

**PENERAPAN VFX PADA FILM PENDEK HOROR BERJUDUL
“PINTU KAYU” DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN GREEN
SCREEN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ADZAN RAHMAD FADONI

18.11.1836

Kepada

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

2023

**PENERAPAN VFX PADA FILM PENDEK HOROR BERJUDUL
“PINTU KAYU” DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN GREEN
SCREEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ADZAN RAHMAD FADONI

18.11.1836

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN VFX PADA FILM PENDEK HOROR BERJUDUL “PINTU
KAYU” DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN GREEN SCREEN**

yang disusun dan diajukan oleh

ADZAN RAHMAD FADONI

18.11.1836

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

NIK. 190302047

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN VFX PADA FILM PENDEK HOROR BERJUDUL “PINTU
KAYU” DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN GREEN SCREEN

yang disusun dan diajukan oleh

Adzan Rahmad Fadoni

18.11.1836

Telah dipertahankan di dePan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208



Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281



Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : ADZAN RAHMAD FADONI
NIM : 18.11.1836

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENERAPAN VFX PADA FILM PENDEK HOROR BERJUDUL “PINTU KAYU” DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN GREEN SCREEN

Dosen Pembimbing : Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Adzan Rahmad Fadoni

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW. Dengan disusun nya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan di Amikom.

Yogyakarta, 22 Agustus 2023

Penulis



Adzan Rahmad Fadoni

KATA PENGANTAR

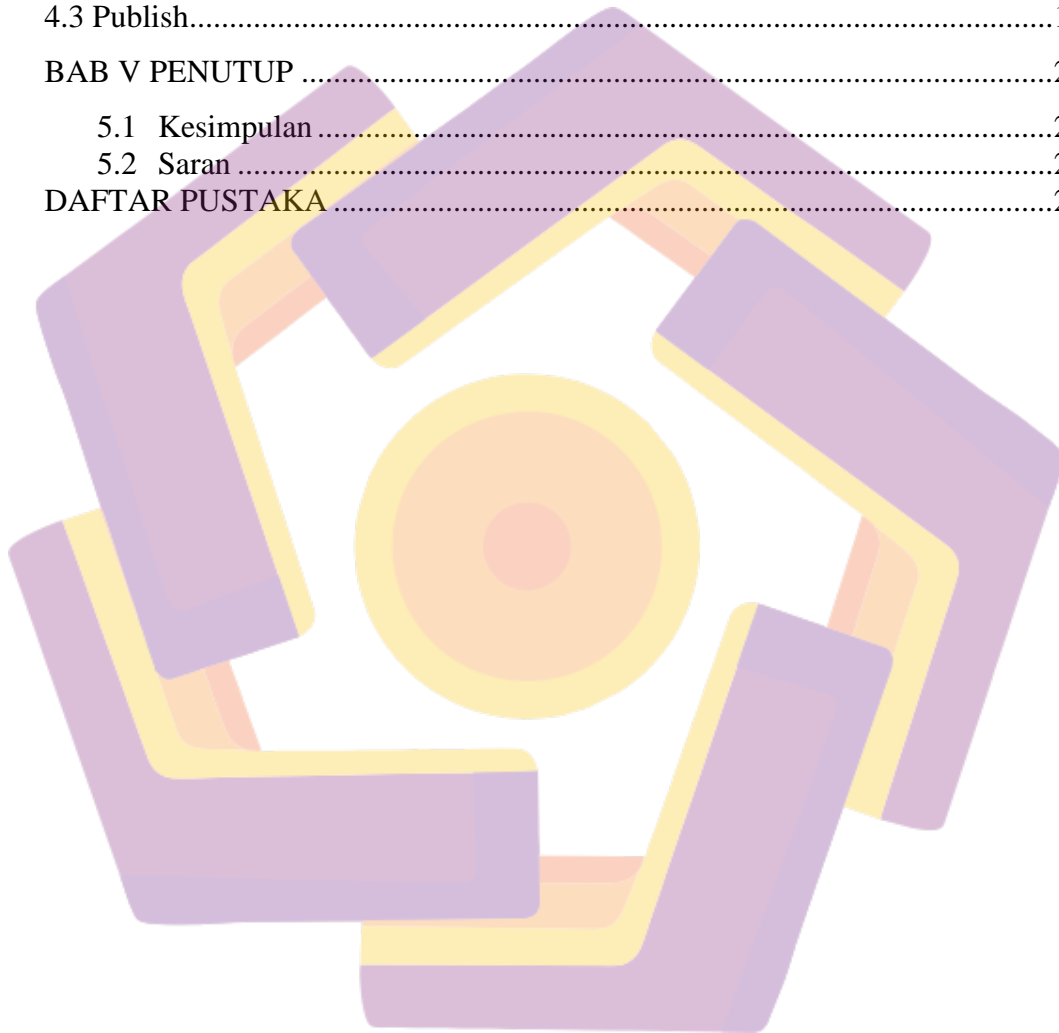
Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW. Dengan disusun nya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan di Amikom.

DAFTAR ISI

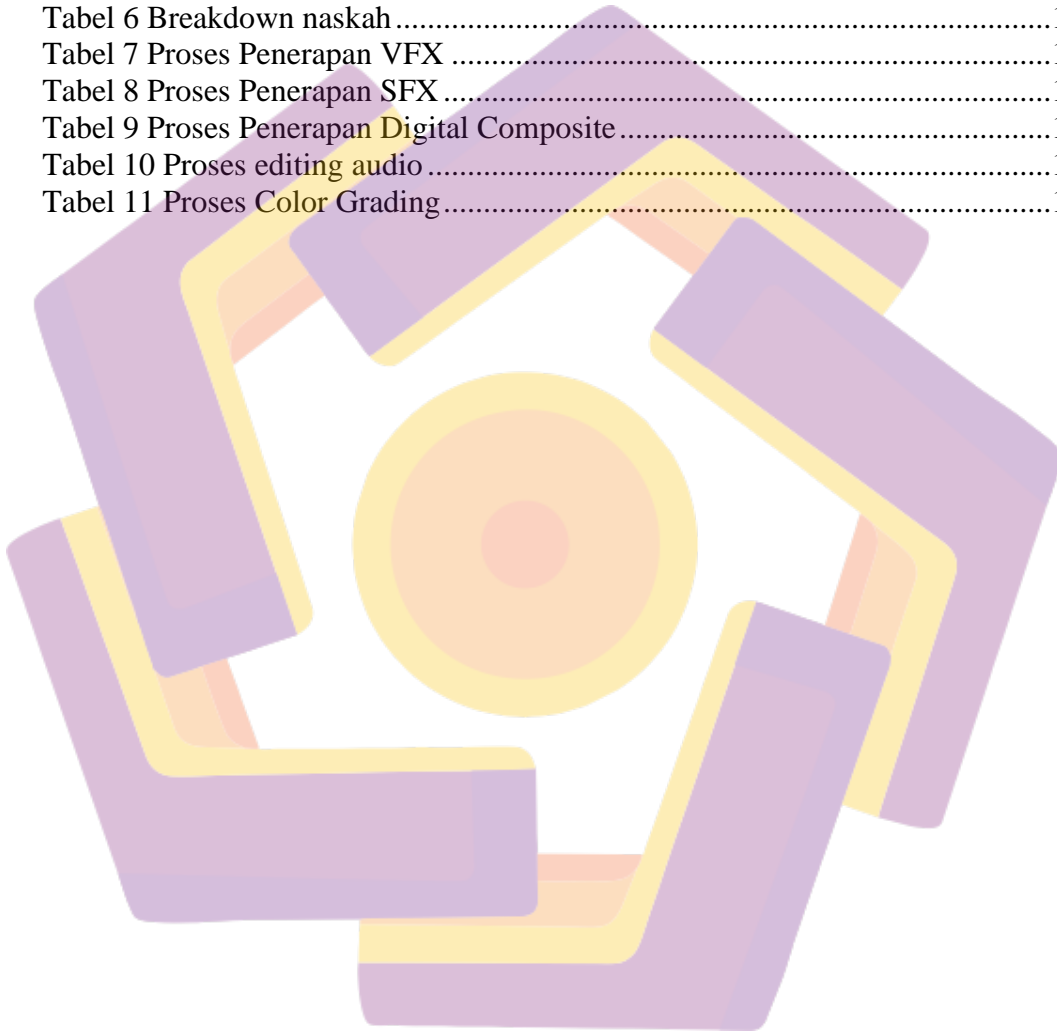
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah.....	16
1.3 Batasan Masalah	17
1.4 Tujuan Penelitian	17
1.5 Manfaat Penelitian	17
1.6 Metode Penelitian	17
1.6.1 Metode Analisa	17
1.6.2 Metode Perancangan	18
1.6.3 Metode Pengembangan	18
1.6.4 Metode Implementasi.....	18
1.7 Sistematika Penulisan	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
2.1 Studi Literatur	20
2.2 Dasar Teori	27
BAB III METODE PENELITIAN	58
3.1 Gambaran umum.....	58
3.2 Alur Penelitian	58
3.3 Alat dan Bahan.....	61
3.4 Alat dan Bahan.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	175

4.1 Editing.....	175
4.1.1 VFX.....	175
4.1.2 SFX.....	177
4.1.3 Digital Composite.....	184
4.1.4 Audio.....	191
4.1.5 Color Grading.....	194
4.2 Rendering.....	199
4.3 Publish.....	199
BAB V PENUTUP.....	200
5.1 Kesimpulan.....	200
5.2 Saran.....	201
DAFTAR PUSTAKA.....	202



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbandingan Penelitian	22
Tabel 2 Kamera dan property.....	61
Tabel 3 Hardware laptop.....	61
Tabel 4 Software laptop	62
Tabel 5 Storyboard.....	83
Tabel 6 Breakdown naskah.....	118
Tabel 7 Proses Penerapan VFX	176
Tabel 8 Proses Penerapan SFX.....	178
Tabel 9 Proses Penerapan Digital Composite.....	184
Tabel 10 Proses editing audio	191
Tabel 11 Proses Color Grading.....	194



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Montage Sequence (Linguela Raumeneon, 1995).....	28
Gambar 2 Metric Montage (Sergei Eisenstien, 1928)	29
Gambar 3 Rhythmic Montage (The Bourne Identity. Crowley, Gladstine, Liman 2002)	29
Gambar 4 Tonal Montage (Sergei Eisenstien, 1928).....	30
Gambar 5 OverTonal Montage (The Bourne Identity. Crowley, Gladstine, Liman, 2002)	30
Gambar 6 Intellectual Montage (Sergei Eisenstien, 1928)	31
Gambar 7 First scene (IT 2017)	31
Gambar 8 Suspense scene (Kidnapping Stella 2019)	32
Gambar 9 Dramatic scene (The Green Mile 1999).....	32
Gambar 10 Contemplative scene (Hamlet 1990).....	33
Gambar 11 Dialogue scene (The Social Network 2010)	33
Gambar 12 Action scene (Total Recall 2012).....	34
Gambar 13 Flashback scene (Her 2013).....	34
Gambar 14 Epiphany scene (Casablanca 1942).....	35
Gambar 15 Climatic scene (Casablanca 1942)	36
Gambar 16 Final scene (Titanic 1997).....	36
Gambar 17 Scene transisi (Spiderman: No Way Home 2021)	37
Gambar 18 Color Grading (Sumber: youtube: Premiere Gal).....	37
Gambar 19 Green Screen (sumber: makeuseof.com)	38
Gambar 20 Visual effect (Sumber: youtube: FilmIsNow Movie Bloopers & Extras).....	39
Gambar 21 Spesial Effect (sumber: youtube: THG Fansite).....	39
Gambar 22 Digital Compositing (Sumber: vladimirvalovic.com)	40
Gambar 23 Set Extension (Sumber: artstation.com).....	41
Gambar 24 Atmospherics (Sumber: quora.com)	42
Gambar 25 Extreme Close Up (Sumber: armthorpeas2psinger1.blogspot.com)...	42
Gambar 26 Close Up (Sumber: armthorpeas2psinger1.blogspot.com)	43
Gambar 27 Medium Close Up (Sumber: armthorpeas2psinger1.blogspot.com)...	43
Gambar 28 Medium shoot (Sumber: armthorpeas2psinger1.blogspot.com)	44
Gambar 29 Long Shot (Sumber: armthorpeas2psinger1.blogspot.com)	44
Gambar 30 Extreme Long Shot (Sumber: armthorpeas2psinger1.blogspot.com).....	45
Gambar 31 Over The Shoulder Shot (Sumber:armthorpeas2psinger1.blogspot.com)	45
Gambar 32 Pan Shot (Sumber: nofilmschool.com)	46
Gambar 33 Tilt Shot (Blade Runner 2049 2017).....	46
Gambar 34 Tracking Shot (Three Billboards 2017)	47
Gambar 35 Dolly Shot (Mo' Better Blues 1990).....	47
Gambar 36 Zoom shot (The Untouchables 1987).....	48
Gambar 37 Cut Away (An American Werewolf in London 1981)	48
Gambar 38 Cut In (Emma 2020)	49
Gambar 39 High Angle (Harry Potter and The Deathly Hallows 2011)	49

Gambar 40 Low Angle (Avangers End Game 2019).....	50
Gambar 41 Bird Eye (Sumber: herrytjiang.com).....	50
Gambar 42 Eye Level (Sumber: herrytjiang.com).....	51
Gambar 43 Hard light dan Soft light (Sumber: nofilmschool.com)	51
Gambar 44 Frontal Lighting (Sumber: learningwithexperts.com)	52
Gambar 45 Slide Lighting (Sumber: learningwithexperts.com).....	52
Gambar 46 Back Lighting (Sumber: learningwithexperts.com).....	53
Gambar 47 Under light (Sumber: audiobuzz.com).....	53
Gambar 48 Top Lighting (sumber: nofilmschool.com).....	53
Gambar 49 Key light dan Fill light (Sumber: audiobuzz.com)	54
Gambar 50 Warna cahaya (Sumber: storyenvelope.com)	54
Gambar 51 Storyboard (Sumber: nicholassandzi.blogspot.com)	56
Gambar 52 Alur Penelitian	59
Gambar 53 survei dan riset lokasi untuk bahan background Green Screen	169
Gambar 54 Penerapan Green Screen shooting.....	169
Gambar 55 Penerapan VFX (visual effect) menggunakan metode Green Screen\	171
.....	171
Gambar 56 Penerapan SFX (special effect) berupa api	171
Gambar 57 Penerapan Digital Compositing	172
Gambar 58 Proses editing audio dari software Adobe Premiere ke Adobe Audition	172
.....	172
Gambar 59 Penerapan Color Grading pada software Adobe Premiere pro	173
Gambar 60 Proses rendering pada software Adobe Premiere pro	174
Gambar 61 Proses rendering.....	199

INTISARI

PINTU KAYU adalah pintu menuju gerbang dunia ghoib yang berisi kehidupan para makhluk halus dalam hutan. Awal mula masuk ke kehidupan ghoib, siang hari tokoh utama sedang berkemah bersama teman-temannya. Kemudian saat senja tiba, tokoh utama mencari tempat untuk buang air kecil, saat buang air kecil tokoh utama melihat pintu dari kayu, kemudian ia membukanya dan tanpa disadari telah masuk ke dunia ghoib. *Green Screen* dan *masking* diperlukan untuk membuat suasana hutan di dunia ghoib. Adegan selanjutnya yaitu tokoh utama berjalan menyusuri hutan dan tiba-tiba ia melihat beberapa makhluk halus yang sedang beraktifitas, tidak lama salah satu dari makhluk halus itu terbang mengincar tokoh utama dan ingin membakarnya. Kemudian tokoh utama lari menuju pintu kayu dan kembali ke dunia manusia lagi. Teknik *Green Screen*, *realistic fire*, *masking* dan *levitation effect* diperlukan saat adegan ini. Alasan menggunakan *Green Screen* karena tidak ada warna hijau pada tubuh manusia.

Kata kunci : *layer hijau*, *VFX*

ABSTRACT

"WOODEN DOOR" is the door to the gate of the unseen world that contains the lives of spirits in the forest. At the beginning of entering the supernatural life, during the day the main character is camping with his friends. then at dusk, the main character looks for a place to urinate, while urinating the main character sees a wooden door, then he opens it and without realizing it has entered the supernatural world. Green Screen and masking are needed to create a forest atmosphere in the magical world. The next scene is the main character walking through the forest and suddenly he sees several spirits who are active, not long after that one of the spirits flies after the main character and wants to burn him. Then the main character runs towards the wooden door and returns to the human world again. Green Screen techniques, realistic fire, masking and levitation effects are needed in this scene. The reason for using Green Screen is because there is no green color in the human body.

Keywords : Green Screen, VFX

