

**IMPLEMENTASI VFX SCENE KASTIL PADA REMAKE JINGLE
AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
MOCHAMMAD FAZRY SETIAWAN
19.82.0814

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**IMPLEMENTASI VFX SCENE KASTIL PADA REMAKE JINGLE
AMIKOM**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
MOCHAMMAD FAZRY SETIAWAN
19.82.0814

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI VFX SCENE KASTIL PADA REMAKE JINGLE
AMIKOM**

yang disusun dan diajukan oleh

MOCHAMMAD FAZRY SETIAWAN

19.82.0814

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Januari 2025

Dosen Pembimbing

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI VFX SCENE KASTIL PADA REMAKE JINGLE

AMIKOM

yang disusun dan diajukan oleh

MOCHAMMAD FAZRY SETIAWAN

19.82.0814

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302277

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Januari 2025

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 : Mochammad Fazry Setiawan
NIM : 19.82.0814

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI VFX SCENE KASTIL PADA REMAKE JINGLE AMIKOM

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, 2 Januari 2025
Yang Menyatakan,



Mochammad Fazry Setiawan

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis sembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan pengetahuan, kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menuntut ilmu serta dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Animasi Aset Effect pada Scene Kastil Remake Jingle Amikom”.

Skripsi ini disusun dengan rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Pengalaman ini tidak luput dari doa serta dukungan yang menjadi pendorong utama selama proses penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan banyak terima kasih terhadap pihak yang terlibat yaitu:

1. Kedua orang tua penulis yaitu, Bapak Miswanta dan Ibu Titin Martini serta saudara-saudara penulis yang tidak henti-hentinya telah memberikan dukungan serta doa yang menjadi salah satu kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom., selaku ketua Program Studi teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan dukungan sehingga skripsi dapat berjalan dengan lancar.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.

6. Teman-teman penulis diantaranya, Anggara Dia Nita, I Dewa Ayu Diar Pangestuti, Hafidh Naufal Adhitya, Aldi Triantoro, selaku teman seperjuangan yang telah membantu dalam proses pembuatan skripsi.
7. Kucing kesayangan penulis Poci Binti Setiawan
8. Seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa, dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis menyadari kekurangannya dan bertanggung jawab sepenuhnya terhadap tugas akhir ini. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap skripsi ini dapat menjadi langkah awal penulis dalam menyelesaikan kewajiban memenuhi tugas akhir.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 3 Januari 2025



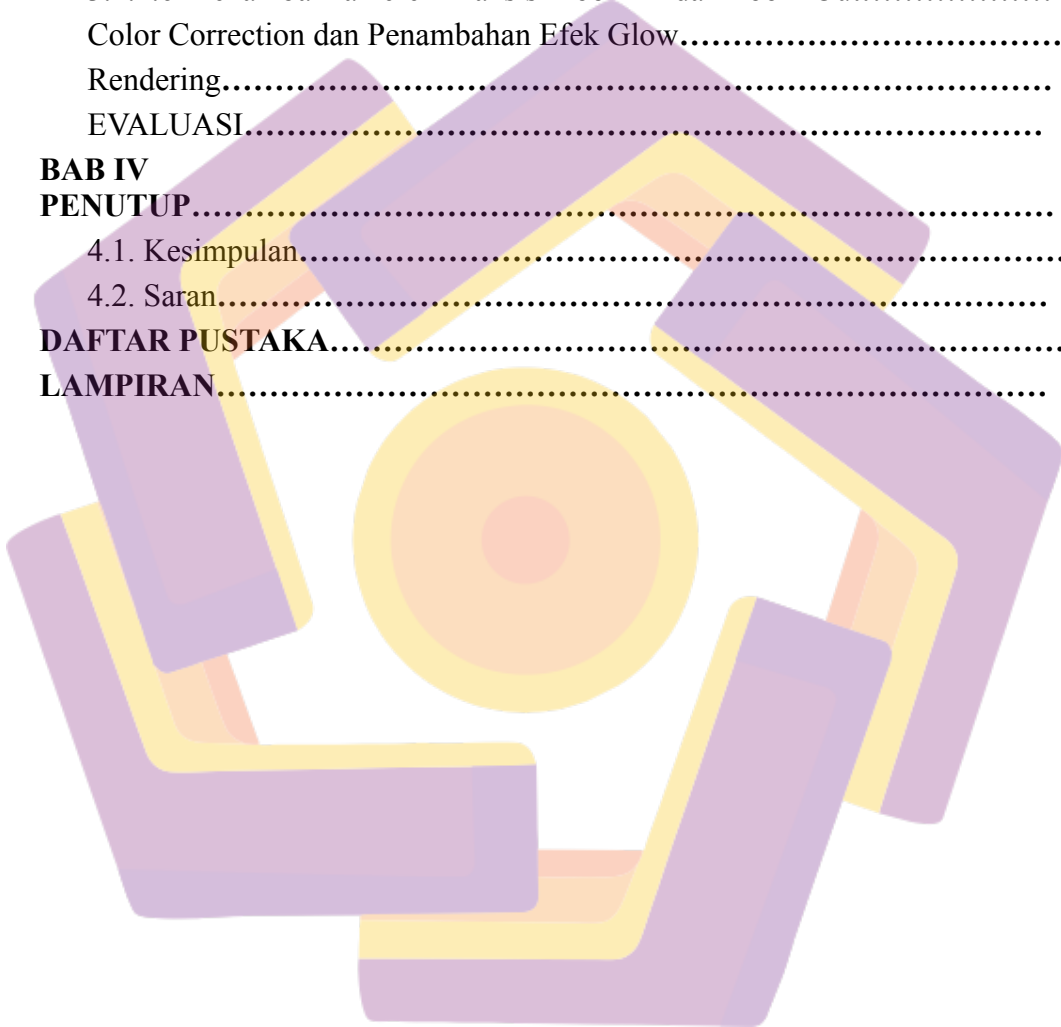
Mochammad Fazry Setiawan

19.82.0814

DAFTAR ISI

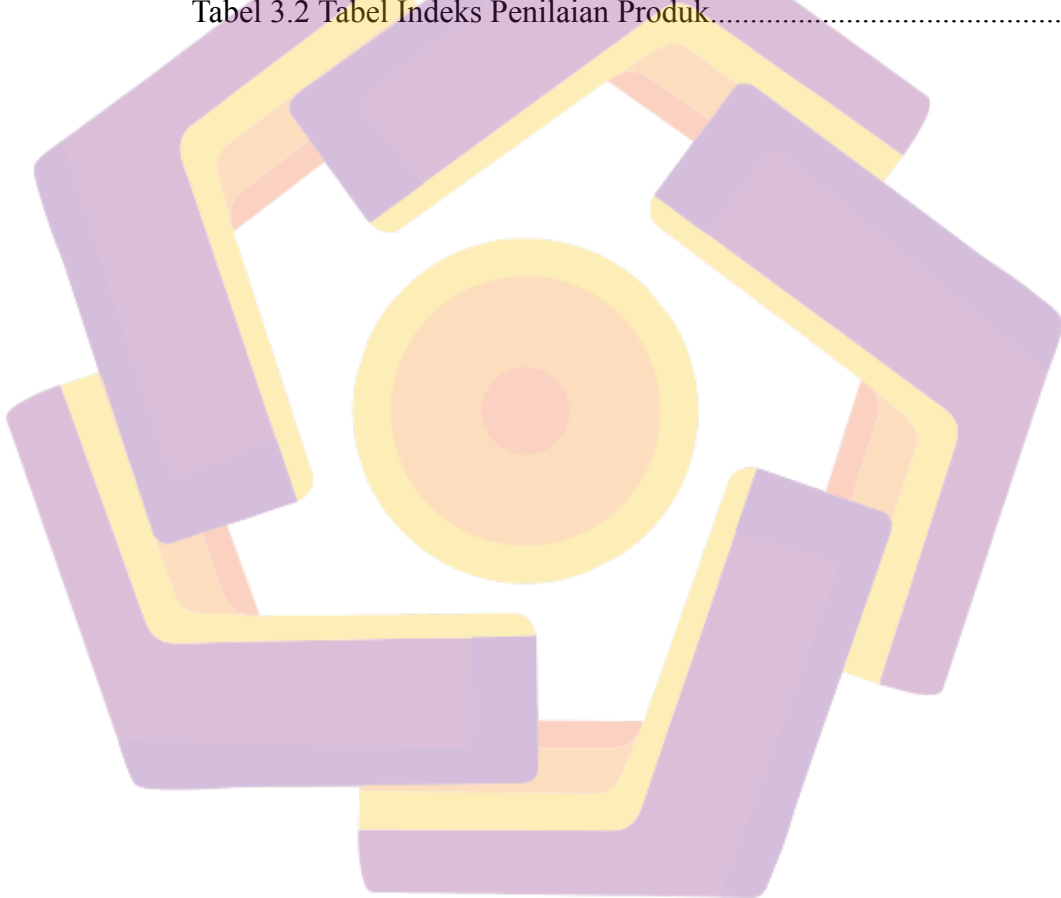
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tinjauan Masalah.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. Teori Tentang Konsep/Teknik Produk Yang Dibahas.....	3
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	4
2.2.1. Brief Produksi.....	4
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	4
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	5
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	6
2.3.1. Aspek Kreatif.....	6
2.3.2. Aspek Teknis.....	7
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	7
2.4.3. Desain.....	8
2.4.4. Storyboard.....	9
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	11
3.1. Teori Pasca Produksi.....	11
3.1.1 Pasca Produksi.....	11
3.1.1.1 Pengumpulan Aset.....	11

Gambar Aset Background.....	12
3.1.1.2 Penggabungan Aset.....	13
3.1.1.3 Menggabungkan dan mengatur posisi layer dari semua Aset.....	17
3.1.1.4 Menggerakkan Serta Menambahkan Efek Pada Aset.....	18
3.1.1.5 Membuat Efek Parallax.....	20
3.1.1.6 Menggabungkan semua aset menjadi Satu Layer.....	22
3.1.2.6 Menambahkan efek Transisi Zoom In dan Zoom Out.....	23
Color Correction dan Penambahan Efek Glow.....	26
Rendering.....	29
EVALUASI.....	30
BAB IV	
PENUTUP.....	32
4.1. Kesimpulan.....	32
4.2. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN.....	34



DAFTAR TABEL

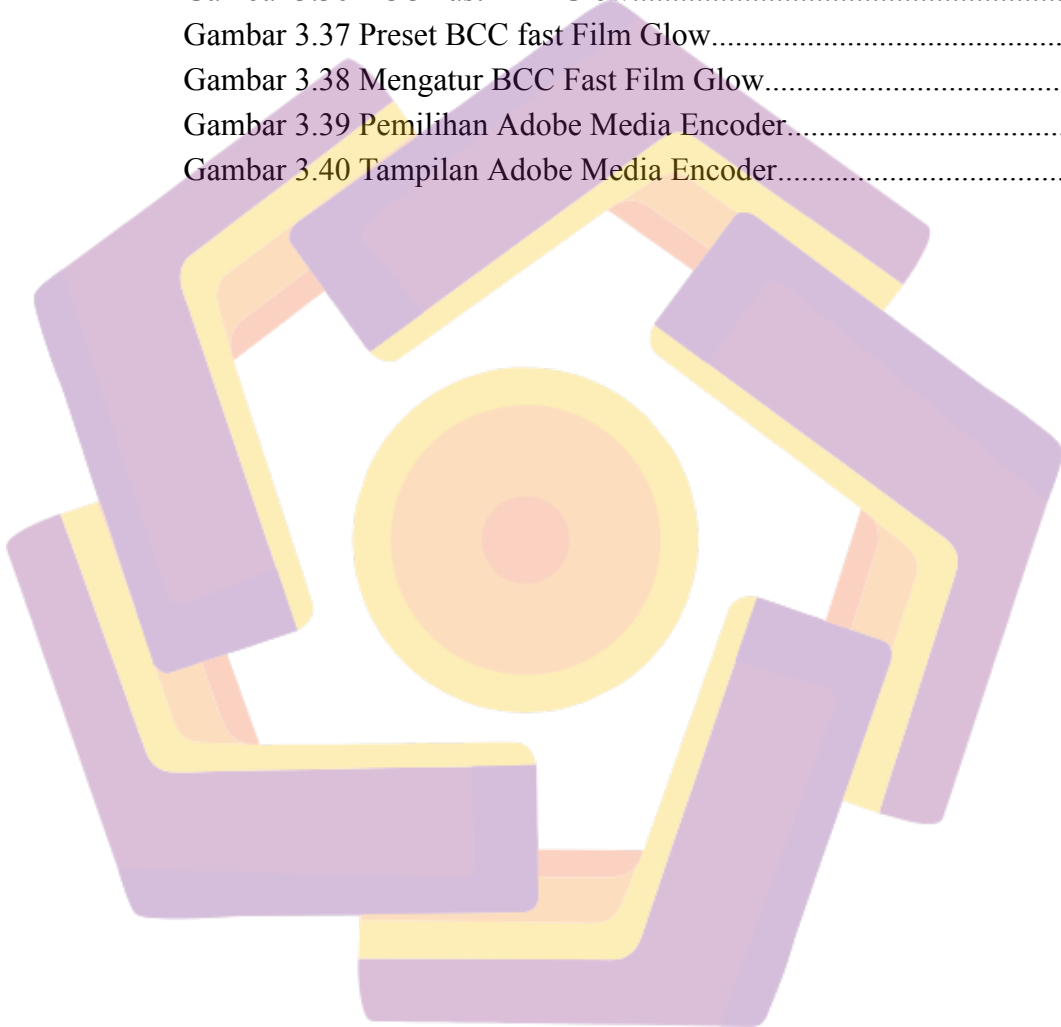
Tabel 2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	5
Tabel 2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	6
Tabel 3.1 Tabel Indeks Penilaian Sikap.....	31
Tabel 3.2 Tabel Indeks Penilaian Produk.....	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain.....	9
Gambar 2.2 Storyboard.....	10
Gambar 2.3 Storyboard.....	10
Gambar 3.1 Aset Background.....	11
Gambar 3.2 Aset Background.....	12
Gambar 3.3 Aset Naga dan Burung.....	12
Gambar 3.4 Aset Animasi Efek.....	12
Gambar 3.5 Aset Animasi Efek.....	13
Gambar 3.6 Aset Model Wanita.....	13
Gambar 3.7 Pembuatan New Project Pada Software After Effect.....	14
Gambar 3.8 Tampilan New Composition.....	14
Gambar 3.9 Composition Setting.....	15
Gambar 3.10 Tampilan Blank Composition.....	16
Gambar 3.11 Import Aset.....	16
Gambar 3.13 Posisi Penempatan Layer.....	17
Gambar 3.14 Aset Pada Layer Composition Sudah Tampil.....	17
Gambar 3.15 Seluruh Aset yang Sudah diatur posisinya.....	18
Gambar 3.15 Efek Linear Color Key.....	18
Gambar 3.16 Color Pick Key Color.....	19
Gambar 3.17 Pengaturan Matching Tolerance & Matching Softness..	19
Gambar 3.18 Pengaturan Curves.....	20
Gambar 3.19 Keyframe Position.....	21
Gambar 3.20 Mengatur Keyframe Position.....	21
Gambar 3.21 Parenting Layer.....	21
Gambar 3.22 Menggerakkan Animasi Naga.....	22
Gambar 3.23 Menggerakkan Karakter Burun.....	22
Gambar 3.24 Pemilihan Pre-Compose.....	23
Gambar 3.26 Mengatur Keyframe Scale dan Position.....	24
Gambar 3.27 Mengatur Keyframe Position.....	24
Gambar 3.28 Mengatur Easy Ease.....	24
Gambar. 3.29 mengatur graph editor.....	25

Gambar 3.30 Efek Wiggle Position.....	25
Gambar 3.31 Mengatur Wiggle Position.....	26
Gambar 3.32 Wiggle Rotation.....	26
Gambar 3.33 Wiggle Rotation.....	27
Gambar 3.34 Lumetri Color.....	28
Gambar 3.35 Adjustment Layer.....	28
Gambar 3.36 BCC Fast Film Glow.....	29
Gambar 3.37 Preset BCC fast Film Glow.....	29
Gambar 3.38 Mengatur BCC Fast Film Glow.....	29
Gambar 3.39 Pemilihan Adobe Media Encoder.....	30
Gambar 3.40 Tampilan Adobe Media Encoder.....	30



INTISARI

Dalam pembuatan Film Animasi, VFX digunakan untuk menambahkan elemen visual yang menarik. Selain digunakan untuk menambahkan elemen visual, VFX diperlukan untuk menggabungkan seluruh aset-aset yang sudah dibuat. Implementasi VFX mencakup beberapa tahapan perancangan seperti *Parallax Effect*, *Wiggle Effect*, *Zoom in*, *Zoom Out*, *Color Grading*, *Keying*, *Glow Effect*, *Compositing*, dan lain-lain.

Implementasi VFX untuk animasi “Remake Animasi Jingle Amikom” pada Scene “Kastil”, penulis menggunakan Software Adobe After Effect untuk menciptakan beberapa tahapan seperti pembuatan efek *Parallax*, *Color Grading*, *Wiggle Effect*, *Keying* pada *live shot*, penggabungan semua asset, *Zoom In*, *Zoom Out*, dan *Rendering*.

Hasil karya tulis merupakan sebuah dokumentasi pada Implementasi VFX yang menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada *Software Adobe After Effect*. Penulis berharap semoga karya tulis ini dapat digunakan sebagai media pelajaran maupun referensi dalam Implementasi VFX.

Kata Kunci: VFX, *Compositing*, *Parallax*, *Color Grading*, *Wiggle Effect*, *Keying*, *Zoom In*, *Zoom Out*, *Wiggle Effect*, *Glow Effect* dan *Rendering*.

ABSTRACT

In animated film production, VFX is used to add engaging visual elements. In addition to enhancing visual appeal, VFX is essential for combining all pre-created assets. The implementation of VFX includes several design stages such as Parallax Effect, Wiggle Effect, Zoom In, Zoom Out, Color Grading, Keying, Glow Effect, Compositing, and others.

For the implementation of VFX in the animation “Remake Animation of Amikom Jingle” in the “Castle” Scene, the author utilized Adobe After Effects software to execute several processes such as creating the Parallax Effect, Color Grading, Wiggle Effect, Keying for live shots, asset integration, Zoom In, Zoom Out, and Rendering.

This written work serves as documentation of the VFX implementation process using the features available in Adobe After Effects. The author hopes this work can be used as a learning medium and a reference for VFX implementation.

Keywords: *VFX, Compositing, Parallax, Color Grading, Wiggle Effect, Keying, Zoom In, Zoom Out, Wiggle Effect, Glow Effect and Rendering.*