

**COMPOSITING 2D SCENE "HAND TO HAND COMBAT" PADA IKLAN
SI TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh
HAFIZ JAUHARI AHMAD
21.82.1086

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**COMPOSITING 2D SCENE "HAND TO HAND COMBAT" PADA IKLAN
SI TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh
HAFIZ JAUHARI AHMAD
21.82.1086

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**COMPOSITING 2D SCENE "HAND TO HAND COMBAT" PADA IKLAN
SI TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"**

yang disusun dan diajukan oleh

HAFIZ JAUHARI AHMAD

21.82.1086

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Mei 2025

Dosen Pembimbing

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

COMPOSITING 2D SCENE "HAND TO HAND COMBAT" PADA IKLAN
SI TEKNOLOGI INFORMASI "PORTAL ADVENTURE"

yang disusun dan diajukan oleh

HAFIZ JAUHARI AHMAD

21.82.1086

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Rifai Ahmad Musthofa, M.Kom.
NIK. 190302552

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



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa
NIM

: Hafiz Jauhari Ahmad
: 21.82.1086

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

COMPOSITING 2D SCENE "HAND TO HAND COMBAT" PADA IKLAN SI 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, 30 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Hafiz Jauhari Ahmad

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat hidayah dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal pengajuan skripsi yang berjudul Compositing 2D Scene "Hand to Hand Combat" pada Iklan SI 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 SI Ilmu Komunikasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Penyusun 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 orang tua, yang pastinya selalu mendukung dan mensupport anaknya dalam segala macam bentuk kegiatan positif yang dijalani oleh penulis, salah satunya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Prof.Dr.M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan I Fakultas Ilmu Komunikasi Prodi Teknologi Informasi.
5. Agus Purwanto, M.Kom., selaku Kaprodi Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer.
6. Ibnu Hadi, 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 sekeuarga selalu dalam limpahan Rahmat, karunia dan lindungan Allah SWT.

7. Pembimbing magang selama program magang Pandawa oleh PARAMA studio
8. Seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang selalu mendukung penulis.
9. Teman-Teman dan sahabat seperjuangan selama perkuliahan dan masa magang yang selalu mendukung penulis.
10. Resa Dwi Wulandari yang selalu menemani dan selalu menjadi support system penulis pada hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah, berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat, tenaga, pikiran, materi maupun bantuan dan senantiasa sabar menghadapi saya, terima kasih telah menjadi bagian perjalanan saya hingga penyusunan skripsi ini.
11. 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 terimakasih.

Yogyakarta, 30 Juni 2025

Penulis,



Hafiz Jauhari Ahmad

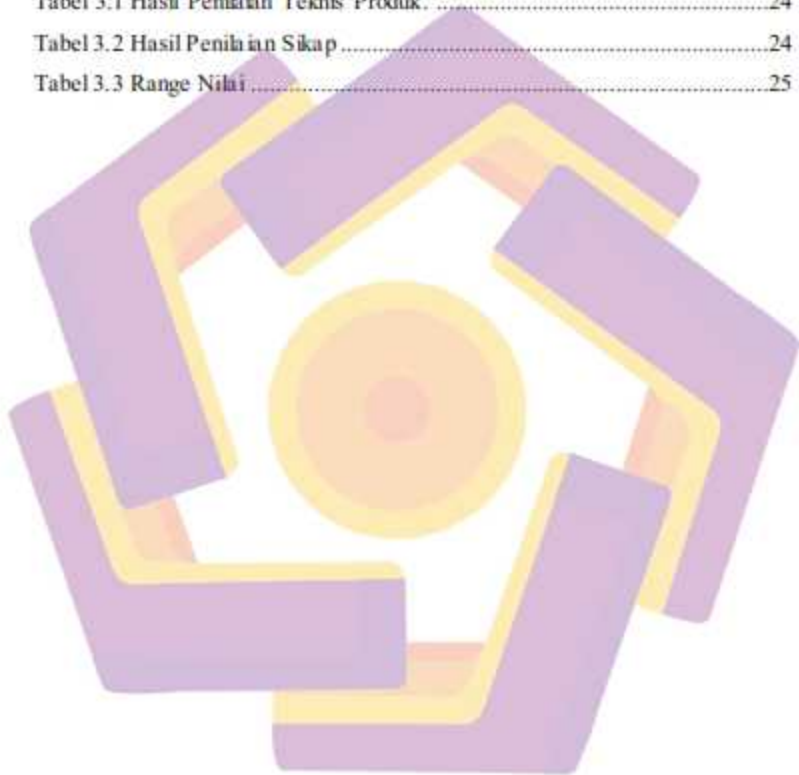
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	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	3
BAB II TEORI DAN ANALISIS	4
2.1 Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas	4
2.1.1 Multimedia	4
2.2 Teori Analisis Kebutuhan	7
2.2.1 Alur Penelitian	7
2.2.2 Brief Produksi	8
2.2.3 Teori Kebutuhan Fungsional	9
2.2.4 Kebutuhan Non Fungsional	9
2.3 Analisis Aspek Produksi	10
2.3.1 Aspek Kreatif	11
2.3.2 Aspek Teknis	11
2.4 Tahapan Pra Produksi	12
2.4.1 Ide Dan Konsep	12
2.4.2 Naskah Dan Storyboard	12

2.4.3.Desain.....	14
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	16
3.1.Pasca Produksi.....	16
3.1.1.Compositing.....	16
3.1.1.1.Implementasi Teknik Rotoscoping	16
3.1.1.2.Implementasi Teknik Keying	18
3.1.1.3.Implementasi Teknik 3D Camera Tracker	21
3.1.1.4.Implementasi Efek Transisi dan Pengabungan Projek	23
3.2.Evaluasi.....	23
BAB IV PENUTUP.....	26
4.1.Kesimpulan	26
4.2.Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA.....	28
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Jenis Perangkat Keras (Hardware)	10
Tabel 2.1. Jenis Perangkat Keras (Hardware)	10
Tabel 2.2 Jenis Perangkat Lunak (Software)	10
Tabel 3.1 Hasil Penilaian Teknis Produk.	24
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap	24
Tabel 3.3 Range Nilai	25



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penerapan Teknik Compositing	5
Gambar 2.2 Contoh Penerapan Teknik Rotoscoping	5
Gambar 2.3 Contoh Penerapan Teknik Keying	6
Gambar 2.4 Contoh Penerapan Teknik 3D Camera Tracker	6
Gambar 2.5 Alur Penelitian	8
Gambar 2.6 Naskah	13
Gambar 2.7 Storyboard	14
Gambar 2.8 Desain Parallax	15
Gambar 3.1 Compositing Baru	16
Gambar 3.2 Proses Rotoscoping	17
Gambar 3.3 Pengaktifan Freeze Rotoscoping	17
Gambar 3.4 Hasil Rotoscoping	17
Gambar 3.5 Teknik Keying	18
Gambar 3.6 Effect Keylight	18
Gambar 3.7 Proses Keying	18
Gambar 3.8 Proses Screen Matte	19
Gambar 3.9 Pengaturan Screen Matte	19
Gambar 3.10 View Final Result	19
Gambar 3.11 Hasil Keying	19
Gambar 3.12 Analisis Kamera	20
Gambar 3.13 Titik Traking Kamera	20
Gambar 3.14 Create Camera, Objek, dan Solid	21
Gambar 3.15 Project Baru Adobe Premier	22
Gambar 3.16 Penggunaan Razor Tools	22
Gambar 3.17 Effect Direction Blur dan Effect Control	23
Gambar 3.18 Pembuatan Efek Transisi	23
Gambar 3.19 Rendering	23

INTISARI

Skripsi ini membahas proses *compositing* yang digunakan untuk menggabungkan pengambilan gambar langsung (*live shoot*) dan adegan 2D bertema "Hand to Hand Combat" dalam iklan program studi S1 Teknologi Informasi yang berjudul "Portal Adventure." Di era digital saat ini, iklan yang menarik dan interaktif sangat penting untuk menarik perhatian calon mahasiswa. Oleh karena itu, penerapan teknik *compositing* yang efektif dapat meningkatkan daya tarik visual dan menyampaikan pesan dengan lebih jelas.

Proses *compositing* melibatkan penggabungan berbagai elemen visual, seperti karakter, latar belakang, pengambilan gambar langsung (*live shoot*), dan efek khusus, untuk menciptakan adegan yang dinamis dan menarik. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan perangkat lunak After Effects untuk merancang dan mengintegrasikan elemen-elemen tersebut. Hasil dari proses ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai program studi yang ditawarkan, serta menciptakan pengalaman visual yang mengesankan bagi penonton.

Melalui skripsi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teknik *compositing* di industri periklanan, khususnya dalam sektor pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menunjukkan bagaimana seni visual dapat digunakan secara efektif untuk mempromosikan program studi dan menarik minat calon mahasiswa, sehingga dapat meningkatkan jumlah pendaftar untuk program studi S1 Teknologi Informasi.

Kata Kunci: Compositing, Live Shoot, 2D Scene, Iklan, Teknologi Informasi.

ABSTRACT

This thesis discusses the compositing process used to combine live shoot footage and a 2D scene themed 'Hand to Hand Combat' in the advertisement for the SI Information Technology program titled "Portal Adventure." In today's digital era, engaging and interactive advertisements are crucial for capturing the attention of prospective students. Therefore, the application of effective compositing techniques can enhance visual appeal and convey messages more clearly.

The compositing process involves merging various visual elements, such as characters, backgrounds, live shoot footage, and special effects, to create a dynamic and captivating scene. In this research, the author utilizes After Effects software to design and integrate these elements. The results of this process are expected to provide a clear representation of the offered study program, as well as create an impressive visual experience for the audience.

Through this thesis, it is hoped to contribute to the development of compositing techniques in the advertising industry, particularly in the education sector. Additionally, this research aims to demonstrate how visual arts can be effectively used to promote study programs and attract the interest of prospective students, thereby increasing the number of applicants for the SI Information Technology program.

Key Words: *Compositing, Live Shoot, 2D Scene, Advertisement, Information Technology.*