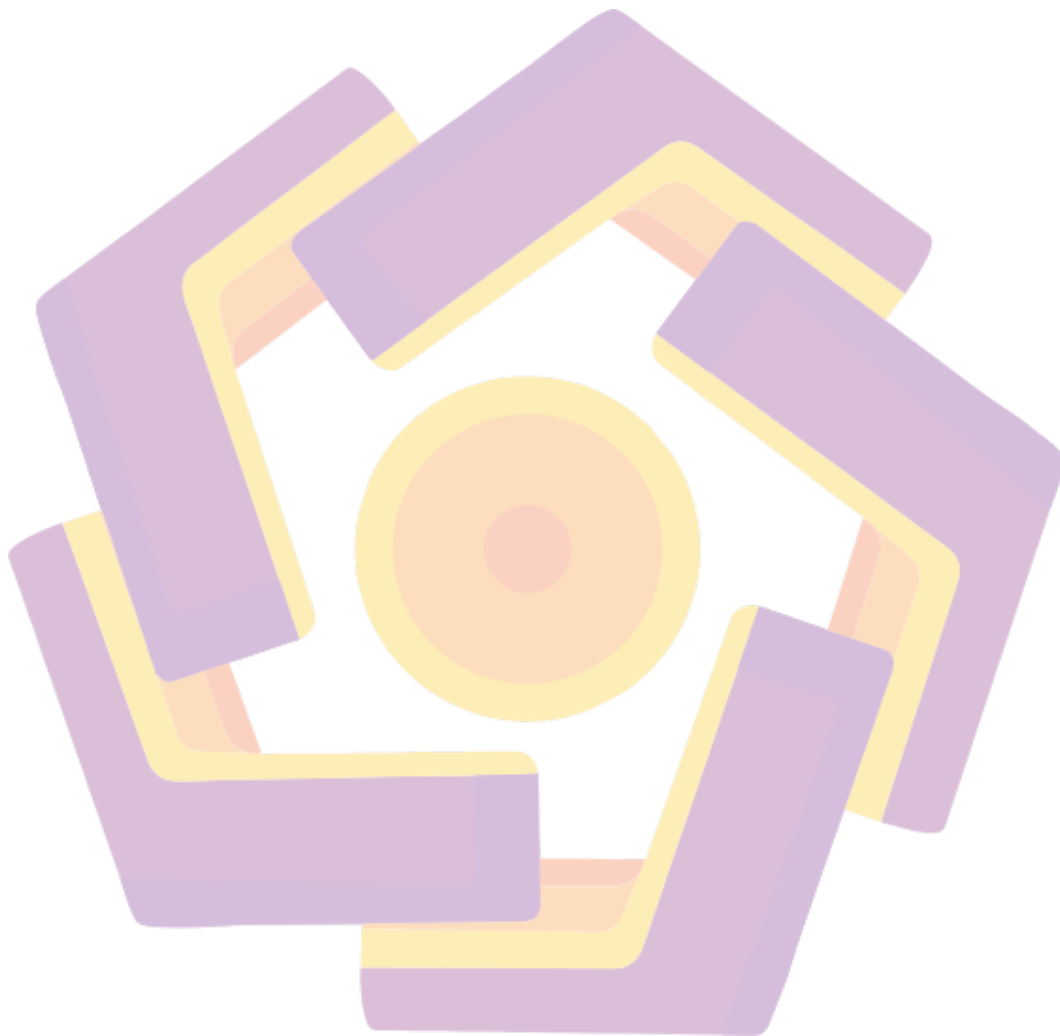


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh penerapan teknik compositing.....	4
Gambar 2.2 Contoh penerapan teknik keying.....	4
Gambar 2.3 Contoh penerapan Rotoscoping.....	5
Gambar 2.4 Storyboard.....	10
Gambar 2.5 Desain Environment.....	10
Gambar 2.6 Desain Tank.....	11
Gambar 3.1 Penerapan Keying.....	12
Gambar 3.2 Setingan keylight.....	13
Gambar 3.3 Proses Render Aset Karakter.....	13
Gambar 3.4 Memasukan karakter dengan Image as Plane.....	14
Gambar 3.5 Pengaturan Lighting	15
Gambar 3.6 Rendering di blender.....	15
Gambar 3.7 Compositing Baru.....	17
Gambar 3.8 Import Asset.....	17
Gambar 3.9 Menampilkan aset karakter utama dan tank yang melintas.....	18
Gambar 3.10 Karakter utama dan tank yang melintas disertai ledakan.....	19
Gambar 3.11 Mengatur aset dengan Position dan Scale.....	19
Gambar 3.12 Rendering After Effect.....	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Skripsi non Reguler.....	26
Lampiran 2 Surat Penunjukan Dosen.....	27



INTISARI

Teknologi informasi berkembang pesat dalam bidang visual dan kreativitas, salah satunya melalui penerapan efek visual (VFX) dalam produksi iklan. Skripsi ini membahas proses compositing VFX scene “Aruna Melihat Tank” pada iklan S1 Teknologi Informasi “Portal Adventure”. Tujuan penelitian adalah mengimplementasikan teknik compositing VFX yang efektif untuk menggabungkan objek 3D tank dengan footage live action, sehingga menghasilkan adegan yang realistis dan menarik. Metode yang digunakan meliputi pemodelan objek 3D tank, pengambilan footage live action, serta tahapan compositing menggunakan software seperti Adobe After Effects dan Blender. Proses compositing mencakup penyesuaian pencahayaan, warna, dan bayangan, serta integrasi objek 3D dengan lingkungan live action agar tampak menyatu secara visual. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas visual iklan dan memberikan pengalaman imersif kepada penonton. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan teknik compositing VFX pada scene “Aruna Melihat Tank” mampu menciptakan adegan yang dinamis dan realistis. Proses ini juga membuktikan bahwa integrasi teknologi informasi dalam produksi iklan dapat memperkaya konten kreatif dan mendukung penyampaian pesan secara lebih efektif.

Kata Kunci : Compositing, Visual Efek, Teknologi Informasi.

ABSTRACT

Information technology is developing rapidly in the field of visuals and creativity, one of which is through the application of visual effects (VFX) in advertising production. This thesis discusses the process of compositing VFX scene "Aruna melihat Tank" in the SI Information Technology advertisement "Portal Adventure". The purpose of the study is to implement effective VFX compositing techniques to combine 3D tank objects with live action footage, resulting in realistic and interesting scenes. The methods used include modeling 3D tank objects, taking live action footage, and compositing stages using software such as Adobe After Effects and Blender. The compositing process includes adjusting lighting, color, and shadows, as well as integrating 3D objects with the live action environment so that they appear visually unified. This approach is expected to improve the visual quality of advertisements and provide an immersive experience to the audience. The results obtained show that the application of VFX compositing techniques in the "Aruna melihat Tank" scene is able to create dynamic and realistic scenes. This process also proves that the integration of information technology in advertising production can enrich creative content and support message delivery more effectively.

Key Words : *Compositing, Visual Effects, Technology Information.*