

**PEMBUATAN FILM PENDEK “SANG KURIR”
DENGAN MENGGUNAKAN
VISUAL EFFECT
TUGAS AKHIR**



disusun oleh

Bagus Ismail 10.01.2747

Rangga Romadhon Al-Adiyat 10.01.2747

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAGEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN FILM PENDEK “SANG KURIR”
DENGAN MENGGUNAKAN
VISUAL EFFECT**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Bagus Ismail 10.01.2747

Rangga Romadhon Al-Adiyaat 10.01.2747

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAGEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM PENDEK “SANG KURIR” DENGAN MENGGUNAKAN VISUAL EFFECT

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Bagus Ismail 10.01.2747

Rangga Romadhon Al-Adiyat 10.01.2806

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 4 Mei 2013

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto M.Kom
NIK. 190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN FILM PENDEK “SANG KURIR”
DENGAN MENGGUNAKAN
VISUAL EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Ismail

10.01.2747

telah dipertahankan di Depan Penguji
pada tanggal 1 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302128

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
pada tanggal 8 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN FILM PENDEK “SANG KURIR”
DENGAN MENGGUNAKAN
VISUAL EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rangga Romadhon Al-Adiyat

10.01.2806

telah dipertahankan di Depan Penguji
pada tanggal 1 Juni 2013

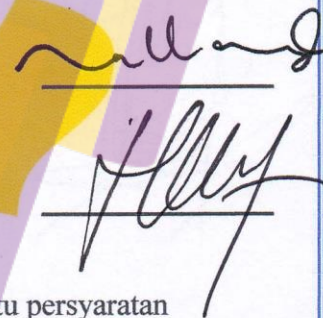
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302069

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 6 Mei 2013

Bagus Ismail
10.01.2747

Rangga Romadhon Al-Adiyaat
10.01.2806

MOTTO

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”
(Q.S. Al-Insyirah : 5)*

*“Sukses adalah berjalan dari satu kegagalan ke kegagalan yang lain, tanpa kita kehilangan semangat.”
(Abraham Lincoln)*

*“Satu-satunya hal yang harus kita takuti adalah ketakutan itu sendiri.”
(Franklin D. Roosevelt)*

*“”Mulai” adalah kata yang penuh kekuatan. Cara terbaik untuk menyelesaikan sesuatu adalah, “mulai”.Tapi juga mengherankan, pekerjaan apa yang dapat kita selesaikan kalau kita hanya memulainya.”
(Clifford Warren)*

*“Seorang manusia tak lain dari hasil pemikirannya, dia menjadi apa yang dia pikirkan.”
(Mahatma Gandhi)*

*“Perjalanan sejauh 1000 mil dimulai dengan 1 langkah.”
(Pepatah Cina Kuno)*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin, saya bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik. Rasa syukur juga saya ucapkan kepada Allah yang selalu menjaga, memberikan pertolongan, keamanan, keselamatan, dan keberkahan dalam setiap langkahku.

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk

- ◆ *Ayah dan ibu tersayang, yang senantiasa memanjatkan doa dan memberikan semangat dan dukungan penuh untuk suksesanku. Ayah dan ibu adalah motivator terbaik yang ku miliki.*

Tak terlewatkan pula ucapan terimakasih saya untuk

- ◆ *Bapak Agus Purwanto M.Kom. yang telah meluangkan waktu dan membimbing saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.*

- ◆ *Sahabatku Bagus Ismail, Yudha Wastu Pratama, Denny Listyo M, R.Bagus S.W, Sulung Subangkit, Rahmat Riyanto, Fajar Sigit N.c, Danhi Ritonga.*

- ◆ *Crew GGS : Yudha, Sulung, Raden, Fajar, BomBom dan teman Kontrakan Sumatera 38 yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir.*
- ◆ *Teman-teman kelas D3TI-02, banyak sekali kenangan bersama kalian, dari saya menyusup menjadi “mahasiswa siluman” hingga sampai menyelesaikan tugas akhir.*
- ◆ *Semua kawanku yang tak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih untuk doa dan semangat yang kalian berikan kepadaku.*



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Pembuatan Film Pendek “Sang Kurir” Dengan Menggunakan Visual Effect”**.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III (D3) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan pengetahuan dan minimnya pengalaman penulis.

Pada kesempatan ini, penulis meyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM sebagai Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Diploma III Teknik Informatika
3. Bapak Agus Purwanto. M,Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bapak, Ibu, Mas, dan Mbak serta keluarga tercinta yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
5. Lainnya yang tidak bisa saya sebutkan semua. Terima kasih atas doa dan dukungannya.

6. Crew GGS : Yudha, Sulung, Rahmat, Raden, Fajar, BomBom serta teman-teman kontrakan Sumatera 38. Terima kasih atas semangat dan bantuannya.

7. Seluruh teman-teman special D3TI-02.

8. Dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan banyak manfaat kepada siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta, 4 Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

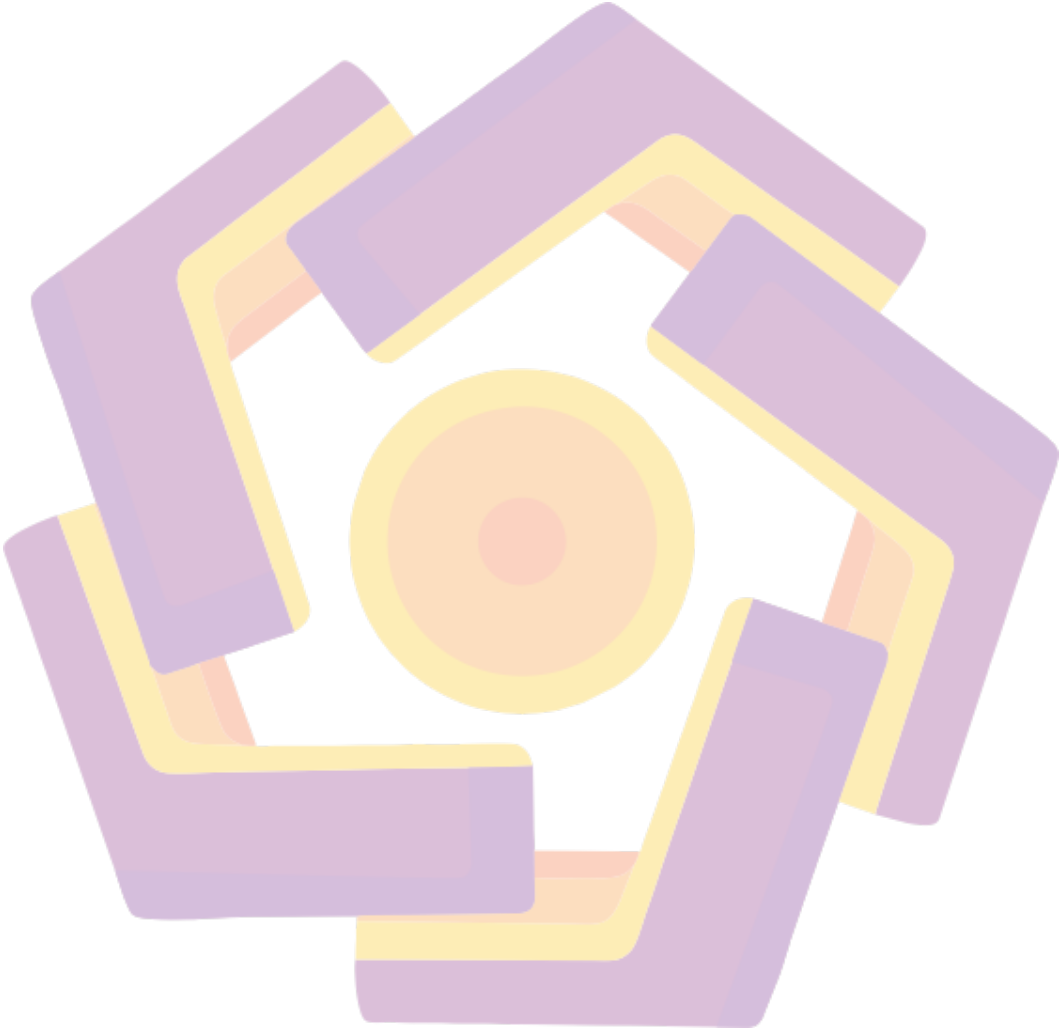
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 TUJUAN	3
1.5 MANFAAT DARI TUGAS AKHIR INI	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta:	4
1.6 Metodologi Pengumpulan data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	8
2.1.2 Unsur – Unsur multimedia	8

2.2	Film.....	12
2.2.1	Jenis – Jenis Film	12
2.2.2	Unsur – Unsur film	19
2.3	Visual Effect (VFX).....	23
2.3.1	Pengertian Visual effect	23
2.3.2	Rotobrush	24
2.4	Tahapan Produksi Multimedia	24
2.4.1	Tahapan Pra Produksi.....	24
2.4.1.1	Ide Cerita	25
2.4.1.2	Naskah	25
2.4.1.3	Storyboard	26
2.4.2	Tahap Produksi.....	27
2.4.2.1	Teori Pengambilan gambar.....	27
2.4.2.2	Teori Pergerakan Kamera	29
2.4.3	Tahap Pasca Produksi.....	32
2.4.3.1	Editing	32
2.4.3.2	Unsur – unsur Editing.....	33
2.5	Software dan Hardware.....	34
2.5.1	Software	34
2.5.1.1	Adobe After Effect.....	34
2.5.1.2	Adobe Premiere	35
2.5.1.3	Adobe Audition.....	35
2.5.1.4	Action Essential.....	35
2.5.2	Hardware.....	36
BAB III GAMBARAN FILM.....		37
3.1	Tahapan Pra Produksi	37
3.1.1	Ide Cerita.....	37
3.1.2	Naskah.....	38
3.1.3	Breakdown Naskah	40

3.2	Storyboard.....	41
BAB IV PEMBAHASAN.....		51
4.1	Produksi	51
4.1.1	Snapshot	51
4.2	Pasca Produksi	53
4.2.1	Transfer video	53
4.2.2	Editing Sound.....	53
4.2.3	Visual Effect.....	55
4.2.3.1	Jumper	55
4.2.3.2	Shadow clone.....	57
4.2.3.3	Energy Ball.....	59
BAB V PENUTUP		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Storyboard41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian Multimedia.....	9
Gambar 2.2 Poster Film Jalangkung.....	13
Gambar 2.3 Poster Film Devil Wears Prada.....	14
Gambar 2.4 Poster We Bought A zoo.....	14
Gambar 2.5 Poster The Gladiator.....	15
Gambar 2.6 Poster Friday The 13.....	16
Gambar 2.7 Poster Lord Of The Ring Trilogy.....	16
Gambar 2.8 Poster Hangover.....	17
Gambar 2.9 Poster Memory Of The Murder.....	17
Gambar 2.10 Poster The Raid.....	18
Gambar 2.11 Poster Avatar.....	19
Gambar 2.12 Contoh Rotobrush.....	24
Gambar 2.13 Story Board (Sumber: halimyou.blogspot.com).....	26
Gambar 2.14 Bird Eye Pada film The Amazing Spiderman.....	27
Gambar 2.15 High Angle Pada Film Karate Kid.....	28
Gambar 2.16 Gambar Eye Level Pada Film Angel And Demon.....	28
Gambar 2.17 Gambar Low Angel Pada Film Fast Five.....	29
Gambar 2.18 Gambar frog Eye Pada Film Transformer.....	29
Gambar 2.19 Gambar Teknik Pengambilan Gambar.....	32
Gambar 3.1 Gambar karakter 1.....	48
Gambar 3.2 Karakter 2.....	49
Gambar 3.3 Karakater 3.....	50
Gambar 4.1 Adobe Audition.....	54
Gambar 4.2 Adobe Audition.....	54
Gambar 4.3 Adobe Audition.....	55
Gambar 4.4 Adobe After Effect.....	56
Gambar 4.4.5 Adobe After Effect.....	56

Gambar 4.6 Adobe After Effect	58
Gambar 4.7 Adobe After Effect	58
Gambar 4.8 Adobe After Effect	60
Gambar 4.9 Adobe After Effect	60
Gambar 4.10 Adobe After Effect	61
Gambar 4.11 Adobe After Effect.....	61
Gambar 4.12 Adobe After Effect	62
Gambar 4.13 Adobe After Effect	62
Gambar 4.14 Adobe After Effect	63
Gambar 4.15 Adobe After Effect	64
Gambar 4.16 Adobe After effect.....	65
Gambar 4.17 Adobe After Effect	65
Gambar 4.18 Adobe After Effect	67
Gambar 4.19 Adobe Premiere	68
Gambar 4.20 Adobe Premiere.....	68
Gambar 4.21 Adobe Premiere	69
Gambar 4.22 Adobe Premiere	70
Gambar 4.23 Adobe Premiere	70

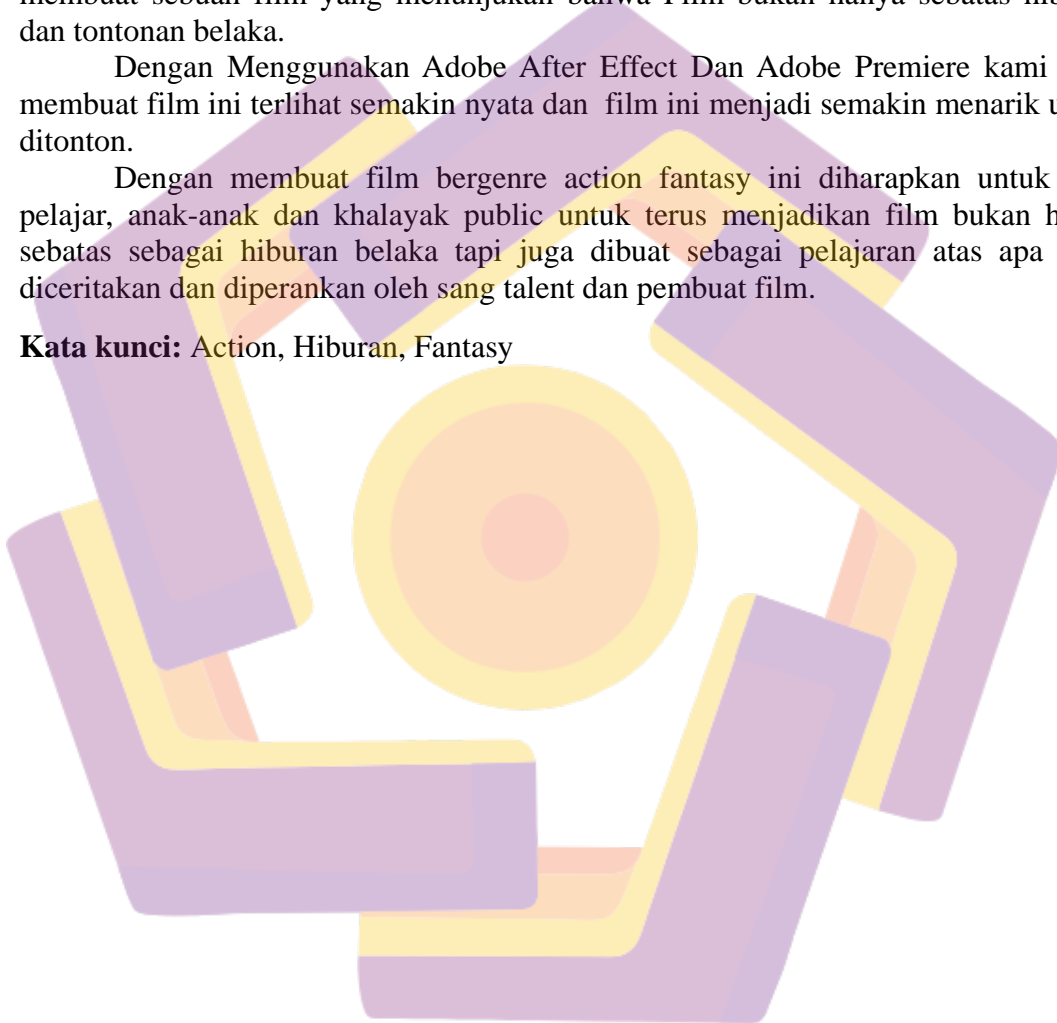
INTISARI

Film yang bergenre action ini adalah sebuah film yang menggambarkan seorang pemuda yang memiliki khayalan dan impian yang sangat diluar nalar. Banyak yang bilang bahwa hidup itu berawal dari mimpi oleh Karena itu kami ingin membuat sebuah film yang menunjukkan bahwa Film bukan hanya sebatas hiburan dan tontonan belaka.

Dengan Menggunakan Adobe After Effect Dan Adobe Premiere kami akan membuat film ini terlihat semakin nyata dan film ini menjadi semakin menarik untuk ditonton.

Dengan membuat film bergenre action fantasy ini diharapkan untuk para pelajar, anak-anak dan khalayak public untuk terus menjadikan film bukan hanya sebatas sebagai hiburan belaka tapi juga dibuat sebagai pelajaran atas apa yang diceritakan dan diperankan oleh sang talent dan pembuat film.

Kata kunci: Action, Hiburan, Fantasy



ABSTRACT

So we will make a way the story Action or can be said as an action film Using adobe After effects and Adobe Premiere as where we should be to maximize the use of adobe after effect from the start to make blood effects, explosions, shooting, holes, etc.

And with adobe premiere we will combine all of the scenes we have pictures we will edit and refine combine color and picture quality and sound quality by switching the camera to use adobe premiere, and we'll explain what to make detailed needed Cinematography making movies will look more real and strong staining.

With Action Essential From Videocopilot.net and Plugin From Red Giant we will make great visual effect like energy ball, shadow clone, explosion and jumper looking so real.

Keywords : *action, cinematography, story,*

