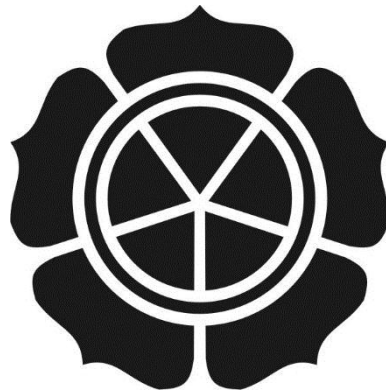


**PERANCANGAN FILM INDIE “SUPER HUMAN” DENGAN  
MENGUNAKAN EFEK VISUAL DAN 3D ANIMASI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

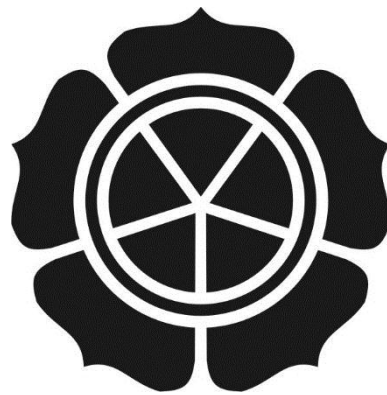
<b>Fajar Rilawanto</b>	<b>10.02.7658</b>
<b>Andhika Thaariq Y</b>	<b>10.02.7723</b>
<b>Oka Satria Pamungkas</b>	<b>10.02.7755</b>
<b>Hadi Iswanto</b>	<b>10.02.7774</b>

**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

<b>Fajar Rilawanto</b>	<b>10.02.7658</b>
<b>Andhika Thaariq Y</b>	<b>10.02.7723</b>
<b>Oka Satria Pamungkas</b>	<b>10.02.7755</b>
<b>Hadi Iswanto</b>	<b>10.02.7774</b>

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**

**Joko Dwi Santoso M.Kom**  
**NIK. 190302181**

**Amir Fatah Sofyan, ST. M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Tanda Tangan**



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

**KEFUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN FILM INDIE “SUPER HUMAN” DENGAN  
MENGGUNAKAN 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

<b>Nama</b>	<b>Nim</b>	<b>Tanda Tangan</b>
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).

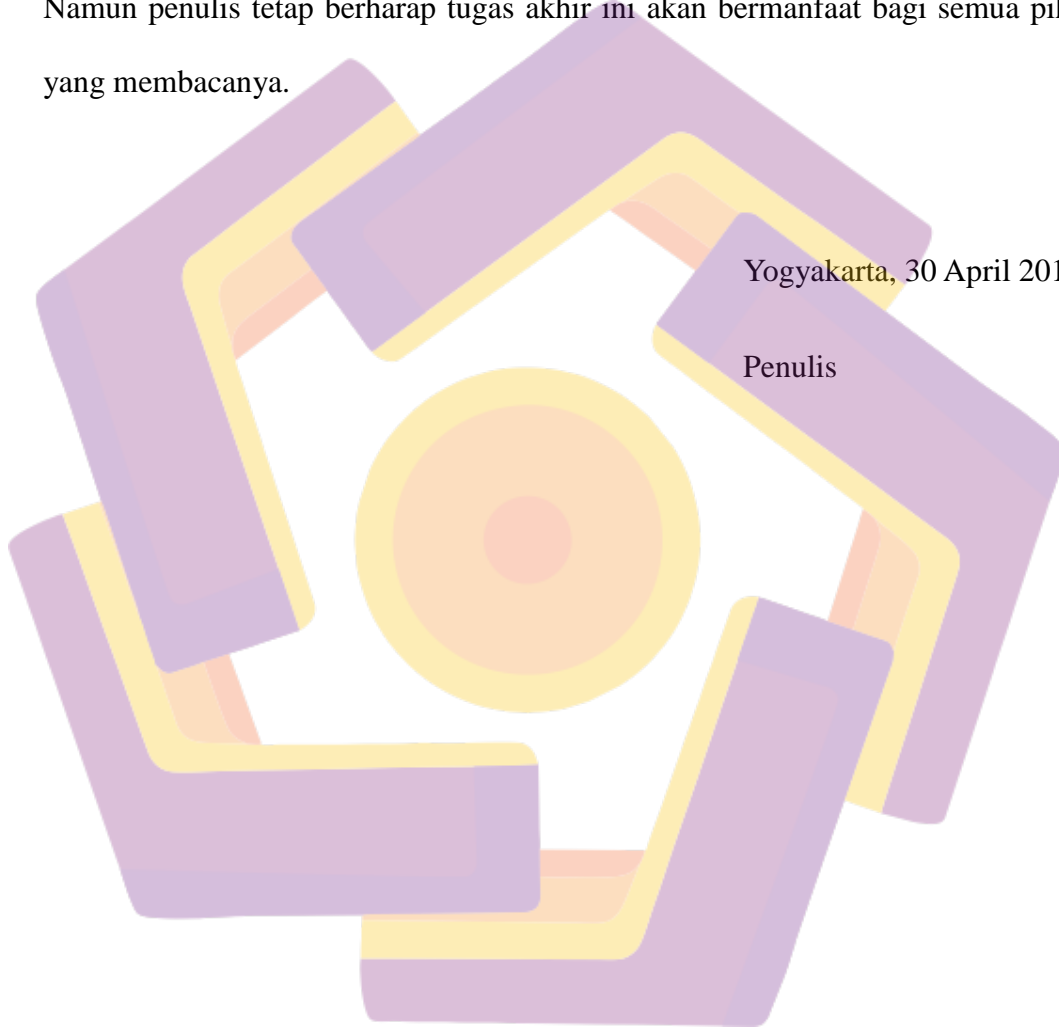
Dengan selesainya tugas akhir, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

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



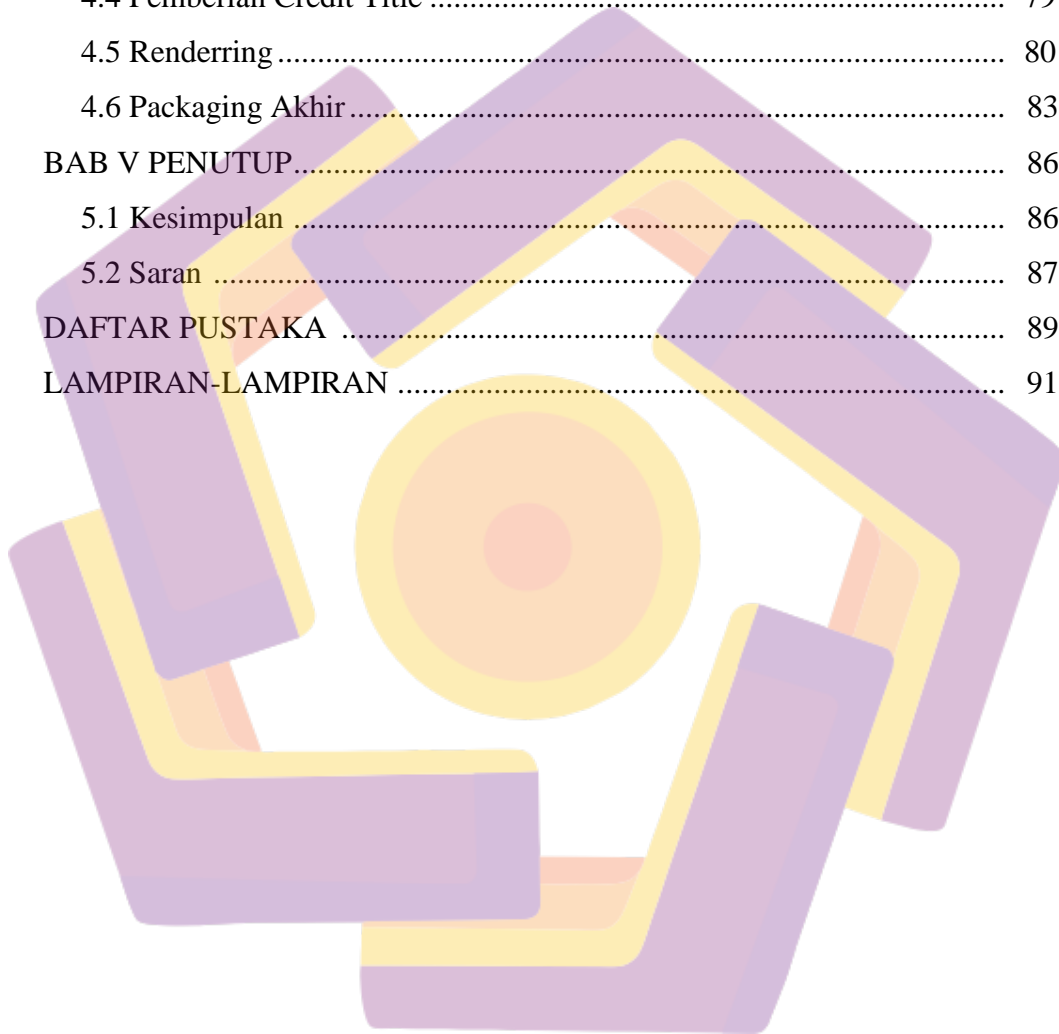


## DAFTAR ISI

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
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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
<b>BAB II DASAR TEORI</b> .....	<b>7</b>
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

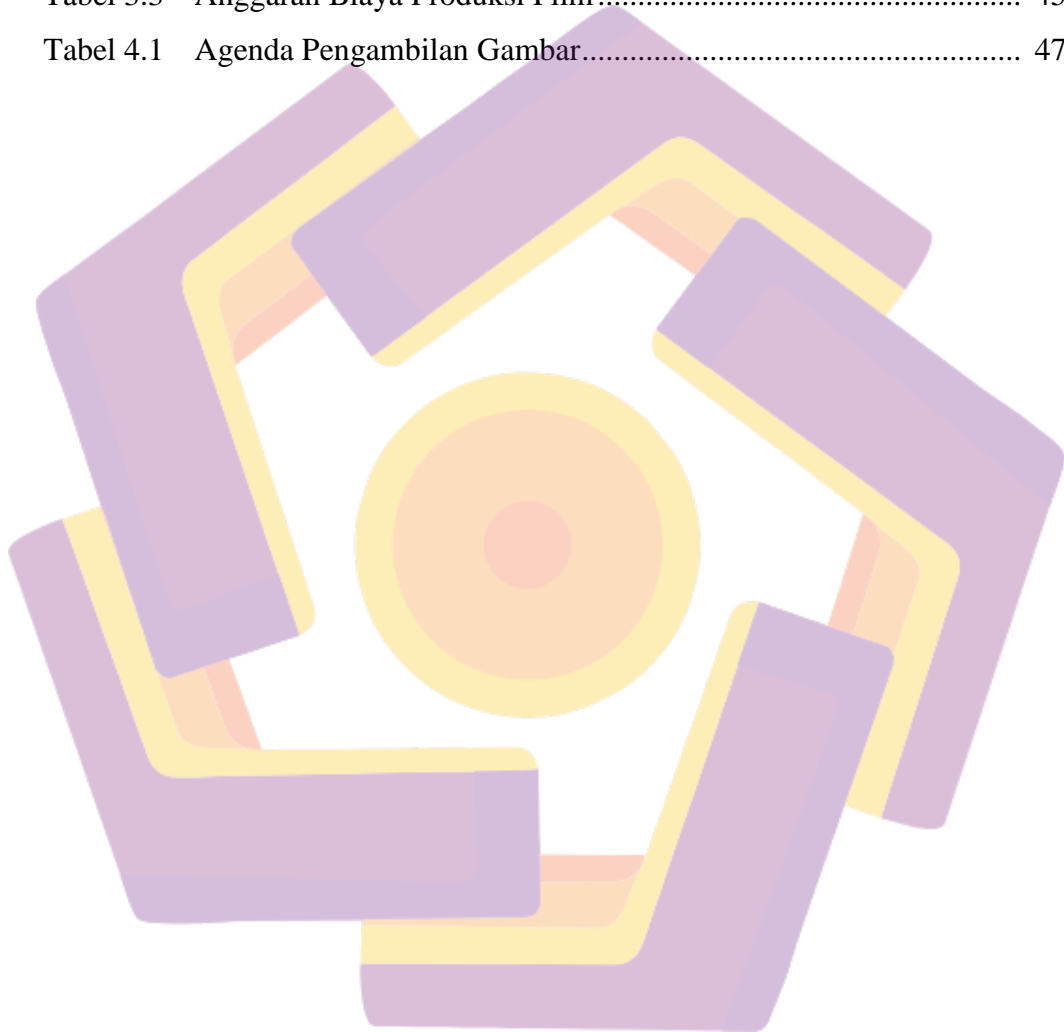
2.2.1.3 Kamera Angle .....	13
2.3 Konsep Dasar Spesial Efek .....	14
2.3.1 Pengertian Spesial Efek.....	14
2.3.2 Sejarah Spesial Efek .....	15
2.3.3 Teknik Spesial Efek.....	16
2.3.4 Computer Generated Imagery.....	17
2.3.5 Fungsi Spesial Efek .....	18
2.4 Software yang dipakai .....	19
2.4.1 Adobe After Effect CS6 dan CS4.....	19
2.4.2 Adobe Premiere Pro CS4.....	20
2.4.3 Autodesk 3DS Max 2011 .....	21
<b>BAB III GAMBARAN UMUM PERANCANGAN FILM .....</b>	<b>23</b>
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
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
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
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>86</b>
5.1 Kesimpulan .....	86
5.2 Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	<b>91</b>



## 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

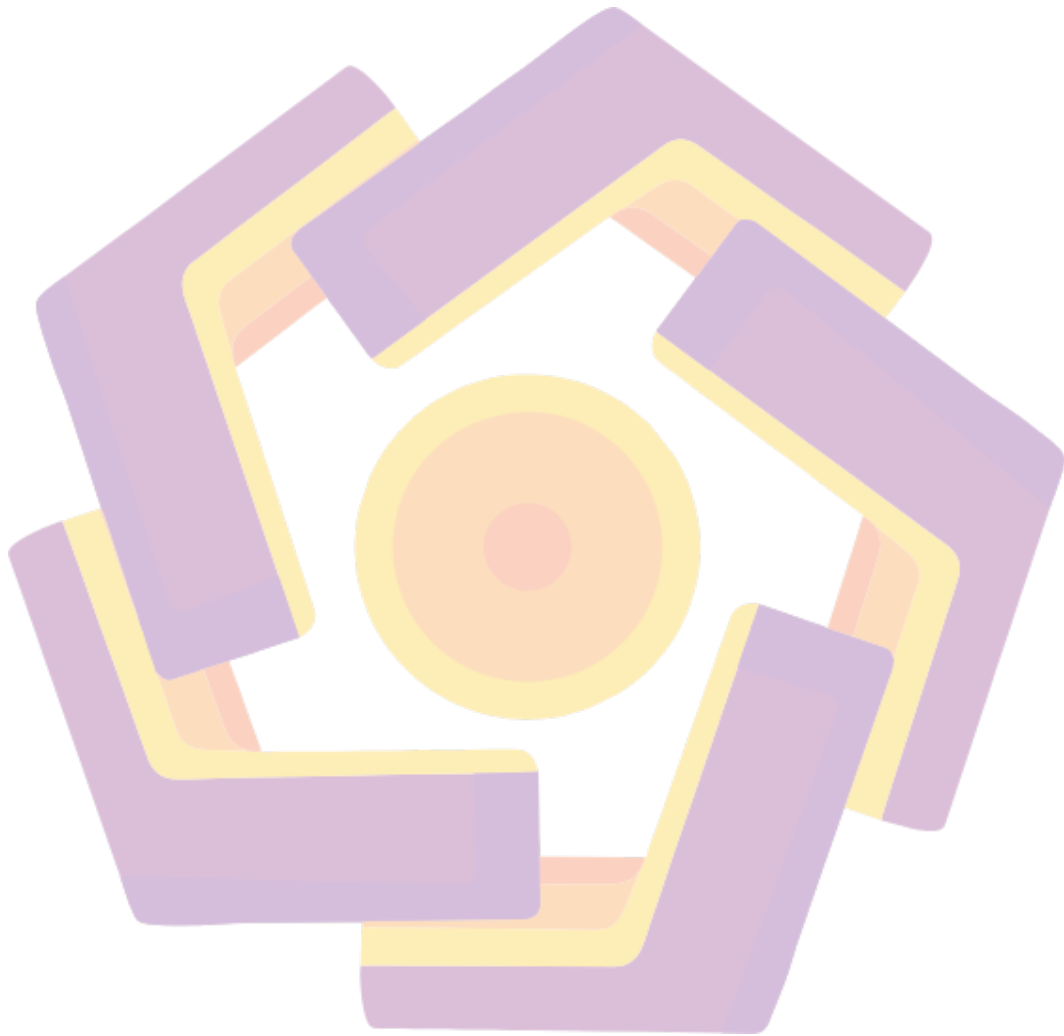




## DAFTAR GAMBAR

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 &amp; 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 &amp; 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 <i>Layer 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 <i>Project Setting</i> .....	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*