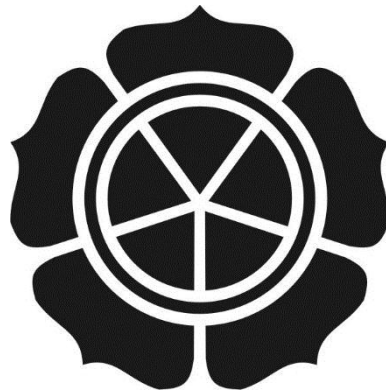


**PERANCANGAN FILM INDIE “SUPER HUMAN” DENGAN
MENGUNAKAN EFEK VISUAL DAN 3D ANIMASI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Fajar Rilawanto 10.02.7658

Andhika Thaariq Y 10.02.7723

Oka Satria Pamungkas 10.02.7755

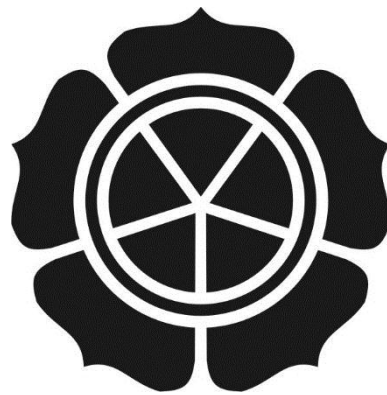
Hadi Iswanto 10.02.7774

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN FILM INDIE “SUPER HUMAN” DENGAN
MENGUNAKAN EFEK VISUAL DAN 3D ANIMASI**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh :

Fajar Rilawanto 10.02.7658

Andhika Thaariq Y 10.02.7723

Oka Satria Pamungkas 10.02.7755

Hadi Iswanto 10.02.7774

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM INDIE “SUPER HUMAN” DENGAN
MENGUNAKAN EFEK VISUAL DAN 3D ANIMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Rilawanto	10.02.7658
Andhika Thaariq Y	10.02.7723
Oka Satria Pamungkas	10.02.7755
Hadi Iswanto	10.02.7774

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 15 Mei 2011

Dosen Pembimbing



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302105

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM INDIE “SUPER HUMAN” DENGAN
MENGUNAKAN EFEK VISUAL DAN 3D ANIMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Rilawanto

10.02.7658

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 8 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Joko Dwi Santoso M.Kom
NIK. 190302181



Amir Fatah Sofvan, ST. M.Kom
NIK. 190302047



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Juni 2013

KEPUA-SITVIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM INDIE “SUPER HUMAN” DENGAN
MENGUNAKAN EFEK VISUAL DAN 3D ANIMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andhika Thaariq Yudhanagara

10.02.7723

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 5 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto M.Kom
NIK. 190000001

Tonny Hidayat M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM INDIE “SUPER HUMAN” DENGAN
MENGUNAKAN EFEK VISUAL DAN 3D ANIMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Oka Satria Pamungkas

10.02.7755

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 8 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunvoto, M.Kom
NIK. 190302052

M. Agung Nugroho, S.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM INDIE “SUPER HUMAN” DENGAN
MENGUNAKAN EFEK VISUAL DAN 3D ANIMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hadi Iswanto

10.02.7774

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 5 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan, 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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 April 2013

Nama	Nim	Tanda Tangan
Fajar Rilawanto	10.02.7658	
Andhika Thaariq Y	10.02.7723	
Oka Satria Pamungkas	10.02.7755	
Hadi Iswanto	10.02.7774	

Motto

“Not Everyone Can Become A Great Artist, But The great Artist Can Come From Anywhere” *Ratatouille*

Fajar Rilawanto –

“Dream High, Hope high, and Try...”

“Never too low, Never too High”

Andhika T Y –

“Be Rich or Die Trying...”

Oka Satria Pamungkas –

“Be Badass Everyday...”

Hadi Iswanto -

PERSEMBAHAN

Kami ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya untuk dukungan baik moril maupun riil terhadap penyelesaian Tugas Akhir ini untuk :

Tuhan Yang Maha Kuasa

Ayahanda dan Ibunda

Dosen Pembimbing kami Bapak Melwin Syafrizal Daulay S.Kom, M.Eng

Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta

Saudara Seperjuangan RIRA17

(Simbah, Firman, Marza, Yogik, Adi, Kiki, Faisal Henghong, Devit, Uchen, Ramdhan, Nug, Pak Suhu Furqon, Bayu, Dyas, Owok, Trek, all)

Kawan-kawan D3 MI 01 dan 02

Aktor dan Aktris yang berdedikasi tinggi sekalipun tidak dibayar

Septi Widyastuti

Samuel Sudarmadji

Ady Bowo

Hesti Andriani

Marza Bagus

Rizki Tandjoeng

Chandra Tri Wibowo

Eustolia Ekkarinanda yang bersedia menjadi info-woman selama penyelesaian naskah

Dan seluruh pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu-satu.

Kami Ucapkan TERIMAKASIH SEBESAR-BESARNYA.....dan sukses untuk kita semua.

LONG LIVE AND PROSPER.....!!!

KATA PENGANTAR

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Diploma III dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md).

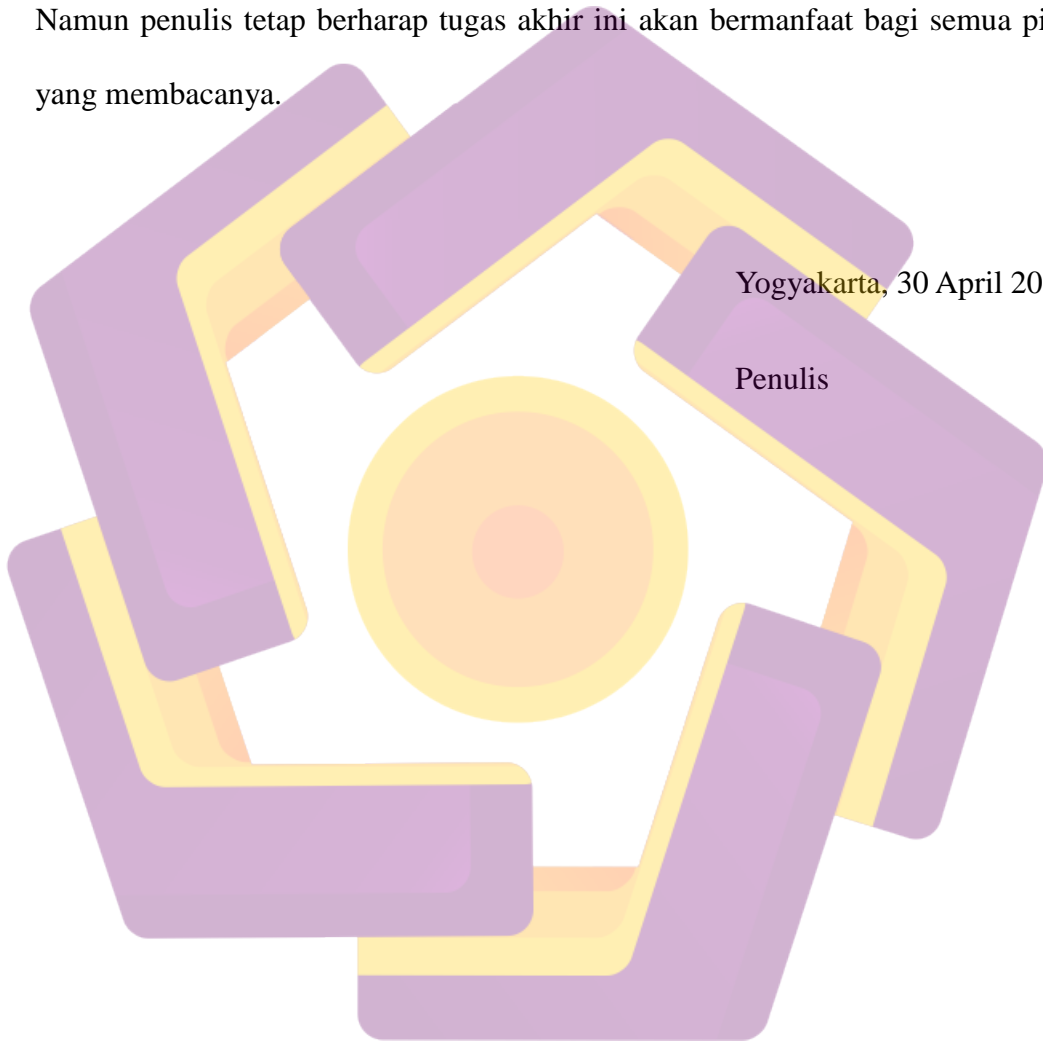
Dengan selesainya tugas akhir, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si.,MT. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Ayah dan Ibunda tercinta yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta mencurahkan kasih sayang dan doanya demi keberhasilan penulis.
5. Teman-teman semasa kuliah.
6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan tugas akhir ini. Namun penulis tetap berharap tugas akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 30 April 2013

Penulis

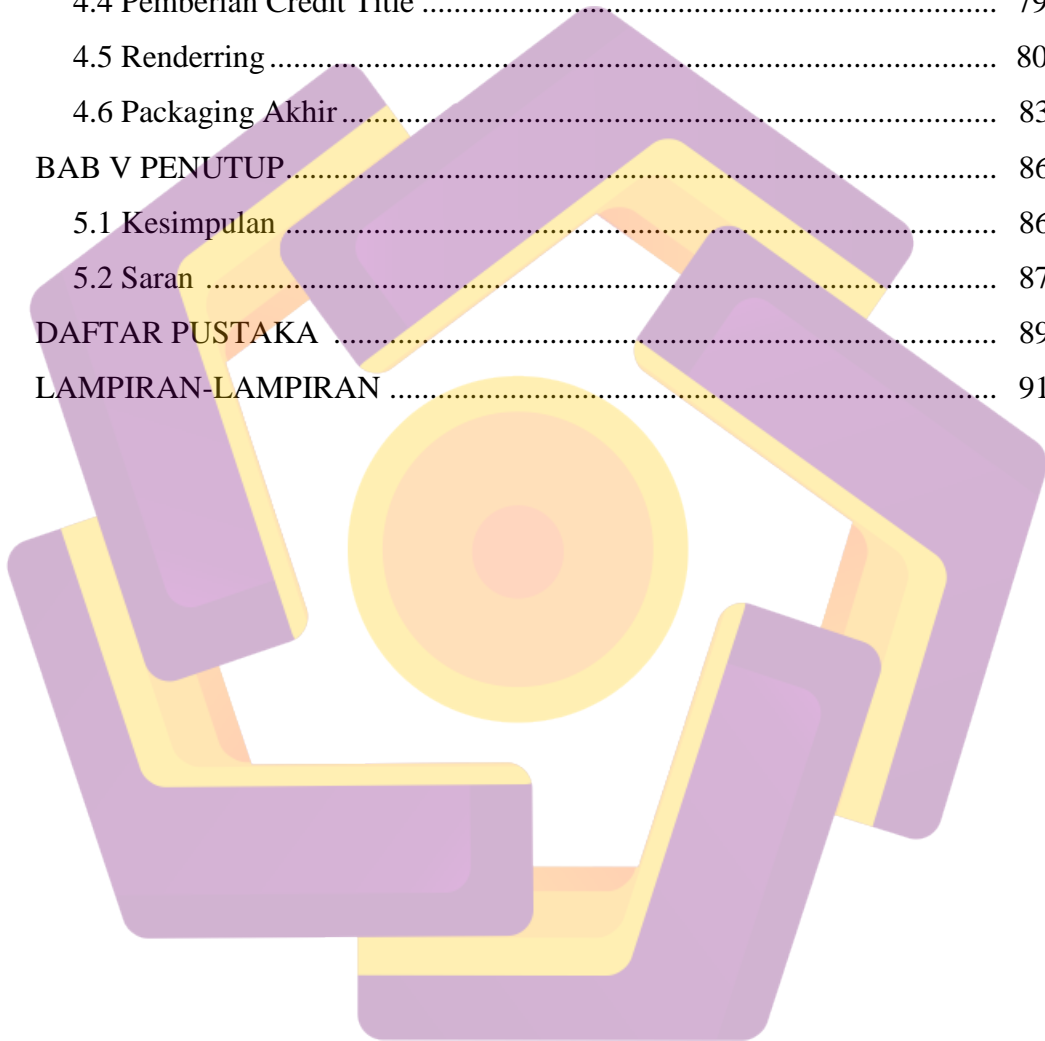


DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Film.....	7
2.1.1 Sejarah Film.....	7
2.1.2 Film Sebagai Alat Komunikasi.....	7
2.1.3 Film Indie.....	8
2.2 Teknik Videografi	9
2.2.1 Pendekatan Estetis dalam Videografi	9
2.2.1.1 Gerakan Kamera dan Lensa	9
2.2.1.2 Framming (Bidang Pandangan)	11

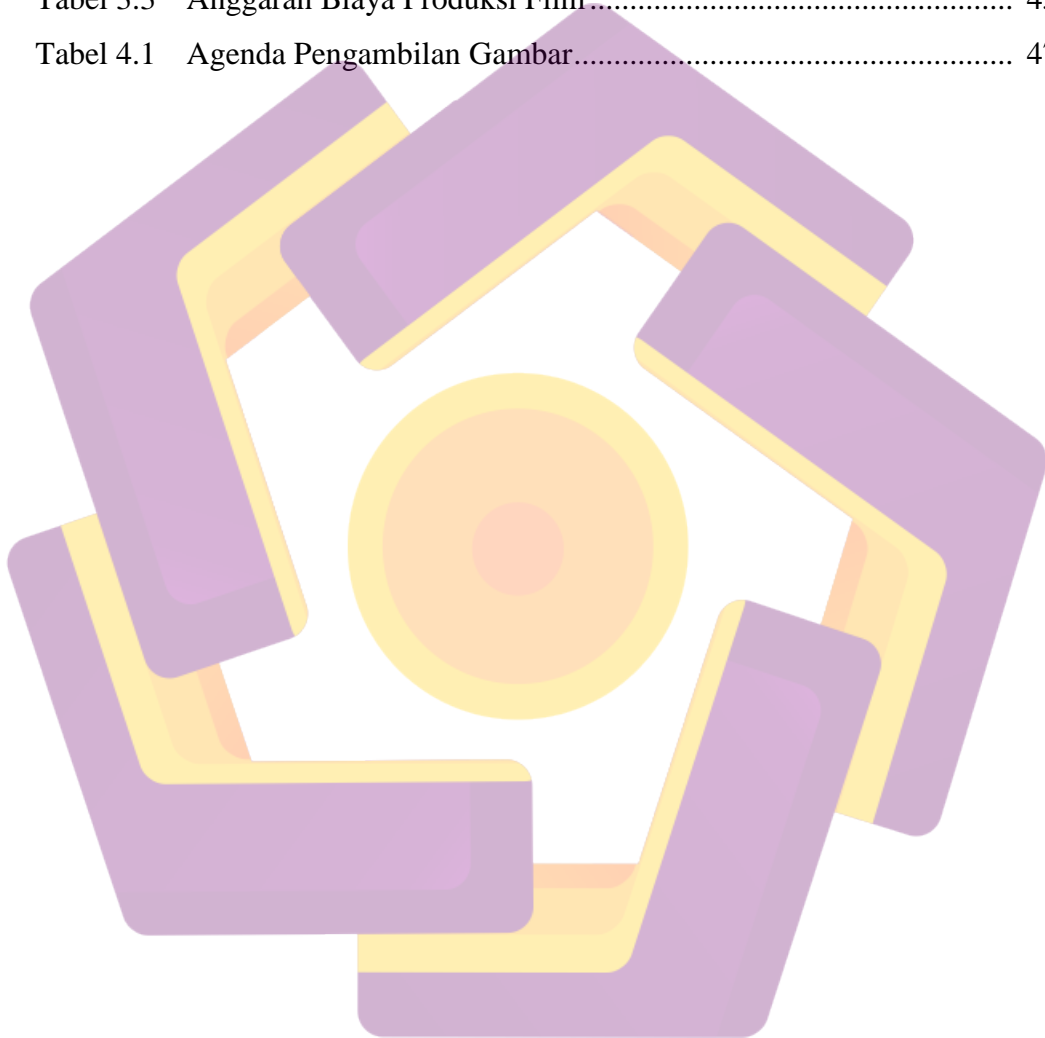
2.2.1.3 Kamera Angle	13
2.3 Konsep Dasar Spesial Efek	14
2.3.1 Pengertian Spesial Efek.....	14
2.3.2 Sejarah Spesial Efek	15
2.3.3 Teknik Spesial Efek.....	16
2.3.4 Computer Generated Imagery.....	17
2.3.5 Fungsi Spesial Efek	18
2.4 Software yang dipakai	19
2.4.1 Adobe After Effect CS6 dan CS4.....	19
2.4.2 Adobe Premiere Pro CS4.....	20
2.4.3 Autodesk 3DS Max 2011	21
BAB III GAMBARAN UMUM PERANCANGAN FILM	23
3.1 Analisis dan Influensi Film “Super Human”.....	23
3.2 Strategi Perancangan Film “Super Human”	24
3.2.1 Ide Cerita dan Skenario	24
3.2.1.1 Tema Film “Super Human”	24
3.2.1.2 Ide Cerita Film “Super Human”	25
3.2.2 Premise/Logline dan Pembabakan Cerita.....	25
3.2.3 Diagram Scene	27
3.2.4 Sinopsis Cerita Film “Super Human”	27
3.2.5 Skenario Film “Super Human”	28
3.2.6 Storyboard	35
3.3 Jadwal Kegiatan	42
3.4 Analisis Kebutuhan Perangkat	43
3.4.1 Kebutuhan Perlengkapan dan Perangkat Keras.....	43
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	44
3.4.2 Analisis Biaya Produksi	44
BAB IV PEMBAHASAN.....	45
4.1 Produksi.....	45
4.1.1 Agenda Pengambilan Gambar / Syuting.....	46
4.1.2 Proses Pengambilan Gambar Per Setting	49

4.2 Proses Editing dan Paska Produksi	55
4.2.1 Proses Cutting/Capturing (Pemotongan Gambar)	55
4.2.2 Pembuatan Environment menggunakan 3D Animasi.....	61
4.2.3 Proses Pembuatan Visual Efek Terbang.....	71
4.3 Mixing	79
4.4 Pemberian Credit Title	79
4.5 Renderring	80
4.6 Packaging Akhir	83
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	91



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal Kegiatan	7
Tabel 3.1	Storyboard	35
Tabel 3.2	Jadwal Produksi Film.....	42
Tabel 3.3	Anggaran Biaya Produksi Film.....	45
Tabel 4.1	Agenda Pengambilan Gambar.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Film <i>King Kong</i> (1933) menggunakan <i>Stop Motion</i>	16
Gambar 2.2	Film <i>The Matrix</i> (1999) yang menggunakan <i>Green Screen</i>	18
Gambar 2.3	Interface Adobe After Effect CS4	21
Gambar 2.4	Tampilan Antarmuka Adobe Premiere Pro CS4	21
Gambar 2.5	Tampilan Antarmuka Autodesk 3DS Max 2011	22
Gambar 3.1	Diagram Scene.....	27
Gambar 4.1	Proses penataan set untuk adegan jalan raya scene 19	50
Gambar 4.2	Tokoh antagonis hendak ditabrak oleh pengendara motor.....	51
Gambar 4.3	Wiryo menyelamatkan Yasmin melalui kekuatan teleportasi ..	52
Gambar 4.4	Perkenalan Setelah Penyelamatan	52
Gambar 4.5	Pengerjaan setting <i>Blue & Green Screen Outdoor</i>	54
Gambar 4.6	Pengambilan gambar untuk scene <i>opening title</i>	54
Gambar 4.7	Penataan set untuk setting <i>Blue & Green Screen Indoor</i>	55
Gambar 4.8	Proses pengambilan gambar untuk adegan terbang.....	55
Gambar 4.9	Kotak Dialog <i>Welcome to Adobe Premiere Pro CS4</i>	57
Gambar 4.10	Tampilan Kotak Dialog <i>New Project</i>	58
Gambar 4.11	Tampilan form <i>New Sequence</i>	59
Gambar 4.12	Tampilan pilihan <i>File</i> pada <i>Toolbar</i>	59
Gambar 4.13	Tampilan kotak dialog <i>Import</i>	60
Gambar 4.14	Tampilan <i>Razor Tool</i> dan <i>Timeline</i>	60
Gambar 4.15	Tampilan pilihan <i>Export</i> pada menu <i>File</i>	61
Gambar 4.16	Tampilan kotak dialog <i>Export Setting</i>	62
Gambar 4.17	Tampilan pembuatan <i>ground</i> pada 3DS MAX 2011.....	63
Gambar 4.18	Tampilan pembuatan jalanan kota.....	63
Gambar 4.19	Tampilan pengaturan <i>Width Line</i> untuk jalan raya.....	64
Gambar 4.20	Tampilan penyeleksian salah satu <i>Line</i>	64
Gambar 4.21	Penyatuan seluruh <i>Line</i> dengan mengklik tombol <i>Attach</i>	65
Gambar 4.22	Tampilan kotak dialoh <i>Clone Options</i>	65
Gambar 4.23	Tampilan penyembunyian obyek duplikat	66

Gambar 4.24	Tampilan pada tab <i>Geometry</i>	66
Gambar 4.25	Tampilan kotak dialog <i>Options</i>	67
Gambar 4.26	Proses penyeleksian pada <i>line001</i>	67
Gambar 4.27	Penyeleksian seluruh permukaan pada <i>Plane001</i>	68
Gambar 4.28	Pemberian jarak antar <i>Polygon</i>	68
Gambar 4.29	Seluruh bangunan kota telah terbentuk	69
Gambar 4.30	Penyeleksian seluruh atap gedung.....	70
Gambar 4.31	Penyeleksian bagian sisi bangunan gedung-gedung.....	70
Gambar 4.32	Tampilan kotak dialog <i>Material/Map Browser</i>	71
Gambar 4.33	Tampilan tool <i>File</i> pada <i>Adobe After Effect</i>	72
Gambar 4.34	Tampilan proses <i>Import file</i> pada <i>Adobe After Effect</i>	73
Gambar 4.35	Tampilan setelah file dimasukkan	73
Gambar 4.36	Tampilan timeline pada <i>Adobe After Effect</i>	74
Gambar 4.37	Tampilan Layer <i>Footage</i>	74
Gambar 4.38	Tampilan <i>Tool Rotobrush</i> pada <i>Adobe After Effect CS6</i>	75
Gambar 4.39	Penyeleksian menggunakan <i>Rotobrush</i>	75
Gambar 4.40	Tampilan proses <i>Rotoscoping</i>	76
Gambar 4.41	Tool untuk play <i>Ram Preview</i>	76
Gambar 4.42	Tampilan pada <i>Composition</i>	77
Gambar 4.43	Tampilan pada saat <i>Import Footage Background</i>	77
Gambar 4.44	Pengaturan Posisi <i>Footage</i>	78
Gambar 4.45	Menu tool <i>Motion Blur</i>	78
Gambar 4.46	Pembuatan efek terbang menggunakan <i>Rotobrush</i>	79
Gambar 4.47	Penataan akhir <i>Footage</i> terbang	79
Gambar 4.48	Pemberian Ilustrasi Musik dan <i>Soundtrack</i>	80
Gambar 4.49	Pemberian <i>Closing Credit Title</i>	81
Gambar 4.50	Tampilan menu <i>File</i> pada toolbar.....	82
Gambar 4.51	Pengaturan output video sebelum dirender	82
Gambar 4.52	Tampilan proses <i>Rendering</i>	83
Gambar 4.53	Tampilan Project Setting	84
Gambar 4.54	Tampilan Pemilihan Video.....	85



INTISARI

Perkembangan dunia film saat ini telah memasuki babak baru. Dimana sekarang bukan lagi sebagai komoditas industri, melainkan menjadi sebuah produk budaya. Pembuatan sebuah film, apalagi untuk keperluan industri memang bukan sebuah perjudian yang murah. Biaya yang tinggi dan SDM yang tidak sedikit, mutlak dibutuhkan dalam pembuatan sebuah film. Untuk itu kami mencoba melakukan pembuktian dengan mengalokasikan dana terbatas untuk pembuatan sebuah film Independent. Kami ingin membuktikan, apakah dengan dana yang seminimal mungkin dan hanya mengandalkan sebuah kreativitas, dapat menghasilkan sebuah film yang bagus.

Kami sengaja mengalokasikan dana yang minimal untuk produksi film indie “Super Human” ini. Dengan mengandalkan kreativitas yang tinggi, dan penggunaan peralatan yang mudah ditemukan, kami memproduksi film ini. Dari mulai penggunaan kamera DSLR milik pribadi, peralatan syuting yang terbuat dari barang-barang yang mudah ditemukan sehari-hari, hingga lokasi syuting yang mudah dijangkau. Semuanya kami buat sedemikian mungkin agar mudah di buat. Maka dari itu, kami mengandalkan teknologi CGI untuk memaksimalkan tampilan visual dari film tersebut.

Hasil akhir dari film sendiri ternyata memang tidak sesempurna jika menggunakan dana yang lebih besar, seperti terutama dalam pembuatan Environment menggunakan CGI sepenuhnya, tidak sebaik jika dilakukan di lokasi yang nyata. Walaupun gambar visual terbilang cukup bagus, namun tetap tidak bisa dipungkiri bahwa adegan nyata tidak bisa sepenuhnya dapat digantikan dengan Teknologi CGI dan jalan cerita yang baik memegang peranan penting dalam sebuah film.

Kata kunci: Film indie, Animasi, Obyek 3D, Spesial efek, Film

ABSTRACT

The progressing of the film industry has now entered a new phase. Where now no longer a commodity industry, it became a cultural product. Making of a film, especially for the product of industry is definitely not a cheap gambling. High cost and human resources is absolutely necessary in making a film. For that we are trying to prove to allocate limited funds to the making of a Independent movie. We want to prove, whether the funds are minimal and we just rely on a creativity, can produce a good film.

We deliberately allocate minimal funding for indie film production "SUPER HUMAN" this. By relying on high creativity, and use of equipment that is easy to find, we are producing the film. Using of private property DSLR cameras, filming equipment made from items easily found everyday, until the set is easy to reach. Everything we've made so might be easy to make. Therefore, we rely on CGI technology to maximize the visual appearance of the film.

The final result of the film itself is not as perfect as it turns out if we use more funds, as especially in the makin of Environment by using fully CGI, not as if it is done in a real location. Although the visual is quite good, but still can not be denied that the real scene can not be fully replaced with CGI technology and a good storyline plays an important role in a movie.

Keywords: *Indie movie, Animation, 3D Object, Special effect, Movie*