

**ANALISA PENGARUH GENRE TOKUSATSU DALAM PEMBUATAN  
FILM “MASUKU” DENGAN TEKNIK MASKING, ROTOSCOPING, DAN  
TRACKING**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Anggi Agvendo**

**11.11.5443**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**ANALISA PENGARUH GENRE TOKUSATSU DALAM PEMBUATAN  
FILM “MASUKU” DENGAN TEKNIK MASKING, ROTOSCOPING, DAN  
TRACKING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Anggi Agvendo**

**11.11.5443**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**



**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISA PENGARUH GENRE TOKUSATSU DALAM PEMBUATAN  
FILM “MASUKU” DENGAN TEKNIK MASKING, ROTOSCOPING,  
DAN TRACKING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anggi Agvendo**

**11.11.5443**

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi  
pada tanggal 18 Agustus 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISA PENGARUH GENRE TOKUSATSU DALAM PEMBUATAN  
FILM "MASUKU" DENGAN TEKNIK MASKING, ROTOSCOPING,  
DAN TRACKING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anggi Agvendo**  
**11.11.5443**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 September 2015

**Susunan Dewan Penguji**

<b>Nama Penguji</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<u>Agus Purwanto, M.Kom</u> NIK. 190302229	
<u>Hanif Al Fatta, M.Kom</u> NIK. 190302096	
<u>Bayu Setiaji, M.Kom</u> NIK. 190302216	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal

**KEBUNING MANAJEMEN INFORMATIKA  
KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
REPUBLIC OF INDONESIA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

iii

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 Juni 2015

Meterai

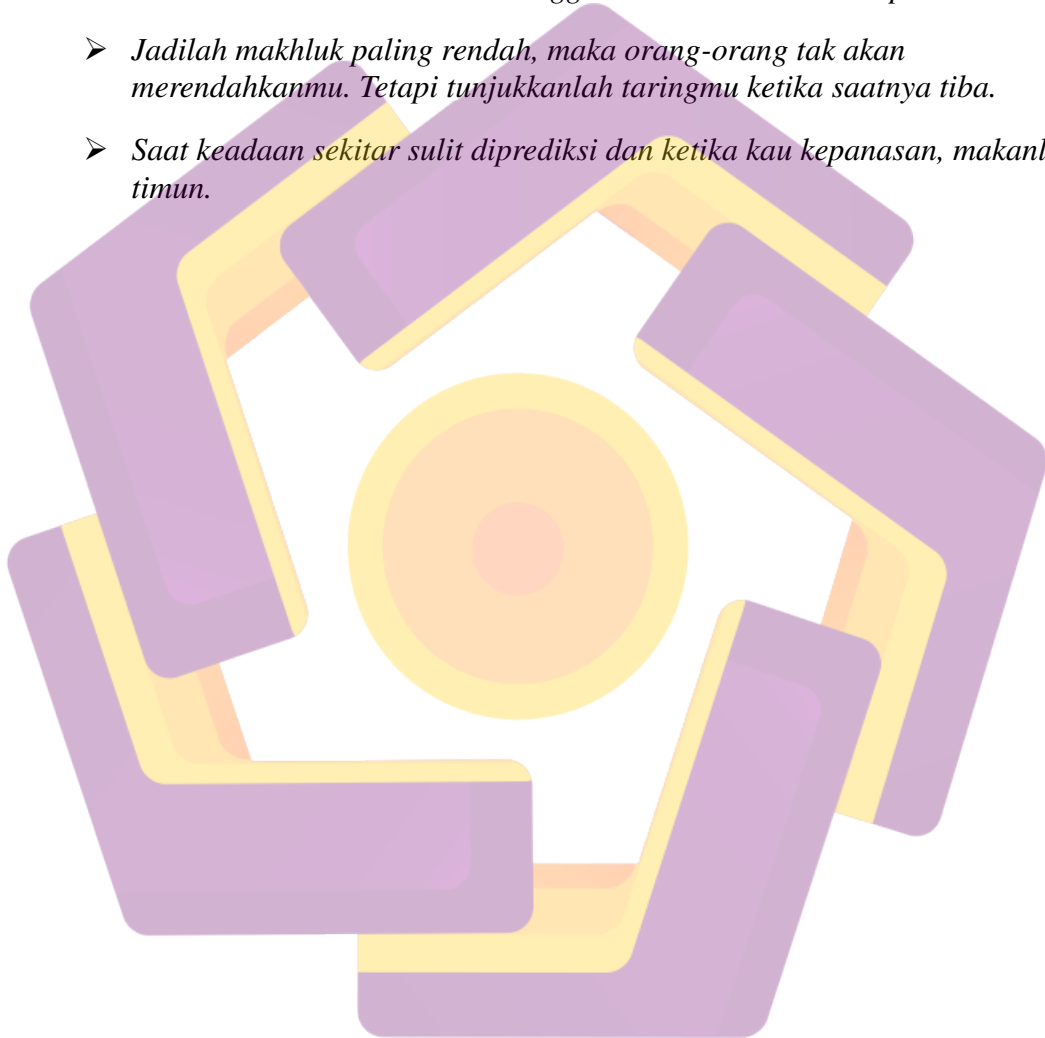
Rp. 6.000

Anggi Agvendo

NIM. 11.11.5443

## MOTTO

- *Bertarunglah atau kau tidak akan bertahan.*
- *One hit – One kill.*
- *Sangat senang untuk memakan sesuatu yang enak, tetapi kesenangan yang lebih besar berada ketika menunggu makanan itu untuk siap.*
- *Jadilah makhluk paling rendah, maka orang-orang tak akan merendahkanmu. Tetapi tunjukkanlah taringmu ketika saatnya tiba.*
- *Saat keadaan sekitar sulit diprediksi dan ketika kau kepanasan, makanlah timun.*



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur,

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, untuk segala nikmat dan rahmat-Mu yang agung ini, sebuah perjalanan panjang dan gelap yang telah Engkau berikan secercah cahaya terang.

Kupersembahkan karya tulis ini untuk yang *tercinta*, ayah dan ibu, pendorong semangatku yang tak pernah jemu *mendo'akan dan menyayangiku*, atas semua pengorbanan dan kesabaran yang mengantarku sampai kini. Terimakasih...

Untuk adikku *tersayang*, terima kasih selalu menjadi adik yang menyenangkan...

Dan tak lupa, ku ucapkan teruntuk :

1. Bpk. Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dosen pembimbing yang telah memberi pengarahan dengan sabar dan menyenangkan.
2. Pasukan kerajaan Onegai Shelter yang selalu ada di basecamp dan dalam posisi terlentang di kamar masing-masing. Dimana keluar kamar ketika berangkat makan soto kemudian balik lagi ke kamar dengan posisi terlentang lagi.
3. Untuk pak Jhon, Jalu, Semut, Uje, Andre, Yudhek, Yudha dan guardian Onegai yang lain, jangan lupa itu handuknya dimakan. Direbus, direbus.. iya itu direbus loh eh? Leh? Ho?

Akhir kata, semoga skripsi ini membawa kebermanfaatan..:)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia, rahmat dan hidayah-Nya kepada kami sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Analisa Pengaruh Genre Tokusatsu Dalam Pembuatan Film ‘MASUKU’ dengan Teknik Masking, Rotoscoping dan Tracking”.

Tugas akhir ini disusun guna memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana (Strata I) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan maupun bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT, selaku ketua jurusan Strata I Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan serta masukan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, bimbingan sehingga penulis dapat memperoleh bekal yang bermanfaat.



5. Kedua orang tua dan keluarga atas segala doa, motivasi dan harapannya untuk keberhasilan dalam menyelesaikan laporan ini.
6. Teman-teman 11-SITI-12 yang telah memberikan arti kebersamaan dan perjuangan selama menempuh proses akademik.
7. Teman-teman Onegai Shelter yang telah berkorban menjadi aktor dan membantu project yang ada.
8. Dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu diharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca untuk yang lebih baik.

Dan penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 29 Mei 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.1.1 Metode Kepustakaan	5
1.6.1.2 Metode Observasi	5
1.6.1.3 Metode Deskriptif	5
1.6.2 Metode Perancangan	5

1.6.3	Metode Pengembangan	6
1.6.3.1	Proses Pra-Produksi	6
1.6.3.2	Proses Produksi	6
1.6.3.3	Proses Pasca Produksi	6
1.6.4	Metode Testing	6
1.7	Sistematika Penulisan	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>		<b>8</b>
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dasar Teori	9
2.2.1	Pengertian Film	9
2.2.2	Pengertian Efek Spesial	10
2.2.3	Pengertian Visual Effect	11
2.2.4	Pengertian Genre Film	13
2.2.5	Pengertian Tokusatsu	20
2.3	Metode Analisis Perbandingan	21
2.4	Metode Perancangan	21
2.4.1	Analisis Ide Cerita	22
2.4.2	Menyiapkan Naskah Skenario	22
2.4.3	Merekrut Pekerja Film	22
2.4.4	Penyusunan Jadwal dan Biaya	23
2.4.5	Pemilihan Lokasi	24
2.4.6	Mempersiapkan Kostum dan Properti	24
2.4.7	Menyiapkan Peralatan	24
2.4.7	Pemilihan Pemain	27
2.5	Metode Pengembangan	27
2.5.1	Tahap Produksi	28

2.5.1.1.	Manajemen Lapangan.....	28
2.5.1.2.	Kegiatan Shooting.....	29
2.5.1.2.1	Shooting Outdoor.....	29
2.5.1.2.2	Shooting Indoor .....	30
2.5.1.2.3	Tata Suara .....	32
2.5.1.2.4	Tata Cahaya .....	33
2.5.2	Tahap Pasca Produksi	34
2.5.2.1.	Penyusunan Video .....	34
2.5.2.2.	Penambahan Visual Efek dan Animasi.....	34
2.5.2.2.1	Teknik Masking .....	35
2.5.2.2.2	Teknik Rotoscoping.....	36
2.5.2.2.3	Teknik Tracking.....	36
2.5.2.3	Pengoreksian warna	37
2.5.2.4	Penambahan Sound	41
2.5.2.5	Teknik Kamera	42
2.6.	Kategori Film .....	46
2.7.	Publikasi Film.....	47
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>48</b>
3.1.	Deksripsi Singkat Project .....	48
3.2.	Analisis Masalah .....	48
3.2.1.	Langkah-langkah Analisis	48
3.2.2.	Hasil Analisis	49
3.3.	Solusi Masalah .....	54
3.4.	Analisis Kebutuhan .....	55
3.4.1.	Kebutuhan Perangkat Keras	55
3.4.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak	55
3.4.3.	Kebutuhan SDM	55

3.4.4.	Kebutuhan Fungsional	58
3.4.5.	Kebutuhan Non-Fungsional	58
3.4.6.	Analisis Kebutuhan Biaya	59
3.5.	Perancangan Proses .....	59
3.5.1.	Proses Pra-Produksi	59
3.5.1.1	Skenario	59
3.5.1.2	Storyboard	63
3.5.1.3	Aktor	66
3.5.1.4	Jadwal Kegiatan	68
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>69</b>
4.1	Produksi.....	69
4.2	Pasca Produksi.....	70
4.2.1.	Efek Visual .....	70
4.2.1.1	Masking.....	71
4.2.1.2	Efek Kanji.....	72
4.2.1.3	Efek Ledakan.....	74
4.2.1.4	Efek “Greatsword” .....	75
4.2.2.	Grading .....	76
4.2.3.	Editing Video .....	80
4.2.3.1	Penyusunan Video.....	80
4.2.4.	Rendering .....	83
4.3	Pembahasan .....	87
4.3.1.	Tingkat Kesulitan .....	87
4.3.2.	Ukuran Standar Tokusatsu .....	88
4.4	Hasil Analisa Genre Tokusatsu .....	88
4.5	Hasil Produk .....	89

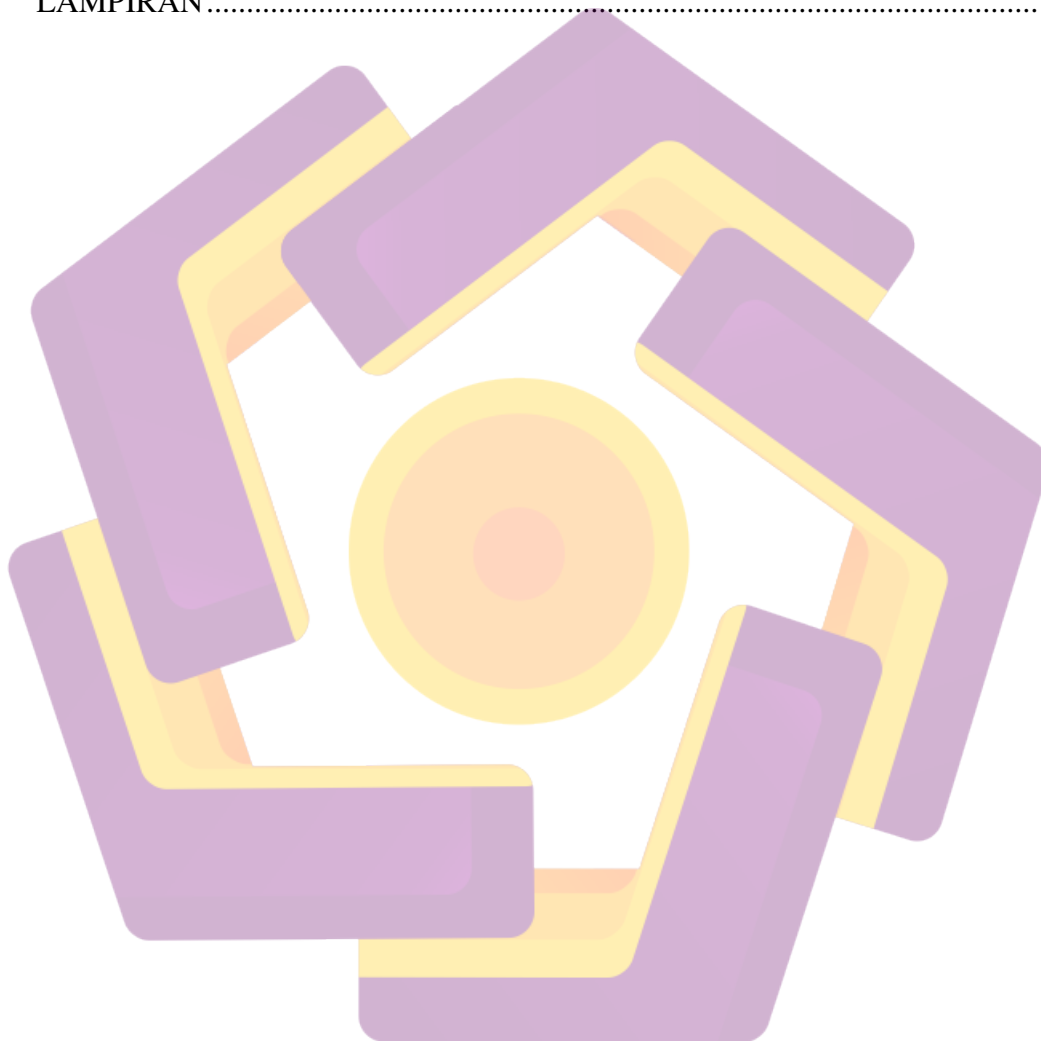
BAB V PENUTUP..... 90

    5.1. Kesimpulan..... 90

    5.2. Saran..... 91

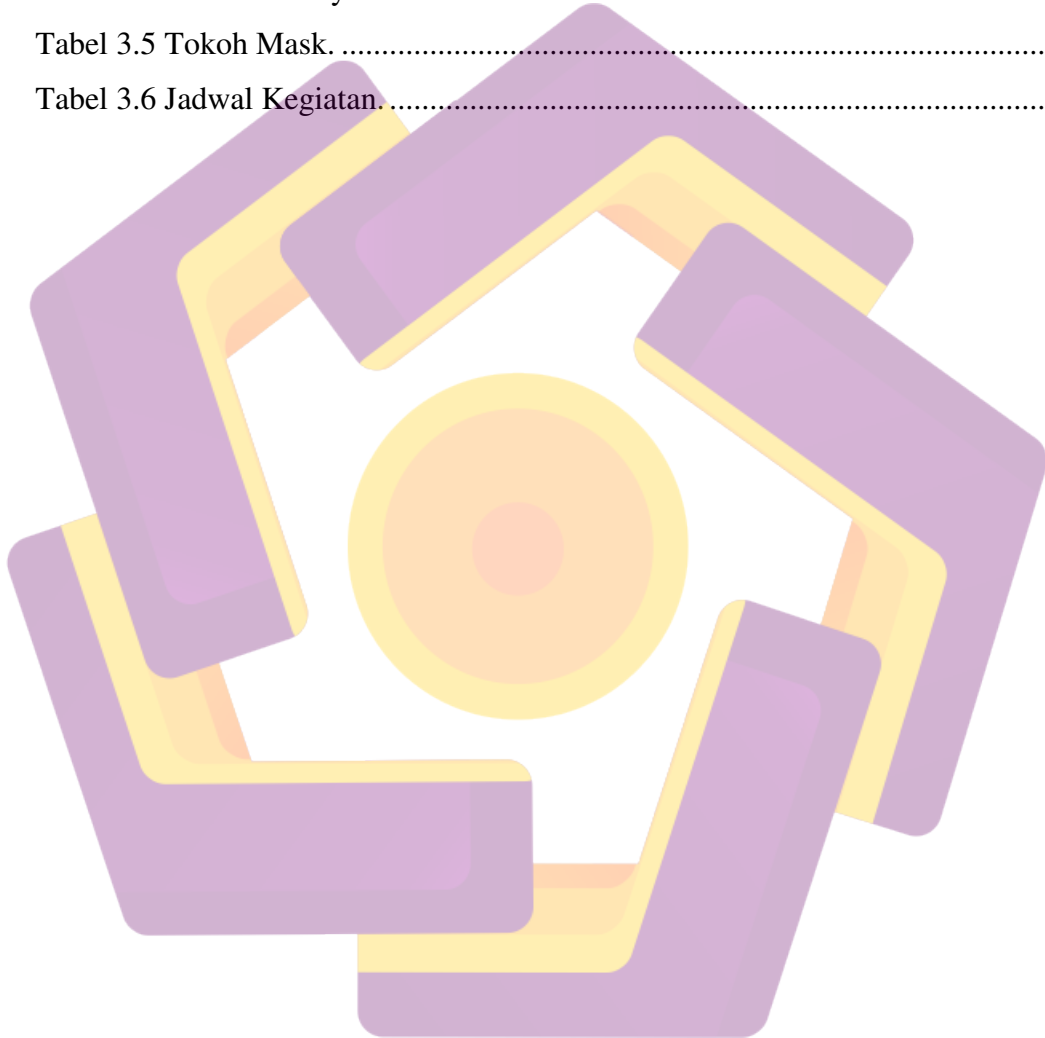
DAFTAR PUSTAKA ..... xxi

LAMPIRAN..... xxii



**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kebutuhan Biaya.....	59
Tabel 3.2 Tokoh Muksin.....	66
Tabel 3.3 Tokoh Bobi. ....	66
Tabel 3.4 Tokoh Enemy.....	67
Tabel 3.5 Tokoh Mask. ....	67
Tabel 3.6 Jadwal Kegiatan.....	68



## DAFTAR GAMBAR

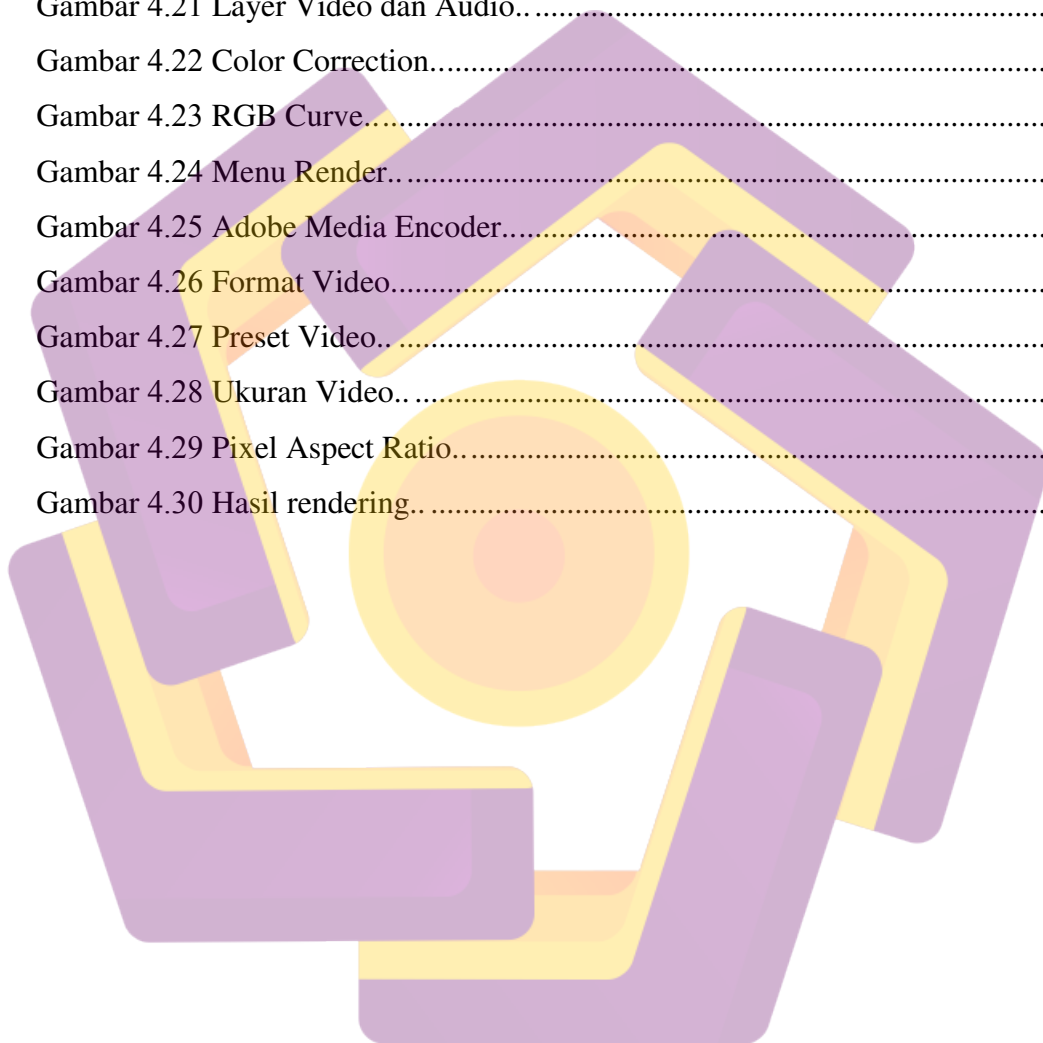
Gambar 2.1 Spesial Efek Avatar.....	10
Gambar 2.2 Spesial Efek Resident Evil.....	11
Gambar 2.3 Spesial Efek Monster.....	11
Gambar 2.4 Life Of Pi.....	12
Gambar 2.5 Kamen Rider Black RX.....	12
Gambar 2.6 Kamen Rider Kabuto.....	13
Gambar 2.7 Human Torch.....	13
Gambar 2.8 Aksi.....	14
Gambar 2.9 Petualangan.....	15
Gambar 2.10 Komedi.....	16
Gambar 2.11 Drama.....	17
Gambar 2.12 Horror.....	18
Gambar 2.13 Sains Fiksi.....	19
Gambar 2.14 Thriller.....	20
Gambar 2.15 Kamen Rider Taisen.....	21
Gambar 2.16 Clipboard.....	25
Gambar 2.17 Lampu.....	25
Gambar 2.18 Kabel Roll.....	25
Gambar 2.19 Kamera.....	26
Gambar 2.20 Mikrophone.....	26
Gambar 2.21 Tripod Kamera.....	26
Gambar 2.22 Tripod Lampu.....	27
Gambar 2.23 Perangkat Komputer.....	27
Gambar 2.24 Cahaya Matahari.....	29
Gambar 2.25 Reflektor.....	29
Gambar 2.26 Pengaturan Kamera.....	30
Gambar 2.27 Lighting.....	30
Gambar 2.28 Filter Kamera.....	31
Gambar 2.29 Make Up.....	31



Gambar 2.30 Pemilihan Background.....	31
Gambar 2.31 Monitor.....	32
Gambar 2.32 Tata suara.....	32
Gambar 2.33 Alumunium foil.....	33
Gambar 2.34 Penyusunan video.....	34
Gambar 2.35 Penambahan visual efek.....	34
Gambar 2.36 Masking.....	35
Gambar 2.37 Rotoscoping.....	36
Gambar 2.38 Tracking.....	36
Gambar 2.39 Brightness & Contrast.....	37
Gambar 2.40 Tint.....	38
Gambar 2.41 Tritone.....	38
Gambar 2.42 Hue / Saturation.....	39
Gambar 2.43 Curve.....	40
Gambar 2.44 Color Balance.....	40
Gambar 2.45 Waveform.....	41
Gambar 2.46 Extreme long shot.....	42
Gambar 2.47 Long shot.....	42
Gambar 2.48 Full shot.....	43
Gambar 2.49 Middleshot.....	43
Gambar 2.50 Close-up.....	44
Gambar 2.51 Extreme close-up shot.....	44
Gambar 2.52 Bird's eye angle.....	45
Gambar 2.53 High angle.....	45
Gambar 2.54 Eye-level angle.....	46
Gambar 2.55 Low angle.....	46
Gambar 3.1 Kamen Rider Faiz 1.....	50
Gambar 3.2 Kamen Rider Faiz 2.....	50
Gambar 3.3 Kamen Rider Faiz 3.....	51
Gambar 3.4 Kian Santang 1.....	52
Gambar 3.5 Kian Santang 2.....	52

Gambar 3.6 Kian Santang 3. ....	53
Gambar 3.7 Kian Santang 4. ....	53
Gambar 3.8 700 Days us vs police.....	54
Gambar 3.9 Guardian of Galaxy. ....	54
Gambar 3.10 Jalu T. L.....	56
Gambar 3.11 Zulfikar R.....	56
Gambar 3.12 Johannes L. C.....	57
Gambar 3.13 M. Yudhi. P.....	57
Gambar 3.14 Mauludy R.....	57
Gambar 3.15 Software Celtx.....	59
Gambar 3.16 Naskah 1.....	60
Gambar 3.17 Naskah 2.....	61
Gambar 3.18 Naskah 3.....	62
Gambar 3.19 Naskah 4.....	63
Gambar 3.20 Storyboard 1.....	64
Gambar 3.21 Storyboard 2.....	65
Gambar 4.1 Produksi 1.....	69
Gambar 4.2 Produksi 2.....	69
Gambar 4.3 Kru Film.....	70
Gambar 4.4 Masking twitch.....	71
Gambar 4.5 Masking motion.....	72
Gambar 4.6 Masking pedang.....	72
Gambar 4.7 Komposisi huruf.....	73
Gambar 4.8 Track Matt.....	73
Gambar 4.9 Hue / Saturation.....	74
Gambar 4.10 Masking Ledakan.....	75
Gambar 4.11 Efek Petir.....	75
Gambar 4.12 Pedang Petir.....	76
Gambar 4.13 Efek Glow dan Starglow.....	76
Gambar 4.14 Setelah Glow.....	76
Gambar 4.15 Sebelum <i>Grading</i> .....	78

Gambar 4.16 Setelah <i>Grading</i> ..	78
Gambar 4.17 Efek Color Correction..	78
Gambar 4.18 Masking.....	80
Gambar 4.19 Susunan Layer.....	81
Gambar 4.20 Unlink.....	81
Gambar 4.21 Layer Video dan Audio.....	82
Gambar 4.22 Color Correction.....	82
Gambar 4.23 RGB Curve.....	83
Gambar 4.24 Menu Render.....	84
Gambar 4.25 Adobe Media Encoder.....	84
Gambar 4.26 Format Video.....	85
Gambar 4.27 Preset Video.....	86
Gambar 4.28 Ukuran Video.....	86
Gambar 4.29 Pixel Aspect Ratio.....	87
Gambar 4.30 Hasil rendering.....	89



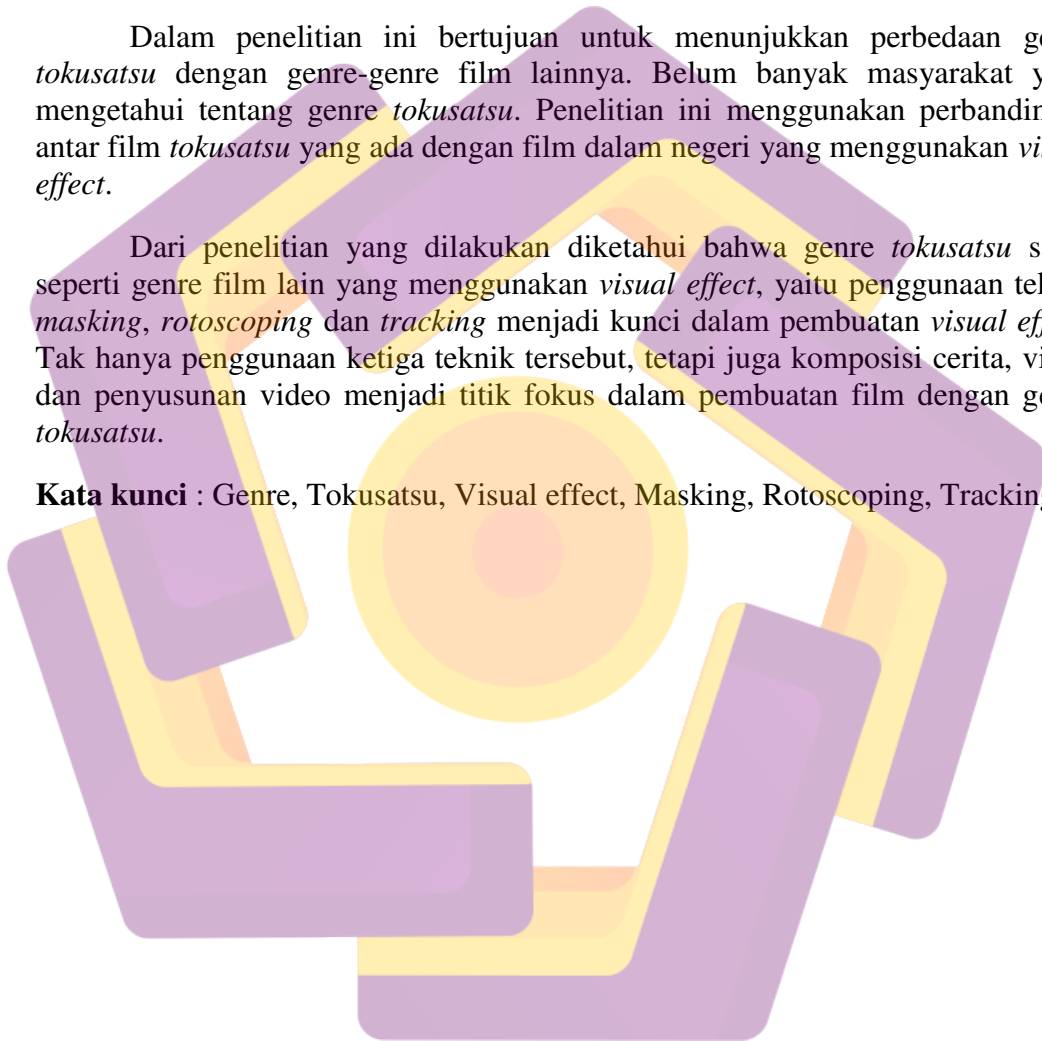
## INTISARI

Dalam dunia perfilman, telah terdapat berbagai macam genre yang ada. Seperti genre action, comedy, horror, thriller, colossal dan fantasy. Sedangkan ada satu genre yang berkiblat pada Jepang, yaitu genre tokusatsu. Genre *tokusatsu* menggunakan *visual effect* dalam pengemasan film, sehingga genre ini hampir sama dengan genre sci-fi.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan perbedaan genre *tokusatsu* dengan genre-genre film lainnya. Belum banyak masyarakat yang mengetahui tentang genre *tokusatsu*. Penelitian ini menggunakan perbandingan antar film *tokusatsu* yang ada dengan film dalam negeri yang menggunakan *visual effect*.

Dari penelitian yang dilakukan diketahui bahwa genre *tokusatsu* sama seperti genre film lain yang menggunakan *visual effect*, yaitu penggunaan teknik *masking*, *rotoscoping* dan *tracking* menjadi kunci dalam pembuatan *visual effect*. Tak hanya penggunaan ketiga teknik tersebut, tetapi juga komposisi cerita, video dan penyusunan video menjadi titik fokus dalam pembuatan film dengan genre *tokusatsu*.

**Kata kunci :** Genre, Tokusatsu, Visual effect, Masking, Rotoscoping, Tracking.



## **ABSTRACT**

*In the world of cinema, there have been a wide variety of genres that exist. Like the genre of action, comedy, horror, thriller, colossal and fantasy. While there is one genre that is oriented to the Japanese, the tokusatsu genre. Tokusatsu genre using visual effects in the film packaging, so this genre is almost the same as the sci-fi genre.*

*In the present study aims to show the differences with the tokusatsu genre other film genres. Not many people are aware of the tokusatsu genre. This study uses the comparison between the existing tokusatsu movies with the film in this country that uses visual effects.*

*From research conducted in mind that the tokusatsu genre just like any other movie genre that uses visual effects, namely the use of masking techniques, rotoscoping and tracking is the key in making visual effects. Not only is the use of three techniques, but also the composition of stories, video and video compilation became a focal point in the filming of the tokusatsu genre.*

**Keywords :** *Genre, Tokusatsu, Visual effect, Masking, Rotoscoping, Tracking.*

