

**COMPOSITING VFX SCENE "ARUNA MASUK HP" PADA IKLAN S1  
TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

**SKRIPSI NON REGULER**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**NAUFAL PUTRA YUDHA PRATAMA**

**21.82.1142**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2025**

**COMPOSITING VFX SCENE "ARUNA MASUK HP" PADA IKLAN S1  
TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

**SKRIPSI NON REGULER**

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



Disusun oleh  
**NAUFAL PUTRA YUDHA PRATAMA**  
**21.82.1142**

Kepada  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**COMPOSITING VFX SCENE "ARUNA MASUK HP" PADA IKLAN SI  
TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

yang disusun dan diajukan oleh

**NAUFAL PUTRA YUDHA PRATAMA**

**21.82.1142**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Juni 2025

**Dosen Pembimbing**

**Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302390**

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**COMPOSITING VFX SCENE "ARUNA MASUK HP" PADA IKLAN S1  
TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

yang disusun dan diajukan oleh  
**NAUFAL PUTRA YUDHA PRATAMA**  
**21.82.1142**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Juni 2025

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Buyut Khoirul Umri, M.Kom**  
**NIK : 190302652**

**Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK : 190302390**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Juni 2025

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusirini, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302196**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Naufal Putra Yudha Pratama  
NIM : 21.82.1142

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**COMPOSITING VFX SCENE "ARUNA MASUK HP" PADA IKLAN S1 TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, 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, 25 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Naufal Putra Yudha Pratama

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat hidayah dan karunia-Nya. penulis dapat menyelesaikan proposal pengajuan skripsi yang berjudul Compositing Vfx Scene "Aruna Masuk HP" Pada Iklan S1 Teknologi Informasi "Portal Adventure" Proposal pengajuan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dari beberapa persyaratan untuk mengikuti ujian skripsi dan menyelesaikan Pendidikan dan memperoleh gelar sarjana pada Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

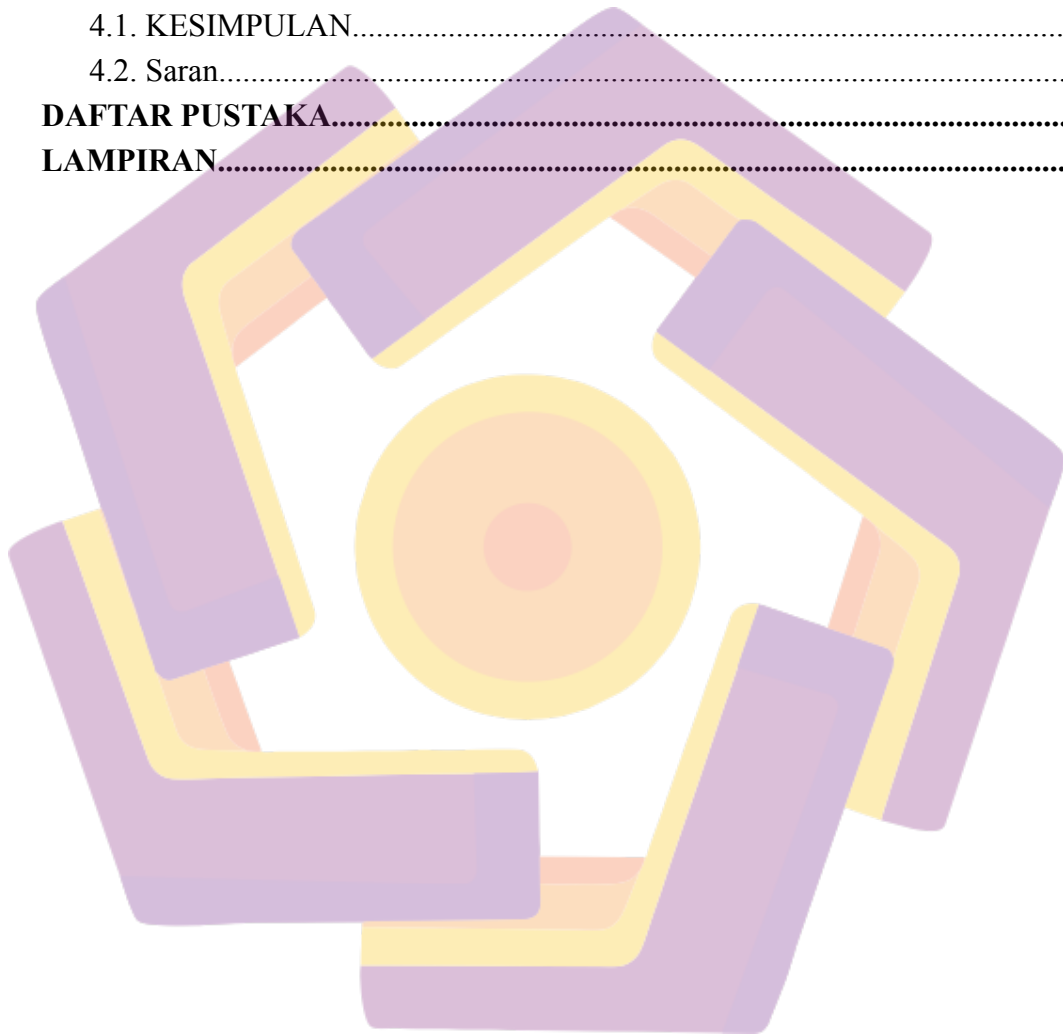
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang melimpahkan rahmat, berkah, dan karunia-Nya serta memberikan kelancaran dalam penyusunan proposal skripsi ini sehingga proposal ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang diharapkan.
2. Kepada orangtua, yang pastinya selalu mendukung dan mensupport anaknya dalam segala macam bentuk kegiatan positif yang dijalani oleh penulis, salah satunya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan I Fakultas Ilmu Komunikasi Prodi Teknologi Informasi.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Kaprodi Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer.
6. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi penulis. Penulis mengucapkan banyak terima kasih karena bersedia memberikan waktunya dengan sabar telah memberikan nasihat, bimbingan, arahan, kritik, saran dan bantuan selama proses bimbingan. Semoga Ibu/bapak dan sekeluarga selalu dalam limpahan Rahmat, karunia dan lindungan Allah SWT.

## DAFTAR ISI

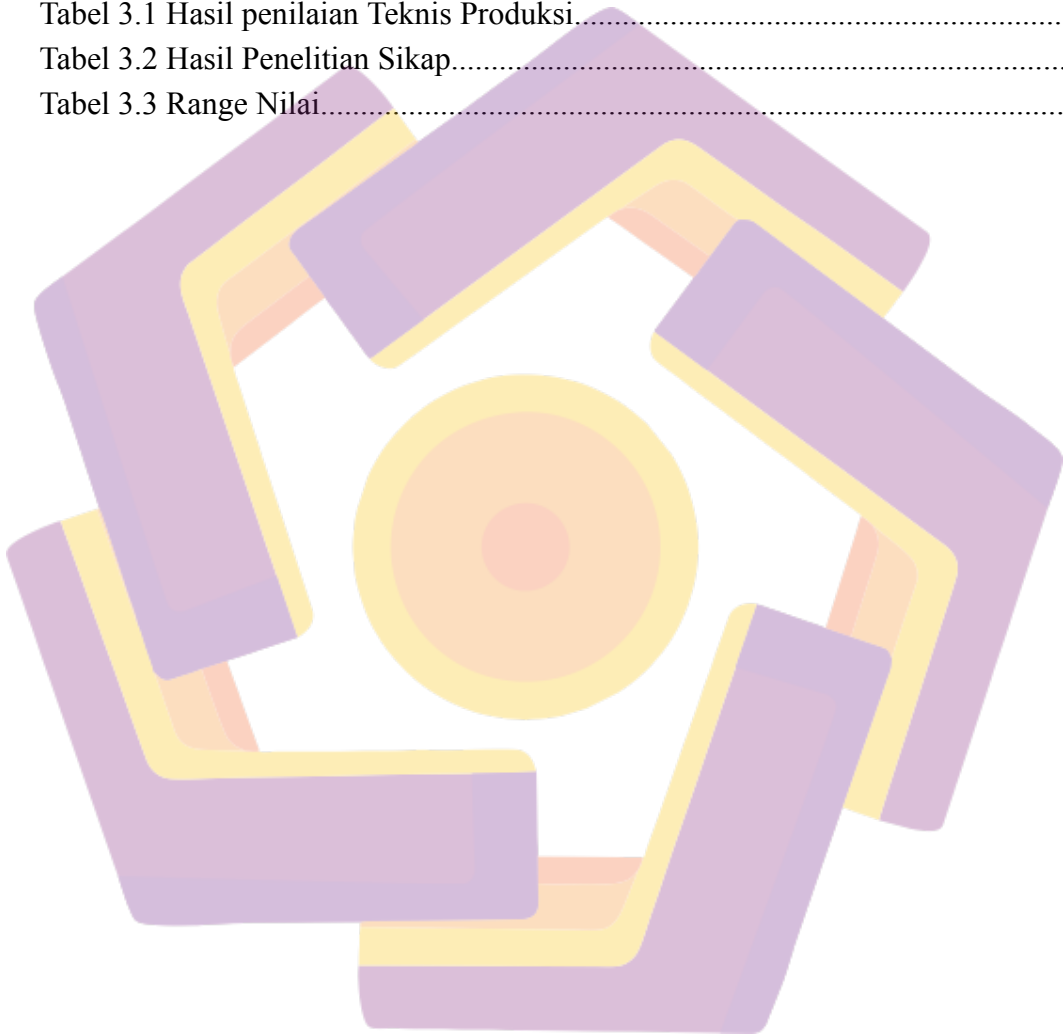
|                                                           |             |
|-----------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>                           | <b>II</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                            | <b>III</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>           | <b>IV</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                | <b>V</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                    | <b>VI</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                  | <b>VIII</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                 | <b>IX</b>   |
| <b>INTISARI.....</b>                                      | <b>X</b>    |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                      | <b>XI</b>   |
| <b>BAB I</b>                                              |             |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>                                   | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang.....                                  | 1           |
| 1.2. Rumusan Masalah.....                                 | 2           |
| 1.3. Batasan Masalah.....                                 | 2           |
| 1.4. Tujuan Penelitian.....                               | 3           |
| <b>BAB II</b>                                             |             |
| <b>TEORI DAN ANALISIS.....</b>                            | <b>2</b>    |
| 2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas..... | 2           |
| 2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....                        | 3           |
| 2.2.1. Alur Penelitian.....                               | 3           |
| 2.2.2. Brief Produksi.....                                | 4           |
| 2.2.3. Teori Kebutuhan Fungsional.....                    | 4           |
| 2.2.4. Kebutuhan Non Fungsional.....                      | 5           |
| 2.3. Analisis Aspek Produksi.....                         | 5           |
| 2.3.1. Aspek Kreatif.....                                 | 6           |
| 2.3.2. Aspek Teknis.....                                  | 7           |
| 2.4. Tahapan Pra Produksi.....                            | 8           |
| 2.4.1. Ide Dan Konsep.....                                | 8           |
| 2.4.2. Naskah Dan Storyboard.....                         | 10          |
| 2.4.3. Desain.....                                        | 12          |
| <b>BAB III</b>                                            |             |

|                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>14</b> |
| 3.1. Produksi.....               | 14        |
| 3.1.1. Produksi Visual.....      | 14        |
| 3.1.2. Pasca Produksi.....       | 15        |
| 3.2. Evaluasi.....               | 26        |
| <b>BAB IV</b>                    |           |
| <b>PENUTUP.....</b>              | <b>28</b> |
| 4.1. KESIMPULAN.....             | 28        |
| 4.2. Saran.....                  | 28        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>       | <b>29</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>             | <b>30</b> |



## DAFTAR TABEL

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Hasil penilaian Teknis Produksi..... | 29 |
| Tabel 3.2 Hasil Penelitian Sikap.....          | 30 |
| Tabel 3.3 Range Nilai.....                     | 30 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Alur Penelitian.....                                                                                        | 6  |
| Gambar 2.2 Referensi Iklan.....                                                                                        | 11 |
| Gambar 2.2 Naskah Iklan COMPOSITING VFX SCENE "ARUNA MASUK HP" PADA IKLAN S1 TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"... | 12 |
| Gambar 2.3 Storyboard.....                                                                                             | 13 |
| Gambar 2.4 Karakter Desain Aruna.....                                                                                  | 14 |
| Gambar 2.5 Gambar langit.....                                                                                          | 14 |
| Gambar 2.6 Karakter Dinosaur.....                                                                                      | 15 |
| Gambar 3.1 hasil aset karakter 2D.....                                                                                 | 16 |
| Gambar 3.2 compositing setting.....                                                                                    | 17 |
| Gambar 3.3 masking.....                                                                                                | 18 |
| Gambar 3.4 Teknik Keying.....                                                                                          | 18 |
| Gambar 3.5 Effect Keylight.....                                                                                        | 19 |
| Gambar 3.6 Proses Keying.....                                                                                          | 19 |
| Gambar 3.7 Teknik Content Aware Fill.....                                                                              | 20 |
| Gambar 3.8 tool content aware fill.....                                                                                | 20 |
| Gambar 3.9 Compositing Baru.....                                                                                       | 21 |
| Gambar 3.10 Teknik Rotoscoping.....                                                                                    | 22 |
| Gambar 3.11 Teknik Rotoscoping.....                                                                                    | 22 |
| Gambar 3.12 Teknik Pen tool.....                                                                                       | 23 |
| Gambar 3.13 Compositing Baru.....                                                                                      | 24 |
| Gambar 3.14 Teknik Rotoscoping.....                                                                                    | 24 |
| Gambar 3.15 Teknik Rotoscoping.....                                                                                    | 25 |
| Gambar 3.16 Teknik Rotoscoping.....                                                                                    | 25 |
| Gambar 3.17 Teknik Keying.....                                                                                         | 26 |
| Gambar 3.18 Effect Keylight.....                                                                                       | 26 |
| Gambar 3.19 Proses Keying.....                                                                                         | 27 |
| Gambar 3.20 Pengaturan Screen Matte.....                                                                               | 27 |
| Gambar 3.21. View Final Result.....                                                                                    | 28 |
| Gambar 3.22 Teknik Keying.....                                                                                         | 28 |

## INTISARI

Penelitian ini membahas penerapan teknik compositing efek visual (VFX) pada scene "Aruna Masuk HP" dalam iklan program studi S1 Teknologi Informasi berjudul "Portal Adventure". Dalam konteks persaingan yang ketat di dunia pendidikan, penggunaan VFX yang dapat menarik perhatian calon mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan visual yang menarik minat para audiens terhadap program studi yang ditawarkan.

Disini Peneliti menjelaskan tentang apa saja yang dikerjakan, meliputi teknik compositing dan rendering menggunakan software Adobe After Effects. Proses ini melibatkan penggabungan elemen-elemen kedalam shot, masking untuk memisahkan objek, keying untuk menghapus latar belakang dan tracking. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan VFX yang tepat dapat meningkatkan daya tarik, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik-teknik ini secara efektif dapat meningkatkan daya tarik visual iklan.

Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama proses produksi, seperti pencahayaan dan integrasi elemen visual, serta memberikan solusi yang relevan. Diharapkan, hasil dari skripsi ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan iklan digital di bidang pendidikan dan teknologi informasi, serta menjadi referensi bagi praktisi dan akademisi yang tertarik dalam bidang VFX.

**Kata Kunci :** Visual Effects (VFX), *Compositing*, *Adobe After Effects*, *Keying*, *Masking*, *Motion Tracking*

## ABSTRACT

*This research discusses the application of visual effects (VFX) compositing techniques in the scene "Aruna Enters the Phone" in the advertisement for the Bachelor's Degree program in Information Technology titled "Portal Adventure." In the context of intense competition in the education sector, the use of VFX can attract the attention of prospective students. This study aims to create visuals that engage the audience's interest in the offered study program.*

*In this research, the author explains the various tasks undertaken, including compositing and rendering techniques using Adobe After Effects software. The process involves integrating elements into the shot, masking to separate objects, keying to remove backgrounds, and tracking to ensure that visual elements move realistically within the scene. The results of the research indicate that the appropriate use of VFX can enhance the appeal of the advertisement, allowing the intended message to be effectively received by the audience. The findings show that the effective application of these techniques can significantly improve the visual attractiveness of the advertisement.*

*Additionally, this research identifies the challenges faced during the production process, such as lighting and the integration of visual elements, while providing relevant solutions. It is hoped that the results of this thesis can contribute to the development of digital advertising in the fields of education and information technology, as well as serve as a reference for practitioners and academics interested in the field of VFX.*

**Keywords:** *Visual Effects (VFX), Compositing, Keying, Masking, Motion Tracking*