

**PENERAPAN TEKNIK *POINT OF VIEW* PADA FILM
*LIVE ACTION 3D “NOT MY ORDINARY DAY”***

SKRIPSI



disusun oleh

Panjalu Lintang Permono

13.11.6858

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PENERAPAN TEKNIK *POINT OF VIEW* PADA FILM
*LIVE ACTION 3D “NOT MY ORDINARY DAY”***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Panjalu Lintang Permono

13.11.6858

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK POINT OF VIEW PADA FILM
LIVE ACTION 3D “NOT MY ORDINARY DAY”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Panjalu Lintang Permono

13.11.6858

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK POINT OF VIEW PADA FILM
LIVE ACTION 3D “NOT MY ORDINARY DAY”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Panjalu Lintang Permono

13.11.6858

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal
26 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057



Bety Wulan Sari, M.Kom
NIK. 190302254



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Maret 2020



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krishawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta 1 Maret 2020



Farhan Entang Permono

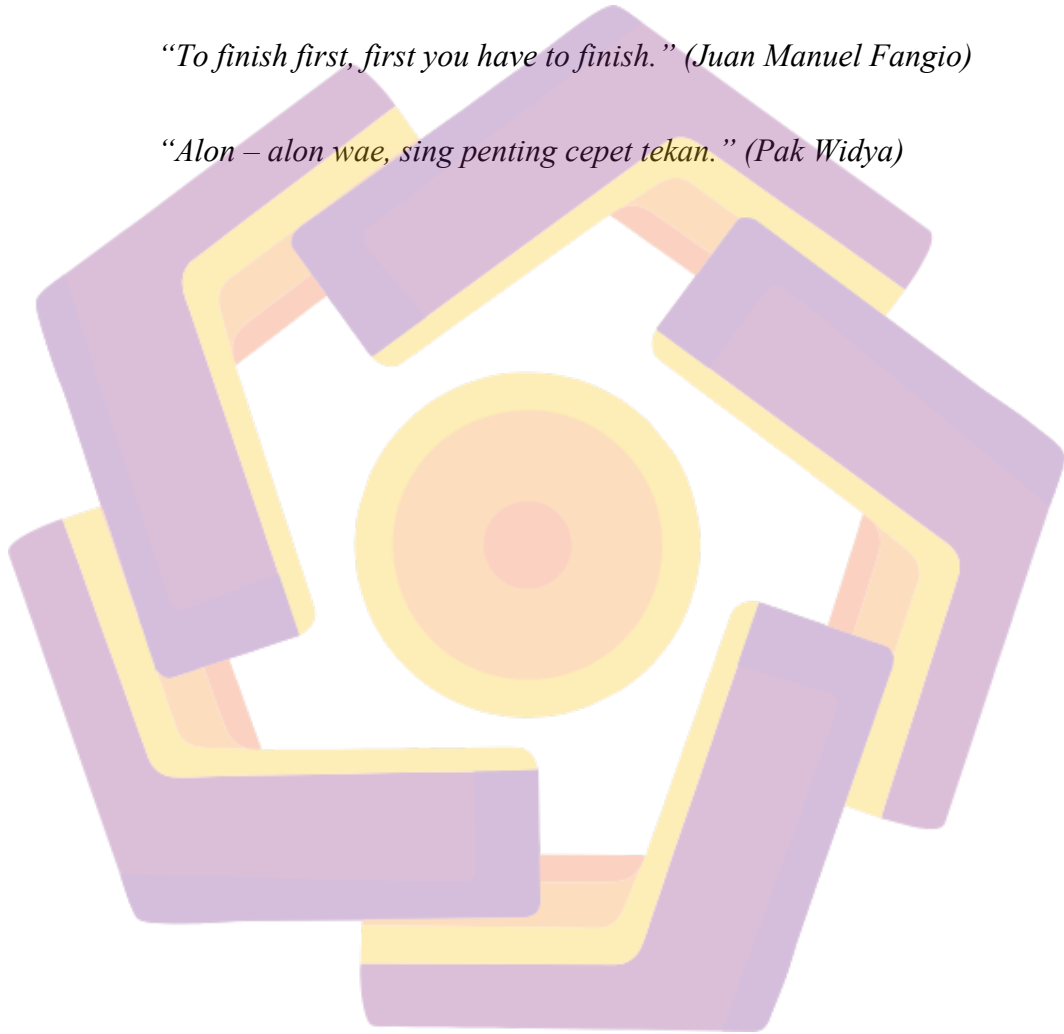
NIM. 13.11.6858

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. (QS. 2:286)

“To finish first, first you have to finish.” (Juan Manuel Fangio)

“Alon – alon wae, sing penting cepet tekan.” (Pak Widya)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekurangan penulis. Segala puji syukur penulis ucapkan kepada-Mu karena telah menghadirkan mereka yang telah memberikan semangat serta doa ketika mengerjakan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ibu dan Bapak yang selalu memberikan dukungan dan doa tiada henti. Perhatian dan pendidikan yang kalian berikan Insya Allah akan selalu Panji ingat sampai kapanpun. Walaupun Panji jarang menunjukkannya, Panji akan selalu sayang Ibu dan Bapak selamanya.
2. Keluarga kontrakan Jogja 2017. Kakak kandung saya Chaleyfiana Adhiyanti, kakak ipar saya M. Thoyib Hidayat, keponakan baru saya Ibrahim Al Azzamy, serta dua adik sepupu saya Prima Ega Adi Permana dan Siska Anggraini Kumalajati, terima kasih atas dukungan kalian selama ini. Semoga rahmat Allah selalu menyertai kalian.
3. Dosen pembimbing saya Bapak Hanif Al Fatta S.Kom., M.Kom. Terima kasih atas bimbingan serta masukan selama pembuatan skripsi ini, semoga ilmu yang saya dapat dari bapak menjadi berkah bagi kita semua.
4. Teman – teman John Cena Fans Club. Dino, Diana, Rolan, Bella, dan Fhulan, terima kasih sudah selalu bersama disaat suka dan duka. Semoga kita selalu dapat menjadi keluarga kecil yang abadi sepanjang zaman.

5. Teman – teman Millenium Pukon. Dino (lagi), Rolan (lagi), Fhulan (lagi), Azkia, Pandu, Aik, Apep, Kus, terima kasih atas tawa canda kalian. Semoga kita tetap bisa mabar meski terpisah jarak dan waktu.
6. Teman – teman Manis Manja Group. Tomy, Eza, Fazri, Egi, Oky, serta Jun, terima kasih sudah berbagi ilmu dan hiburan bersama. Semoga kita dapat *hangout* kembali ketika kita sudah berada diatas semua.
7. Teman – teman 13-S1TI-02 yang sudah hampir lulus semua, semoga kalian sukses selalu di jalan kalian masing – masing.
8. *Honourable mention*, yang kutujukan kepada Almira Digna Amanda dan Apristiajun Anisapuri. Terima kasih sudah menemani di detik – detik awal dan detik – detik akhir pembuatan skripsi ini, tanpa kalian berdua entah apa jadinya saya dan skripsi ini sekarang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas segala karunia, rahmat, dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “PENERAPAN TEKNIK POINT OF VIEW PADA FILM LIVE ACTION 3D “NOT MY ORDINARY DAY”” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas segala dukungan, bantuan, bimbingan, serta pengarahan yang telah diberikan kepada penulis. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof., Dr., M.Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Heri Sismoro, M.Kom. dan Ibu Bety Wulan Sari, M.Kom. selaku Dosen Penguji ketika ujian pendadaran.
6. Segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan – kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 1 Maret 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2. Metode Observasi.....	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7

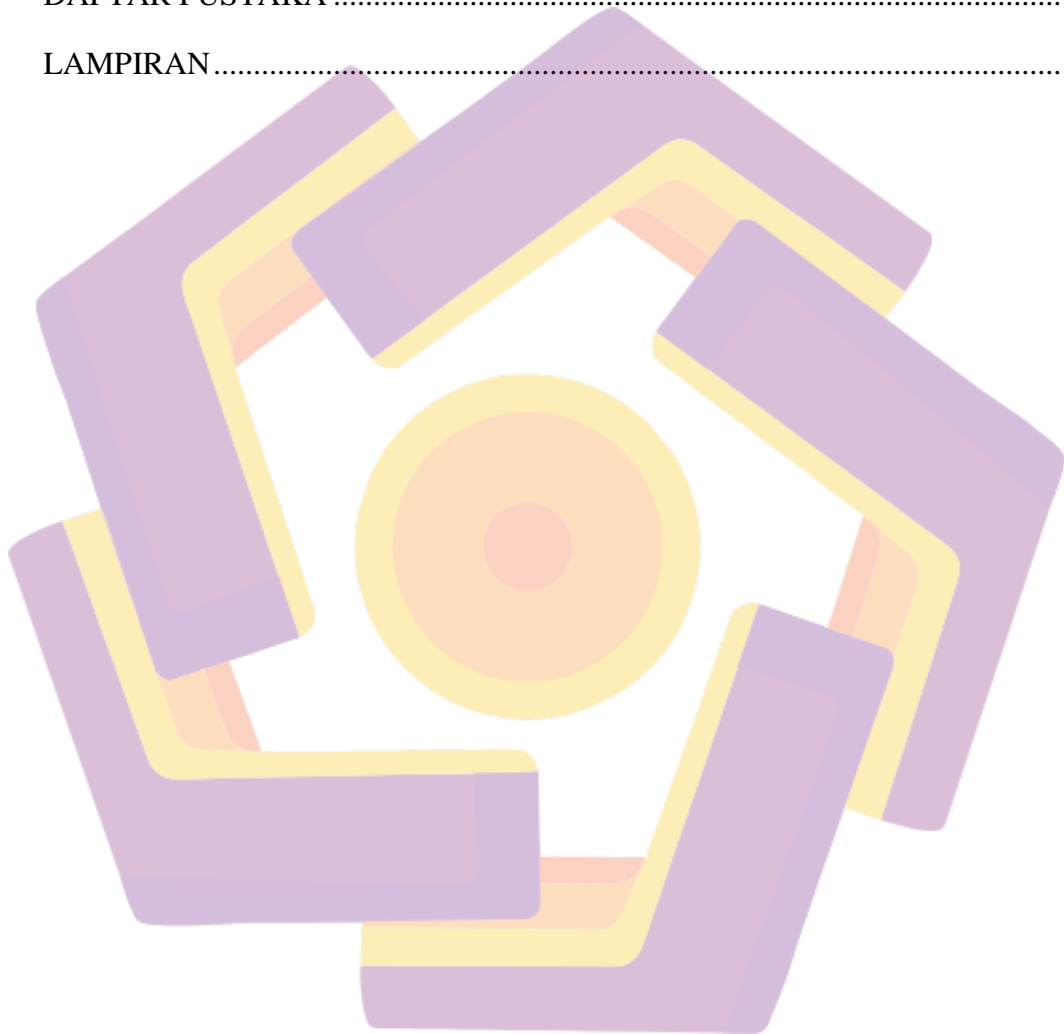
2.2.	Dasar Teori.....	8
2.2.1.	Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1.1.	Penggunaan Multimedia	9
2.2.1.1.1.	Industri Kreatif	9
2.2.1.1.2.	Umum.....	9
2.2.1.1.3.	Hiburan dan Seni Rupa.....	9
2.2.1.1.4.	Pendidikan	10
2.2.1.1.5.	Jurnalisme.....	10
2.2.1.1.6.	Teknik.....	10
2.2.1.1.7.	Industri.....	10
2.2.1.1.8.	Matematika dan Penelitian Ilmiah.....	11
2.2.1.1.9.	Kedokteran	11
2.2.1.1.10.	Cacat.....	11
2.2.1.1.11.	Lain – Lain	11
2.2.1.2.	Unsur Sistem Multimedia	12
2.2.2.	Genre Film	15
2.2.2.1.	<i>Action Films</i>	16
2.2.2.2.	<i>Science-Fiction Films</i>	16
2.2.3.	<i>Camera Angle</i>	20
2.2.3.1.	<i>Angle Kamera Objektif</i>	21
2.2.3.2.	<i>Angle Kamera Subjektif</i>	21
2.2.3.3.	<i>Angle Kamera Point of View</i>	22
2.2.4.	<i>Point of View Shot</i>	22
2.2.5.	Pengertian Animasi	23
2.2.5.1.	12 Prinsip Animasi.....	23

2.2.5.1.1.	<i>Anticipation</i>	24
2.2.5.1.2.	<i>Squash dan Stretch</i>	24
2.2.5.1.3.	<i>Staging</i>	25
2.2.5.1.4.	<i>Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose</i>	25
2.2.5.1.5.	<i>Follow-through dan Overlapping Action</i>	26
2.2.5.1.6.	<i>Slow In – Slow Out</i>	26
2.2.5.1.7.	<i>Arcs</i>	27
2.2.5.1.8.	<i>Secondary Action</i>	27
2.2.5.1.9.	<i>Timing</i>	28
2.2.5.1.10.	<i>Exaggeration</i>	29
2.2.5.1.11.	<i>Solid drawing</i>	29
2.2.5.1.12.	<i>Appeal</i>	30
2.3.	Tahapan Pembuatan Film.....	31
2.3.1.	Pra Produksi	31
2.3.1.1.	Ide Cerita.....	31
2.3.1.2.	Naskah atau Skenario.....	31
2.3.1.3.	Perancangan Karakter	31
2.3.1.4.	<i>Storyboard</i>	31
2.3.2.	Produksi	32
2.3.2.1.	<i>Modeling</i>	32
2.3.2.2.	<i>Texturing</i>	32
2.3.2.3.	<i>Rigging</i>	32
2.3.2.4.	<i>Lighting</i>	32
2.3.2.5.	<i>Animation</i>	32
2.3.3.	Pasca Produksi	33

2.3.3.1.	<i>Composite</i>	33
2.3.3.2.	<i>Editing</i>	33
2.3.3.3.	<i>Rendering</i>	33
2.3.3.4.	<i>Burning</i>	33
2.4.	<i>Software</i>	34
2.4.1.	<i>Vegas Pro</i>	34
2.4.2.	<i>Adobe Photoshop CC</i>	34
2.4.3.	<i>Cinema 4D R20</i>	34
2.4.4.	<i>Autodesk Maya</i>	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1.	Kebutuhan Produksi	36
3.1.1.	Kebutuhan <i>Hardware</i>	36
3.1.1.1.	Komputer	36
3.1.1.2.	Kamera	37
3.1.1.3.	<i>Strap Mount Headband</i>	37
3.1.1.4.	Jam Tangan	37
3.1.1.5.	<i>Handphone</i>	37
3.1.1.6.	Properti Lainnya	37
3.1.2.	Kebutuhan <i>Software</i>	38
3.1.2.1.	<i>Vegas Pro</i>	38
3.1.2.2.	<i>Adobe Photoshop CC</i>	38
3.1.2.3.	<i>Cinema 4D</i>	38
3.1.2.4.	<i>Autodesk Maya</i>	38
3.1.3.	Kebutuhan <i>Brainware</i>	39
3.2.	Pra Produksi	40

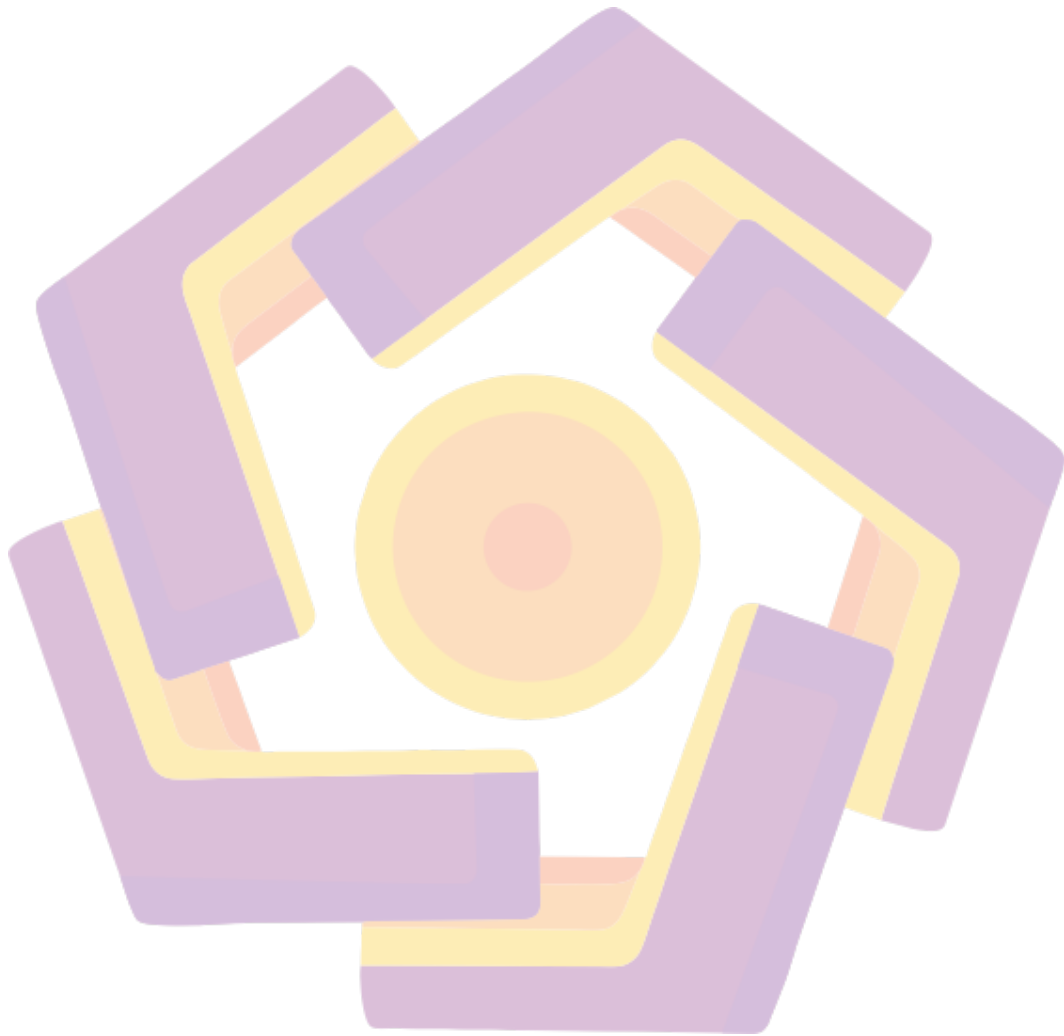
3.2.1.	Ide Cerita.....	40
3.2.2.	Naskah.....	40
3.2.3.	Perancangan Karakter	57
3.2.3.1.	Karakter Denis	57
3.2.3.2.	Karakter Nina.....	57
3.2.3.3.	Karakter Pasukan Knee.....	58
3.2.3.4.	Karakter Kneeles.....	58
3.2.4.	<i>Storyboard</i>	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		67
4.1.	Pembahasan.....	67
4.1.1.	Alur Produksi	67
4.1.2.	Tahap Produksi	68
4.1.2.1.	Pengambilan <i>Live Shoot</i>	68
4.1.2.2.	Tahap pemindahan gambar.....	69
4.1.2.3.	<i>Modeling</i>	70
4.1.2.4.	<i>Texturing</i>	70
4.1.2.5.	<i>Rigging</i>	72
4.1.2.6.	<i>Tracking dan Animation</i>	74
4.1.3.	Tahap Pasca Produksi	77
4.1.3.1.	Menyusun Urutan Video Sesuai Dengan <i>Storyboard</i>	77
4.1.3.2.	Menyisipkan <i>Sound</i> Pendukung.....	79
4.1.3.3.	<i>Color Grading</i>	81
4.1.3.4.	<i>Rendering Film</i>	82
4.2.	Implementasi.....	85
4.2.1.	<i>Testing</i>	85

4.2.2. Evaluasi.....	85
BAB V PENUTUP.....	89
5.1. Kesimpulan	89
5.2. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	59
-----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Multimedia	12
Gambar 2.2 Grafik Suara <i>Mono</i> dan <i>Stereo</i>	14
Gambar 2.3 Ilustrasi <i>Anticipation</i>	24
Gambar 2.4 Ilustrasi <i>Squash</i> dan <i>Stretch</i>	24
Gambar 2.5 Ilustrasi <i>Staging</i>	25
Gambar 2.6 Ilustrasi <i>Straight-ahead Action</i> dan <i>Pose-to-Pose</i>	25
Gambar 2.7 Ilustrasi <i>Follow-through</i> dan <i>Overlapping Action</i>	26
Gambar 2.8 Ilustrasi <i>Slow In-Slow Out</i>	26
Gambar 2.9 Ilustrasi <i>Arcs</i>	27
Gambar 2.10 Ilustrasi <i>Secondary Action</i>	27
Gambar 2.11 Ilustrasi <i>Timing</i>	28
Gambar 2.12 Ilustrasi <i>Exaggeration</i>	29
Gambar 2.13 <i>Solid Drawing</i>	29
Gambar 2.14 Ilustrasi <i>Appeal</i>	30
Gambar 4.1 Alur Produksi	67
Gambar 4.2 <i>Talent</i> memakai <i>strap mount</i>	68
Gambar 4.3 Manajemen folder dari <i>file video</i>	69
Gambar 4.4 Proses <i>Modeling</i> karakter	70
Gambar 4.5 Proses <i>Texturing</i> dengan <i>UV Editor</i>	71
Gambar 4.6 Proses <i>Texturing</i> dengan <i>Adobe Photoshop</i>	72
Gambar 4.7 Proses <i>Export Model</i>	73
Gambar 4.8 Proses <i>Rigging Model</i>	74
Gambar 4.9 Proses <i>Tracking Scene</i>	75

Gambar 4.10 Pengecekan <i>Tracking</i> pada Model	76
Gambar 4.11 Proses <i>Render</i> Animasi	77
Gambar 4.12 Tampilan <i>New Project Vegas Pro</i>	78
Gambar 4.13 <i>Timeline</i> Video Sesuai Dengan Urutan <i>Scene</i>	79
Gambar 4.14 Penyusunan <i>Sound</i>	80
Gambar 4.15 Contoh dari <i>Audio FX Reverb</i>	81
Gambar 4.16 Pengaturan <i>Color Grading</i>	82
Gambar 4.17 Tampilan Jendela <i>Render As</i>	83
Gambar 4.18 Proses <i>Rendering</i> Sedang Berjalan	84
Gambar 4.19 Contoh Film yang Sudah Dapat Diputar	84
Gambar 4.20 Pertanyaan Mengenai Penerapan <i>Point of View</i>	86
Gambar 4.21 Pertanyaan Mengenai Korelasi Teknik dengan Tema.....	86
Gambar 4.22 Pertanyaan Mengenai Visual Karakter.....	87
Gambar 4.23 Pertanyaan Mengenai <i>Tracking</i> Karakter.....	87
Gambar 4.24 Pertanyaan Mengenai Kualitas Gambar	88

INTISARI

Film sebagai salah satu media informasi dan hiburan dapat menunjukkan beberapa sudut pandang yang berbeda dari sebuah peristiwa kepada penonton dengan teknik pengambilan gambar tertentu, salah satunya adalah teknik *point of view*. Dengan menggunakan teknik *point of view* dari awal hingga akhir film, penonton dapat merasakan sensasi menonton yang berbeda dimana mereka serasa di dalam film dan berperan sebagai tokoh utama pada film itu sendiri.

Dalam pembuatan film ini, terdapat penggunaan *live shoot* dan *tracking* karakter 3D. Pengambilan gambar *live shoot* menggunakan teknik *point of view* dalam semua *scene* dari awal hingga selesai. *Tracking* digunakan untuk karakter 3D, yang nantinya akan muncul dalam film sebagai penjahat utama. Setelah semua pengambilan gambar *live shoot* sudah diambil dan *scene* yang membutuhkan *tracking* sudah selesai, keduanya akan disatukan dan dirender menjadi sebuah satu kesatuan film.

Respon penonton yang sudah menonton film ini cukup beragam, namun sebagian besar dari mereka menyatakan bahwa mereka merasa cukup puas dengan filmnya, dan cukup terkesan dengan penggunaan teknik *point of view*.

Kata Kunci: Film, teknik, *point of view*

ABSTRACT

Film as one of information media and also entertainment can also shows few different viewpoint from a event with certain shooting technique to the audiences, and one of them is point of view technique. By using point of view technique from start of the film until the end, the audience can experience different watching movie sensation which they feel like as if they are in the movie themselves and portray the protagonist in that film.

In making this film, there are live shoot and tracking the 3D characters. Live shoot use the point of view technique in every scene from the start to the finish. The tracking technique used for the 3D character, which will appear in the film as main villain. After all the live shoot scene have been shot and tracking scene have been done, both of them will be combined and rendered as one film.

The result from the audiences whose watched the film were quite diverse, but lot of them said that they are satisfied with the film itself, and quite impressed with the point of view technique.

Keyword: *Film, technique, point of view*

