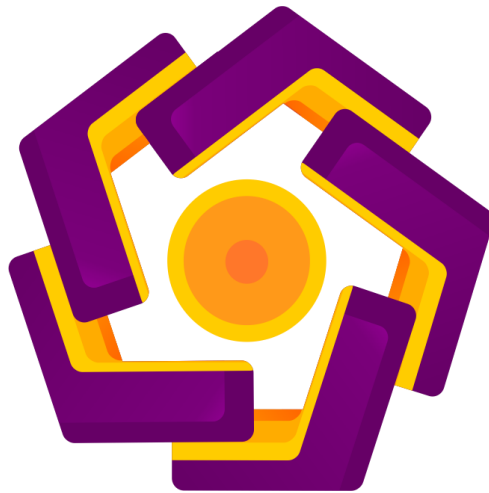


**PEMBUATAN DAN PENERAPAN VISUAL EFFECT KEKUATAN SUPER PADA
FILM SECRET POWER**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

MOCHAMAD ILHAM MASALIKAL H

17.82.0135

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMBUATAN DAN PENERAPAN VISUAL EFFECT KEKUATA SUPER PADA
FILM SECRET POWER**

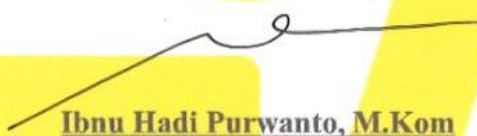
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mochamad Ilham Masalikal H

17.82.0135

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing
Pada Tanggal, 4 Agustus 2023

Dosen Pembimbing


Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PENERAPAN VISUAL EFFECT KEKUATA SUPER PADA
FILM SECRET POWER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mochamad Ilham Masalikal H

17.82.0135

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing
Pada Tanggal, 4 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Muhammad Fairul Filza, M.Kom
NIK. 190302332

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Agustus 2023



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023



Mochamad Ilham Masalikal Haqiqi
NIM. 17.82.0135

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW. Dengan disusun nya skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga sebagai tanda bahwa mahasiswa telah menyelesaikan jenjang program Strata 1 dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ibu Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam menyusun skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
4. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moral maupun materi, pikiran, serta tenaga dalam Menyusun skripsi ini.

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

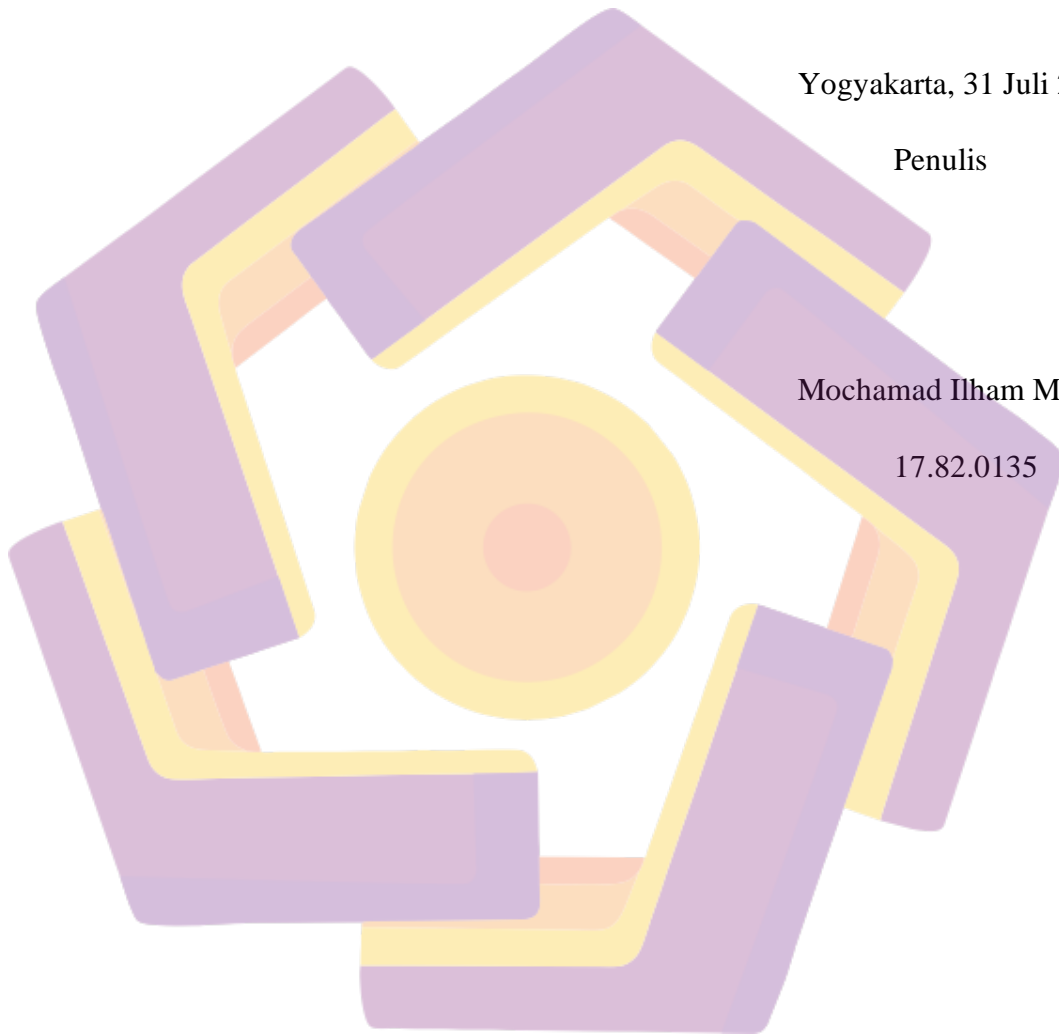
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 31 Juli 2023

Penulis

Mochamad Ilham M H

17.82.0135

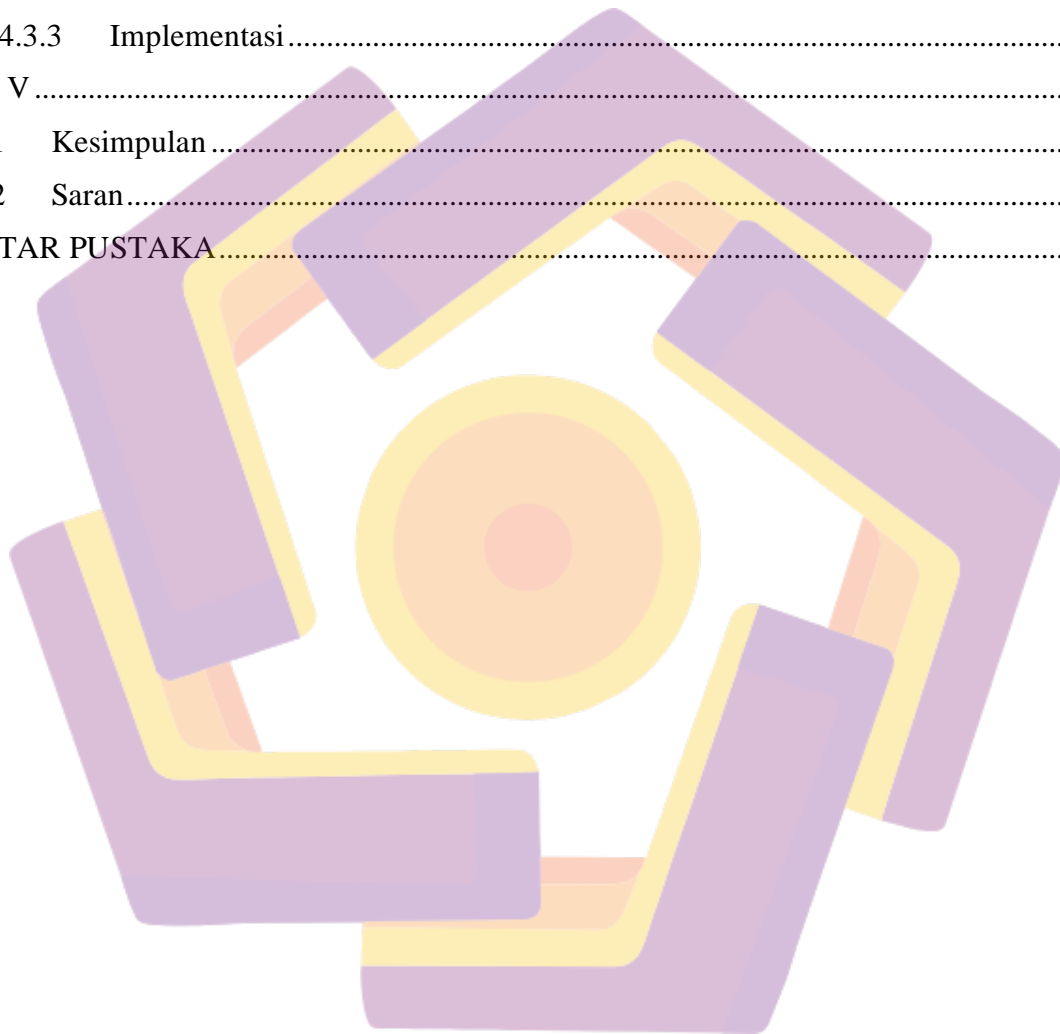


DAFTAR ISI

COVER	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTACT.....	xiv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Film	8
2.2.2 Visual Effect.....	8
2.3 Konsep Dasar Multimedia	9
2.3.1 Pengertian Multimedia	9
2.3.2 Jenis - Jenis Multimedia	9
2.3.3 Elemen - Elemen Multimedia	10
2.4 Pengertian Video	11
2.4.1 Standar Video.....	12
2.4.2 Jenis Video	12
2.5 Kamera.....	13

2.6	Analisis Kebutuhan Sistem	13
2.6.1	Kebutuhan Fungsional.....	14
2.6.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	14
2.7	Tahap – Tahap Perancangan Produksi Film	15
2.7.1	Tahap Pra Produksi.....	16
2.7.2	Tahap Produksi	18
2.7.3	Tahap Pasca Produksi.....	20
2.8	Evaluasi.....	21
2.8.1	Skala Likert	21
2.8.2	Rumus Presentase Skala Likert.....	22
BAB III	23
3.1	Gambaran Umum Visual Effect Kekuatan Super	23
3.1.1	Latar Belakang	23
3.2	Pengumpulan Data	24
3.2.1	Referensi.....	24
3.2.1.1	Kejar kejaran – The Flash 16 GB.....	24
3.2.1.2	Jumper.....	25
3.2.2	Wawancara.....	28
3.2.3	Ide Cerita	28
3.2.4	Konsep Teknik Pembuatan.....	28
3.3	Analisis Kebutuhan	29
3.3.1	Ide Cerita	29
3.3.2	Kebutuhan Fungsional	31
3.3.3	Kebutuhan Non Fungsional.....	31
3.3.4	Kebutuhan <i>Hardware</i> (Perangkat Keras).....	32
3.3.5	Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak)	32
3.3.6	Kebutuhan Brainware	33
3.4	Pra Produksi	34
3.4.1	Ide	34
3.4.2	Naskah	34
3.4.3	Storyboard	35
BAB IV	39
4.1	Produksi	39
4.1.1	Produksi Video.....	39
4.1.2	Tracking.....	48

4.1.3	Pembuatan Visual Effect Kekuatan Super	49
4.1.4	Sound Editing	67
4.2	Pasca Produksi	68
4.2.1	Compositing	68
4.2.2	Editing	70
4.2.3	Rendering	72
4.3.1	Alpha Test	73
4.3.2	Beta Test	76
4.3.3	Implementasi	82
BAB V		87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		88



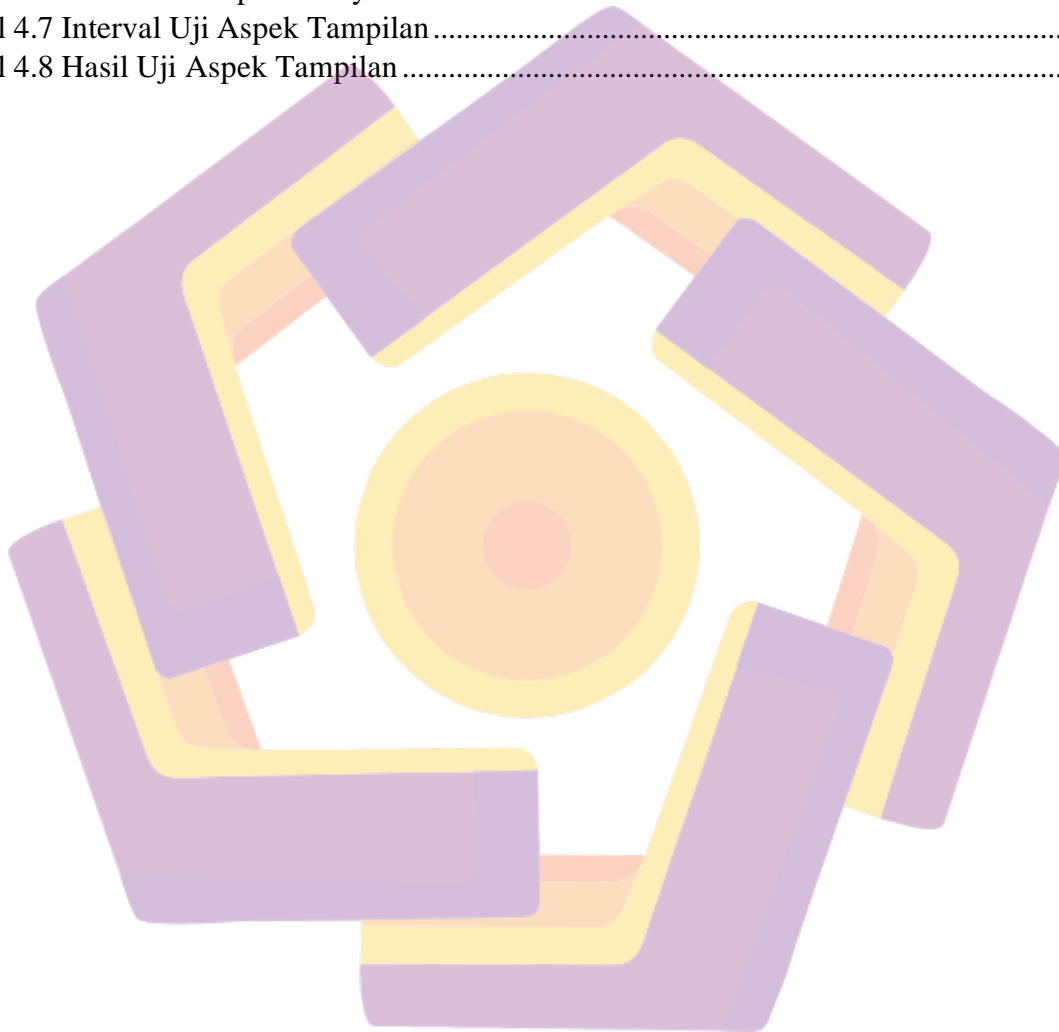
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Alur Penelitian.....	15
Gambar 2.3 Storyboard	17
Gambar 2.4 Visual Effect.....	19
Gambar 3.1 Adegan kejar kejaran	24
Gambar 3.2 Potongan Film The Flash 16GB.....	25
Gambar 3.3 Jumper.....	26
Gambar 3.4 Potongan adegan film jumper	27
Gambar 3.5 Storyboard Halaman 1	35
Gambar 3.6 Storyboard Halaman 2	36
Gambar 3.7 Storyboard Halaman 3	36
Gambar 3.8 Storyboard Halaman 4	37
Gambar 3.9 Storyboard Halaman 5	37
Gambar 3.10 Storyboard Halaman 6	38
Gambar 3.11 Storyboard Halaman 7	38
Gambar 4.1 Adegan tokoh utama duduk.....	39
Gambar 4.2 Adegan pergi kesuatu tempat	40
Gambar 4.3 Adegan tokoh utama sampai	40
Gambar 4.4 Adegan tokoh utama berlatih	41
Gambar 4.5 Adegan wanita melihat tokoh utama berlatih.....	41
Gambar 4.6 Adegan mengintip dari balik pohon.....	42
Gambar 4.7 Adegan wanita mengintip.....	42
Gambar 4.8 Adegan wanita berlari dan tokoh utama memandangi	43
Gambar 4.9 Adegan tokoh utama bertemu wanita itu lagi.....	43
Gambar 4.10 Adegan wanita lari karena melihat tokoh utama.....	44
Gambar 4.11 Adegan wanita lari ketakutan.....	44
Gambar 4.12 Adegan kejar kejaran antara wanita dan tokoh utama.....	45
Gambar 4.13 Adegan tokoh utama muncul di depan wanita	45
Gambar 4.14 Adegan mengangkat telfon.....	46
Gambar 4.15 Adegan tokoh utama sedang menelfon pacarnya.....	46
Gambar 4.16 Adegan tokoh utama pergi menemui pacarnya.....	47
Gambar 4.17 Proses Tracking Motion.....	48
Gambar 4.18 Proses Tracking Camera.....	48
Gambar 4.19 Tracker.....	49
Gambar 4.20 Null Object	49
Gambar 4.21 Editing Target.....	50
Gambar 4.22 Shape Setengah Lingkaran	50
Gambar 4.23 Parent Layer	50
Gambar 4.24 Glow Setting.....	51
Gambar 4.25 Hasil Visual Effect Mata Menyala.....	51
Gambar 4.26 Create Solid	52
Gambar 4.27 Object Persegi	52
Gambar 4.28 Shape Lingkaran	53
Gambar 4.29 Object Lingkaran.....	53

Gambar 4.30 Susunan Lingkaran	54
Gambar 4.31 Object Video	54
Gambar 4.32 Hasil Visual Effect Hologram Jam	55
Gambar 4.33 Roto Brush.....	55
Gambar 4.34 Geser Roto Brush.....	56
Gambar 4.35 Hasil Roto Brush.....	57
Gambar 4.36 Penggabungan Roto Brush.....	57
Gambar 4.37 Effect Control.....	58
Gambar 4.38 Flomotion dan Bulge	58
Gambar 4.39 Hasil Visual Effect Teleportasi	59
Gambar 4.40 Keylight.....	60
Gambar 4.41 Penghapusan Greenscreen.....	60
Gambar 4.42 Duplicate Layer.....	61
Gambar 4.43 Solid Layer.....	61
Gambar 4.44 Star Burst.....	62
Gambar 4.45 Echo.....	62
Gambar 4.46 Glow.....	62
Gambar 4.47 Hasil Akhir Visual Effect Menjelajah Dimensi	63
Gambar 4.48 Rotobrush	63
Gambar 4.49 Hasil Rotobrush.....	64
Gambar 4.50 Footage Karakter Kreenscreen.....	64
Gambar 4.51 Penghapusan Greenscreen.....	65
Gambar 4.52 Pindah Layer	65
Gambar 4.53 Snowfall.....	66
Gambar 4.54 Hasil Akhir Visual Effect Dimensi Lain	66
Gambar 4.55 Import Object	68
Gambar 4.56 Hasil Composit.....	69
Gambar 4.57 Jenis Transisi.....	70
Gambar 4.58 Hasil Transisi.....	70
Gambar 4.59 Editing Sound.....	71
Gambar 4.60 Adjustment Layer.....	72
Gambar 4.61 Color Balance.....	72
Gambar 4.62 Proses Rendering	73
Gambar 4.63 Upload Video	82
Gambar 4.64 Import dan memilih file	82
Gambar 4.65 Pengaturan Judul, Deskripsi dan Batasan Usia.....	83
Gambar 4.66 Penambahan Thumbnail.....	83
Gambar 4.67 Element Video.....	84
Gambar 4.68 Bagian Pemeriksaan Video	84
Gambar 4.69 Pengaturan Visibilitas.....	85
Gambar 4.70 Video Setelah Berhasil Diupload.....	85
Gambar 4.71 Komentar Video Setelah Diupload	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Skala Likert	21
Tabel 2.2 Tabel Presentase Nilai	22
Tabel 4.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	74
Tabel 4.2 Kuesioner Visual Effect Kekuatan Super.....	76
Tabel 4.3 Bobot Nial	77
Tabel 4.4 Presentase Nilai	77
Tabel 4.5 Perhitungan Kuesioner	78
Tabel 4.6 Kuesioner Aspek Kelayakan Film Pendek Secret Power	79
Tabel 4.7 Interval Uji Aspek Tampilan	80
Tabel 4.8 Hasil Uji Aspek Tampilan	80



INTISARI

Visual effect merupakan pemberian efek tertentu kedalam suatu film yang merupakan penggabungan dari gambar syuting asli dengan rekayasa komputer yang bertujuan menciptakan aksi yang realistis sesuai dengan skenario. Visual effect yang baik dapat diciptakan dengan berbagai cara yang sederhana hingga cara yang rumit dengan melibatkan berbagai teknik gabungan software atau plugin dan juga menggunakan komputer dengan kemampuan tinggi. Dalam film berjudul *The Secret Power*, visual effect digunakan sebagai sarana penyampaian emosi dan memperkuat penggambaran sebuah suasana yang epic dan menegangkan. Jenis metode yang akan digunakan adalah kualitatif. Dengan melakukan observasi dan pengumpulan data, yang bertujuan untuk menganalisa sehingga dapat memperoleh pemahaman dan pengertian untuk menjawab permasalahan, serta melakukan research secara mendalam dengan cara mendapatkan informasi dan pendapat dari para ahli di bidang visual effect, membaca jurnal, serta menonton film yang menerapkan visual effect dalam proses pembuatannya. Film dengan Visual effect yang baik akan diminati oleh banyak orang karena efek visualnya akan terlihat hidup dan luar biasa sehingga orang yang menonton akan merasa kagum.

KATA KUNCI : Visual Effect, Penyampaian emosi, Penggambaran suasana.

ABSTRACT

Visual effect is the provision of certain effects into a film which is a combination of the original shooting image with computer engineering which aims to create realistic action according to the scenario. Good visual effects can be created in a variety of simple ways to complex ways involving various techniques combined with software or plugins and also using a computer with high capabilities. In a film called The Secret Power, visual effects are used as a means of conveying emotions and strengthening the depiction of an epic and tense atmosphere. The type of method to be used is qualitative. By observing and collecting data, the aim is to analyze it so that you can gain understanding and understanding to answer problems, as well as carry out in-depth research by obtaining information and opinions from experts in the field of visual effects, reading journals, and watching films that apply visual effects in the process of making them. Films with good visual effects will be in demand by many people because the visual effects will look lively and extraordinary so that people who watch will feel amazed.

Keywords : *Visual Effects, Feel the emotions, Feel the vibes.*