

**IMPLEMENTASI TEKNIK VISUAL EFEK PARALLAX PADA SCENE
PENGENALAN PENYIHIR FILM PENDEK “*THE ENIGMATIC
CHRONICLES*”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ZAIDAN NOFIAN

21.82.1178

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**IMPLEMENTASI TEKNIK VISUAL EFEK PARALLAX PADA SCENE
PENGENALAN PENYIHIR FILM PENDEK “*THE ENIGMATIC
CHRONICLES*”**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ZAIDAN NOFIAN

21.82.1178

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK VISUAL EFEK PARALLAX PADA SCENE
PENGENALAN PENYIHIR FILM PENDEK “*THE ENIGMATIC
CHRONICLES*”**

yang disusun dan diajukan oleh

ZAIDAN NOFIAN

21.82.1178

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2025

Dosen Pembimbing,

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK VISUAL EFEK PARALLAX PADA SCENE
PENGENALAN PENYIHIR FILM PENDEK “THE ENIGMATIC
CHRONICLES”

yang disusun dan diajukan oleh

Zaidan Nofian

21.82.1178

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhead, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Zaidan Nofian
NIM : 21.72.1178

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Teknik Visual Efek Parallax Pada scene Pengenalan Penyihir Film Pendek "The Enigmatic Chronicles"

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 23 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Zaidan Nofian

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberi kekuatan, kesehatan, rahmat, dan hidayat dalam proses penyusunan skripsi ini yang digunakan untuk memenuhi syarat kebutuhan untuk menyelesaikan dan memperoleh gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan mengucapkan terima kasih, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua penulis, Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dan mensupport saya dalam mencapai segala tujuan dan cita-cita, penulis juga mengucapkan terima kasih karena selalu memberikan waktu, sikap moral, dan keuangan yang telah diberikan untuk mensupport dalam menyelesaikan kuliah dan kegiatan apapun
2. Teman - teman kontrakan hijau yang selalu menemani dalam mengerjakan skripsi maupun sebagai tempat untuk saling bercerita
3. Dosen Pembimbing Bapak Dhimas Adi Satria, yang telah membimbing dan memberikan masukan dan saran dalam proses menyelesaikan skripsi ini
4. Terima kasih kepada dosen lainnya yang telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan
5. Terima kasih kepada teman saya Wahid Sancoko, yang telah membantu dan memberikan masukan dalam belajar mengenai dunia Visual Efek
6. Terima kasih kepada teman saya Ahmad Riziq, yang telah membantu dan memberikan masukan berupa nasehat kepada saya
7. Terima kasih kepada teman saya Rama Paundrya, yang telah menemani saya dan menjaga saya jika saya sering melakukan kesalahan dalam bertindak

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberi kekuatan, kesehatan, rahmat, dan hidayat serta tidak lupa juga kita mengucapkan sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah

dalam proses penyusunan skripsi ini yang digunakan untuk memenuhi syarat kebutuhan untuk menyelesaikan dan memperoleh gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

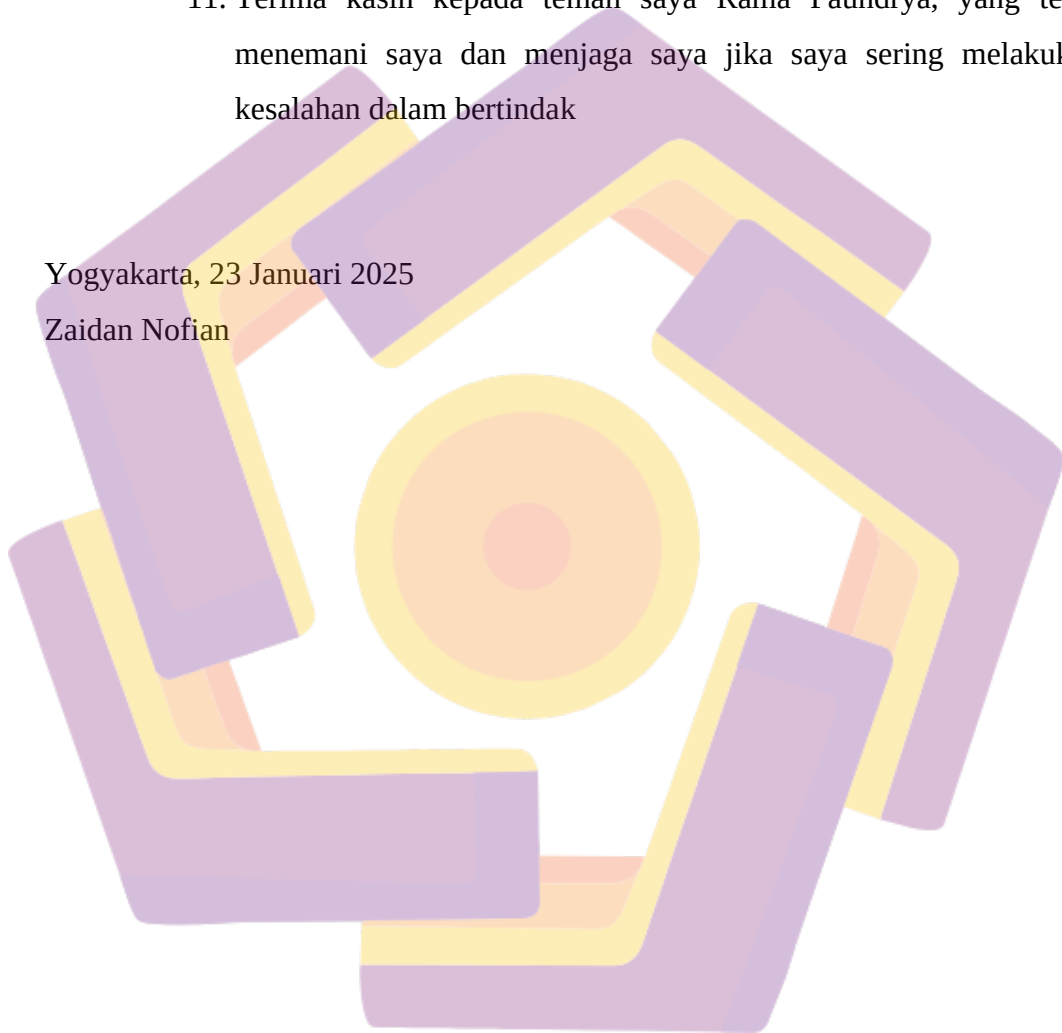
Dengan mengucapkan terima kasih, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektok Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
4. Kedua orang tua penulis, Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dan mensupport saya dalam mencapai segala tujuan dan cita-cita, penulis juga mengucapkan terima kasih karena selalu memberikan waktu, sikap moral, dan keuangan yang telah diberikan untuk mensupport dalam menyelesaikan kuliah dan kegiatan apapun
5. Teman - teman kontrakan hijau yang selalu menemani dalam mengerjakan skripsi maupun sebagai tempat untuk saling bercerita
6. Dosen Pembimbing Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. yang telah membimbing dan memberikan masukan dan saran dalam proses menyelesaikan skripsi ini
7. Terima kasih kepada dosen lainnya yang telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan
8. Tim Edelwis Studio yang telah membantu dalam pembuatan film pendek

9. Terima kasih kepada teman saya Wahid Sancoko, yang telah membantu dan memberikan masukan dalam belajar mengenai dunia Visual Efek
10. Terima kasih kepada teman saya Ahmad Riziq, yang telah membantu dan memberikan masukan berupa nasehat kepada saya
11. Terima kasih kepada teman saya Rama Paundrya, yang telah menemani saya dan menjaga saya jika saya sering melakukan kesalahan dalam bertindak

Yogyakarta, 23 Januari 2025

Zaidan Nofian



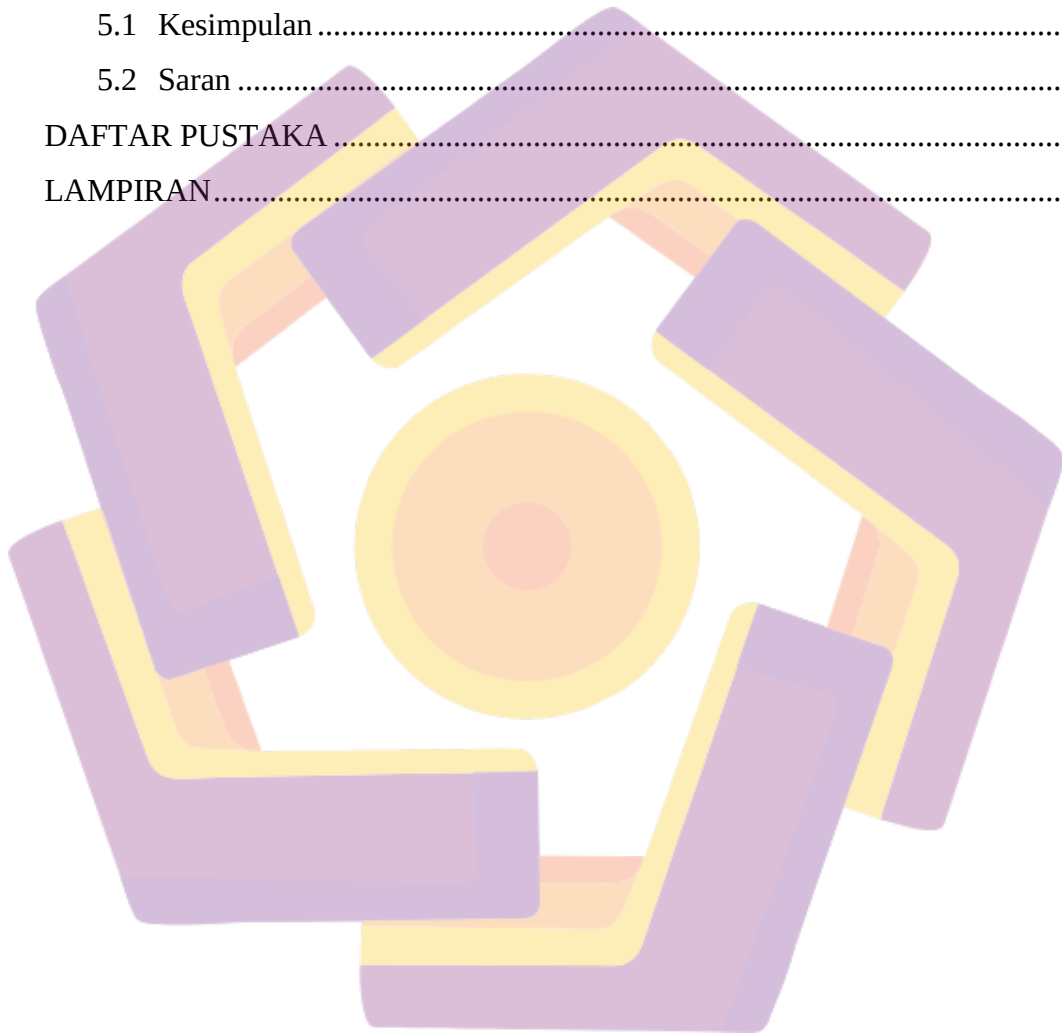
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.6.3 Metode Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB I PENDAHULUAN.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA,	5
BAB III METODE PENELITIAN	5

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	5
BAB V PENUTUP	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Multimedia	11
2.2.1.1 Elemen Multimedia	11
2.2.2 Produksi Film	12
2.2.2.1 Tahap Produksi	12
2.2.2.2 Ide dan Konsep	13
2.2.2.3 Naskah	13
2.2.2.4 Storyboard	13
2.2.2.5 Shooting	13
2.2.2.6 Editing	13
2.2.2.7 Rendering	13
2.2.3 <i>Visual Effect</i>	14
2.2.3.1 Istilah-istilah dalam Visual Efek	14
2.2.3.2 Teknik Camera 3D dan Movement Camera	14
2.2.3.3 Teknik Parallax	16
2.2.3.4 Teknik Compositing	18
2.2.3.5 Teknik <i>Chroma Key</i>	18
2.2.4 <i>Software</i>	19
2.2.4.1 Adobe After Effect	19
2.2.4.2 Adobe Photoshop	20
2.2.5 Evaluasi	20
2.2.5.1 Kuesioner	20

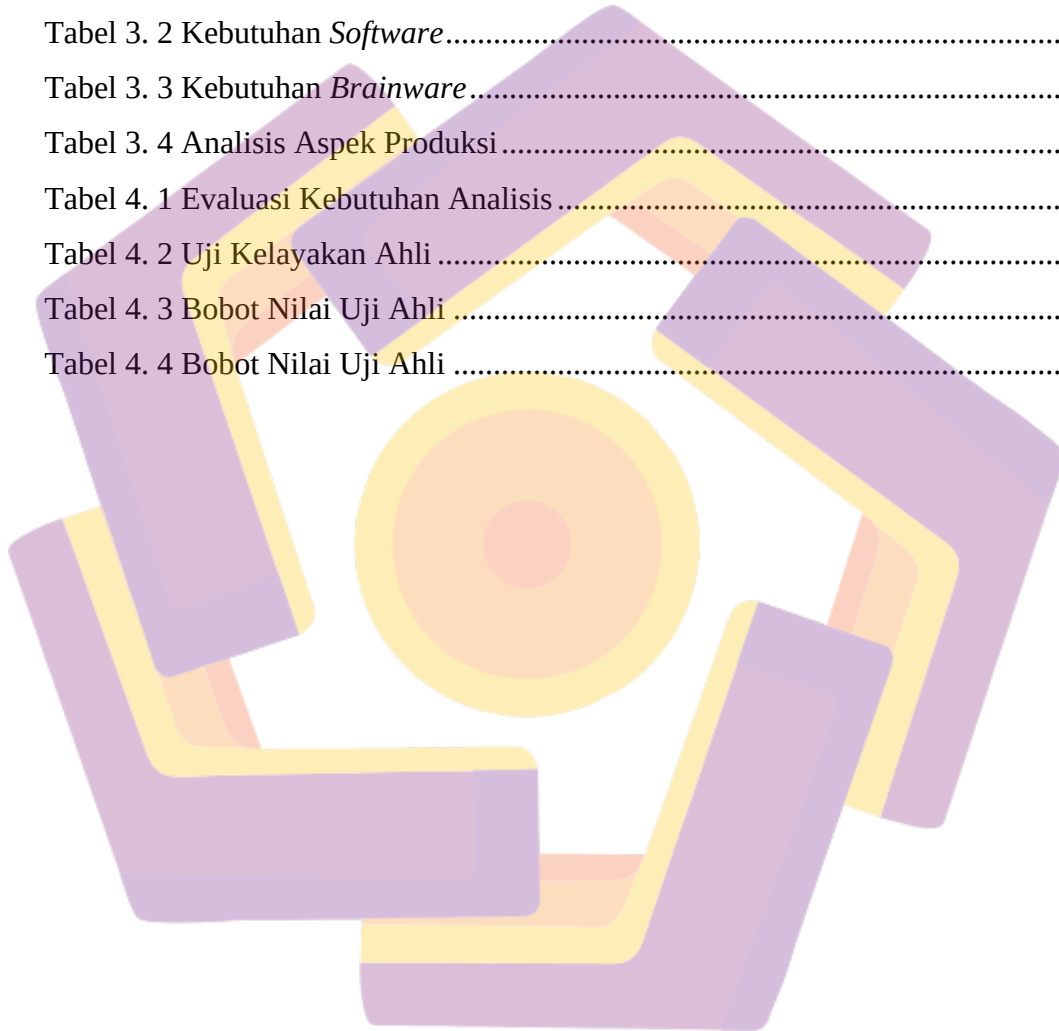
2.2.5.2 Skala Likert	20
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Gambaran Film Pendek “The Enigmatic Chronicles”	23
3.2 Alur Penelitian	23
3.3 Pengumpulan Data	25
3.3.1 Wawancara	25
3.3.2 Observasi	25
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	28
3.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	29
3.6 Analisis Aspek Produksi	30
3.7 Pra Produksi	31
3.7.1 Ide dan Konsep	31
3.7.2 Naskah	32
3.7.3 Storyboard	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1. Produksi	35
4.1.1 Tahap Pengambilan <i>Footage</i>	35
4.1.2 <i>Shooting</i>	35
4.2 Pasca Produksi	36
4.2.1 Implementasi Parallax & Compositing	36
4.2.2 Implementasi <i>Keying & texturing</i>	38
4.2.3 Implementasi Camera 3D Movement	42
4.2.4 Implementasi Papper Fly Burn	43
4.2.5 Implementasi Disintegration Effect	47
4.2.6 Implementasi Burn Effect	50
4.2.7 Implementasi Puppet Pin	58
4.2.8 Implementasi Saber Effect	61

4.3 Final Render.....	64
4.4 Evaluasi.....	64
4.4.1 Evaluasi Kebutuhan Analisis	64
4.4.2 Uji Kelayakan Ahli	65
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Bobot Nilai.....	21
Tabel 2. 3 Presentasi Nilai	21
Tabel 3. 1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	29
Tabel 3. 2 Kebutuhan <i>Software</i>	29
Tabel 3. 3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	30
Tabel 3. 4 Analisis Aspek Produksi	30
Tabel 4. 1 Evaluasi Kebutuhan Analisis	64
Tabel 4. 2 Uji Kelayakan Ahli	66
Tabel 4. 3 Bobot Nilai Uji Ahli	67
Tabel 4. 4 Bobot Nilai Uji Ahli	67



DAFTAR GAMBAR

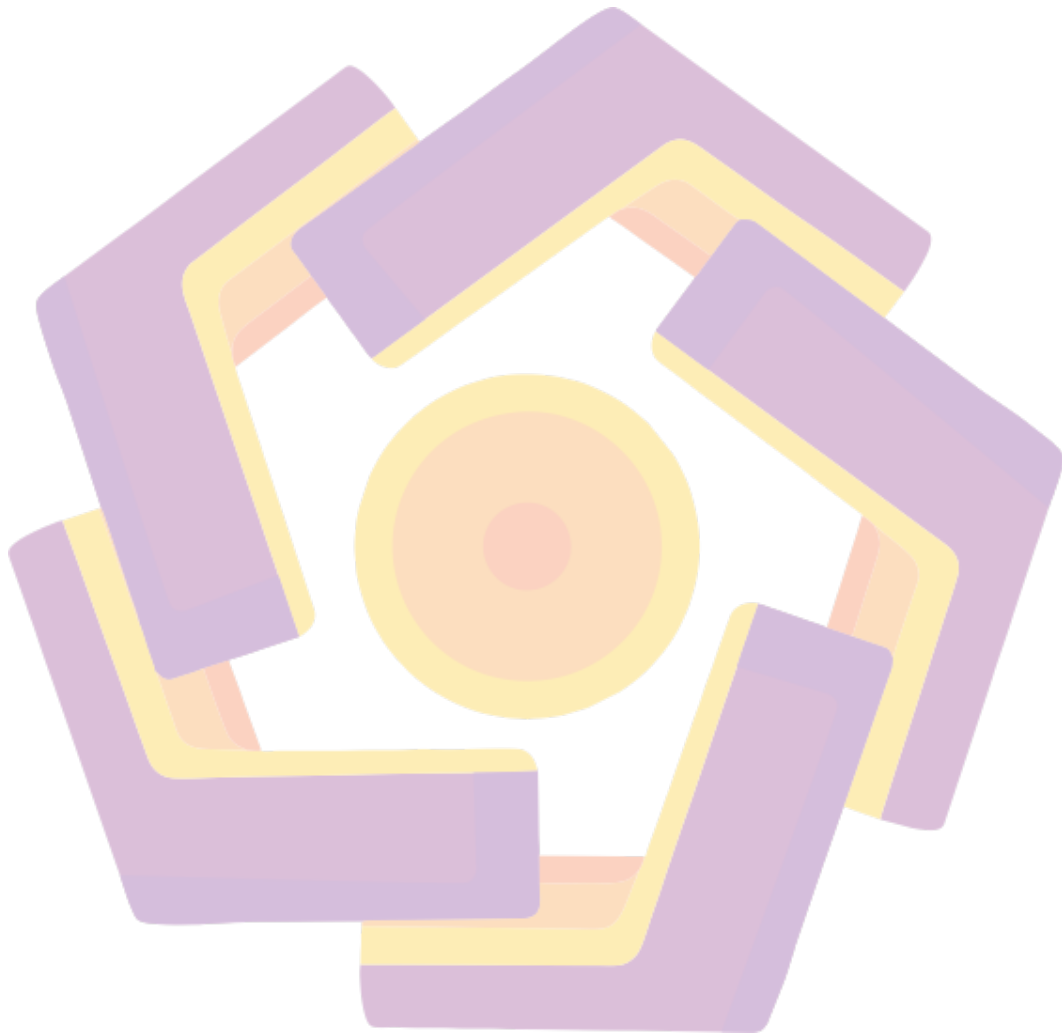
Gambar 2. 1 Camera Tilt	15
Gambar 2. 2 Camera Panning	15
Gambar 2. 3 Camera Zoom In/Out	16
Gambar 2. 4 Parallax.....	16
Gambar 2. 5 Saber.....	17
Gambar 2. 6 Disintegration.....	17
Gambar 2. 7 Burn.....	17
Gambar 2. 8 Papper Fly	18
Gambar 2. 9 Compsition	18
Gambar 2. 10 ChromaKey	19
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	24
Gambar 3. 2 Harry Potter and the Deathly Hallows Part I	26
Gambar 3. 3 Black Clover.....	27
Gambar 3. 4 Avengers Infinity War	28
Gambar 3. 5 Naskah The Enigmatic Chronicles	32
Gambar 3. 6 Naskah The Enigmatic Chronicles.....	33
Gambar 3. 7 Naskah The Enigmatic Chronicles.....	33
Gambar 3. 8 Storyboard The Enigmatic Chronicles.....	34
Gambar 4. 1 <i>Shooting</i>	35
Gambar 4. 2 Camera 3D	36
Gambar 4. 3 Footage Asset.....	37
Gambar 4. 4 Camera 3D Parallax	37
Gambar 4. 5 Camera 3D Parallax	37
Gambar 4. 6 Timeline Footage Parallax	38
Gambar 4. 7 <i>Keyframe</i> kamera 3D Parallax	38
Gambar 4. 8 Layer Adobe Photoshop.....	39
Gambar 4. 9 Menu Adone Photoshop.....	39
Gambar 4. 10 Layer Duplikat	39
Gambar 4. 11 Hasil Keyying	39

Gambar 4. 12 Cliping Mask.....	40
Gambar 4. 13 Hirarki Layer Adobe Photoshop	40
Gambar 4. 14 Hasil Texturing Adobe Photoshop	41
Gambar 4. 15 Hasil Implementasi Blending.....	41
Gambar 4. 16 Hasil Implelementasi Blending.....	41
Gambar 4. 17 Camera 3D movement.....	42
Gambar 4. 18 Keyframe Position Footage Scene	42
Gambar 4. 19 Comp 1	43
Gambar 4. 20 Penggunaan Efek Wave Warp	44
Gambar 4. 21 Penggunaan Efek Warp.....	44
Gambar 4. 22 Penggunaan Efek CC Page Turn.....	45
Gambar 4. 23 Imlementasi Efek CC Page Turn	45
Gambar 4. 24 Keyframe Papper Fly	45
Gambar 4. 25 Efek Papper Fly.....	46
Gambar 4. 26 Hasil Implementasi Paper Fly	46
Gambar 4. 27 Composting SC4 SH5	47
Gambar 4. 28 Compositing Disintegration Effect	47
Gambar 4. 29 Penggunaan Efek Particular	48
Gambar 4. 30 Hasil Keyframe Particles.....	48
Gambar 4. 31 Setting Environment	49
Gambar 4. 32 Keyframe Penerapan Wind Y	49
Gambar 4. 33 Hasil Efek Disin	50
Gambar 4. 34 Matte Layer Penyihir Disin.....	50
Gambar 4. 35 Compositing SC4 SH 11	50
Gambar 4. 36 Compositing SC4 SH8	51
Gambar 4. 37 Perbedaan Efek Advance Spill Suppressor	51
Gambar 4. 38 Burn Matt	52
Gambar 4. 39 Penerapan Efek Burn dalam layer Matte riziq	52
Gambar 4. 40 Penggunaan Solid Composite	52
Gambar 4. 41 Efek yang terdapat pada layer Matte Riziq	53
Gambar 4. 42 Penerapan Efek Set Matte pada Layer Gambar riziq	54

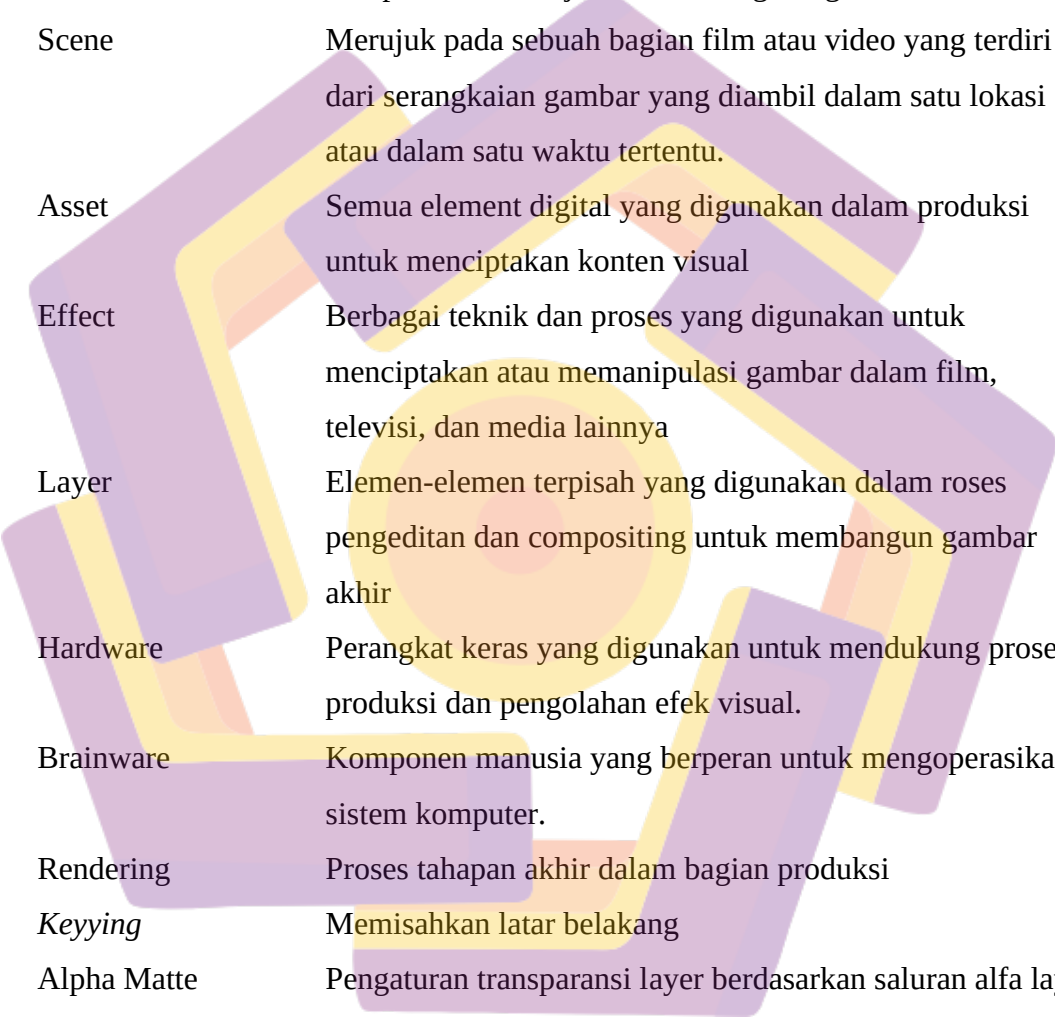
Gambar 4. 43 Efek dalam Layer Fire.....	54
Gambar 4. 44 Fungsi Efek Invert.....	55
Gambar 4. 45 Efek Tritone	55
Gambar 4. 46 Efek yang terdapat pada layer Smoke.....	56
Gambar 4. 47 Penggunaan Set Matte Layer Smoke	56
Gambar 4. 48 Efek yang terdapat pada layer Fire_2.....	57
Gambar 4. 49 Hasil Efek Burn.....	58
Gambar 4. 50 File Compos SC4 SH13	58
Gambar 4. 51 File Compos SC4 SH13	59
Gambar 4. 52 Tools Puppet Pin	59
Gambar 4. 53 Penerapan Puppet Pin.....	59
Gambar 4. 54 Penerapan Puppet Pin.....	60
Gambar 4. 55 Keyframe Puppet Pin	60
Gambar 4. 56 Hasil Implementasi Puppet Pin	60
Gambar 4. 57 File Compos SC4 SH7	61
Gambar 4. 58 File Compos SC4 SH7	61
Gambar 4. 59 Layer yang terdapat pada file compos GAMBAR KALUNG	62
Gambar 4. 60 Efek Saber	62
Gambar 4. 61 Hasil Efek Saber.....	63
Gambar 4. 62 Keyframe Offset Saber.....	63
Gambar 4. 63 Efek Lens Flare	63
Gambar 4. 64 Keyframe Flare Brightness	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjuk Dosen	74
Lampiran 2 Data Kuersioner Uji Ahli.....	75
Lampiran 3 Data Kuersioner Uji Ahli.....	76

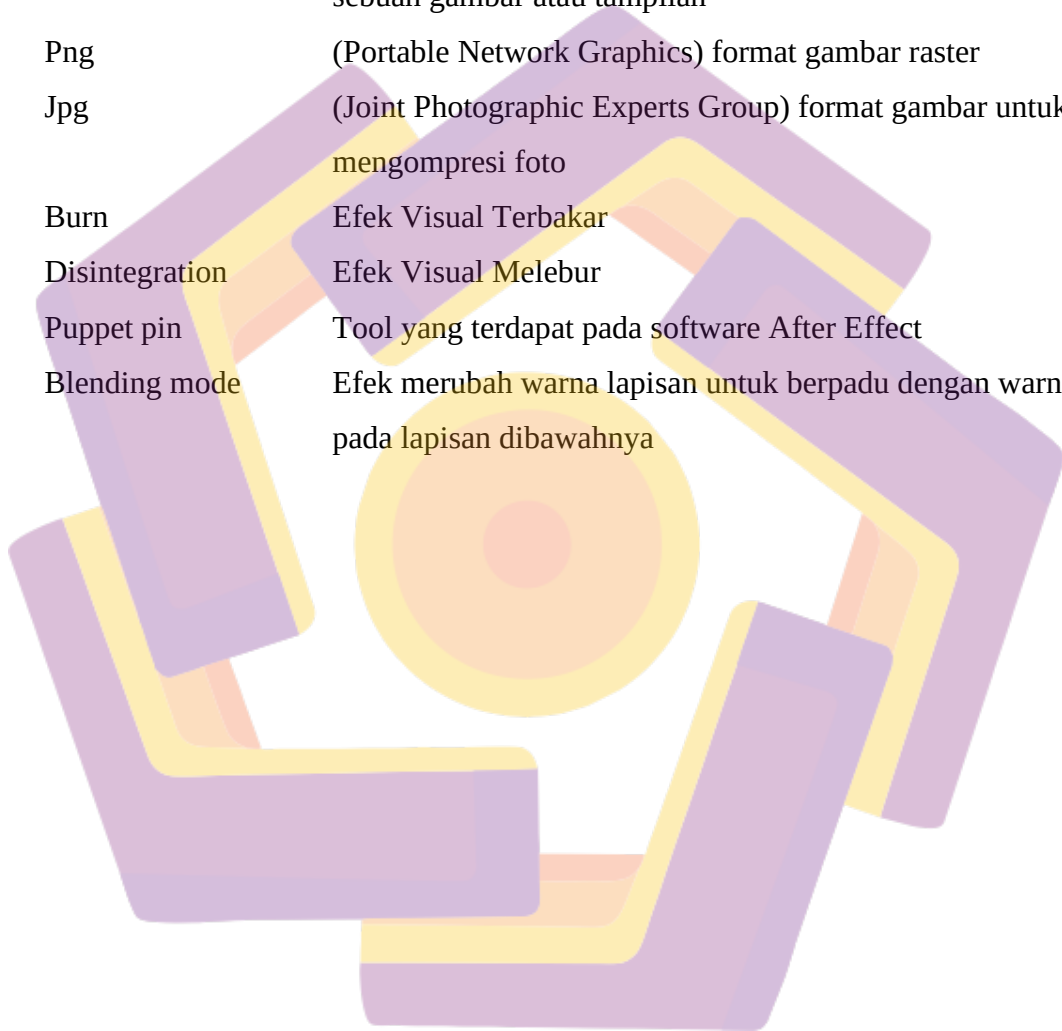


DAFTAR ISTILAH



Compositing	Proses mengabungkan beberapa elemen visual dari sumber yang berbeda menjadi satu
Software	Perangkat lunak yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan menjalankan berbagai tugas tertentu.
Scene	Merujuk pada sebuah bagian film atau video yang terdiri dari serangkaian gambar yang diambil dalam satu lokasi atau dalam satu waktu tertentu.
Asset	Semua element digital yang digunakan dalam produksi untuk menciptakan konten visual
Effect	Berbagai teknik dan proses yang digunakan untuk menciptakan atau memanipulasi gambar dalam film, televisi, dan media lainnya
Layer	Elemen-elemen terpisah yang digunakan dalam proses pengeditan dan compositing untuk membangun gambar akhir
Hardware	Perangkat keras yang digunakan untuk mendukung proses produksi dan pengolahan efek visual.
Brainware	Komponen manusia yang berperan untuk mengoperasikan sistem komputer.
Rendering	Proses tahapan akhir dalam bagian produksi
Keying	Memisahkan latar belakang
Alpha Matte	Pengaturan transparansi layer berdasarkan saluran alfa layer lain
Set Matte	Penggunaan layer Alpha Matte tanpa menduplikasi layer tersebut
Timeline	Jadwal/urutan aktivitas produksi
Footage	Video atau Gambar yang mentah dan belum dilakukan proses editing
Shooting	Kegiatan merekam gambar/ Video

Saber	Efek Visual Saber
Parallax	Efek visual yang menciptakan kesan kedalaman, perspektif, dan gerakan
Tool	Alat yang digunakan untuk membantu proses pengeditan
Background	Elemen visual yang berada di belakang subjek utama dalam sebuah gambar atau tampilan
Png	(Portable Network Graphics) format gambar raster
Jpg	(Joint Photographic Experts Group) format gambar untuk mengompresi foto
Burn	Efek Visual Terbakar
Disintegration	Efek Visual Melebur
Puppet pin	Tool yang terdapat pada software After Effect
Blending mode	Efek merubah warna lapisan untuk berpadu dengan warna pada lapisan dibawahnya



INTISARI

Efek visual (disingkat menjadi Visual F/X atau VFX) adalah berbagai proses di mana citra dibuat dan/atau dimanipulasi di luar konteks syuting live-action. Efek visual melibatkan integrasi live-action footage dan citra yang dihasilkan untuk menciptakan lingkungan yang terlihat realistis, tetapi akan berbahaya, sangat mahal, atau tidak mungkin untuk dengan syuting biasa

Film Pendek “The Enigmatic Chronicles” menceritakan seorang sebuah karakter lelaki yang bernama Kevin. Dia seorang anak yang rajin dan pantang menyerah. Kevin menemukan sebuah buku kosong yang terlihat asing. Kevin pun mengambil dan kemudian dia membacanya, Kevin pun terhisap didalam buku tersebut. Dalam adegan tersebut terdapat sebuah scene adegan pengenalan penyihir yang memunculkan selembat kertas yang jatuh dan terbakar serta disusulkan potongan potongan gambar yang nantinya akan diberikan efek berupa efek parallax

Maka dari itu dibutuhkan implementasi Teknik Visual Parallax dalam mewujudkan efek yang terdapat pada scene pengenalan penyihir dengan menggunakan software Adobe After Effect & Adobe Photoshop

Kata kunci: *Parallax, Compositing, Burn Effect, Saber Effect, 3D Movement.*

ABSTRACT

Visual effects (abbreviated to Visual F/X or VFX) are the various processes by which imagery is created and/or manipulated outside the context of live-action filming. Visual effects involve the integration of live-action footage and generated imagery to create environments that look realistic, but would be dangerous, extremely expensive, or impossible to shoot with regular filming.

The short film “*The Enigmatic Chronicles*” tells the story of a boy character named Kevin. He is a diligent and unyielding boy. Kevin finds an empty book that looks unfamiliar. Kevin took it and then he read it, Kevin was sucked into the book. In the scene there is a scene of the witch introduction scene that brings up a piece of paper that falls and burns and is followed by a cutout of an image that will be given the effect of a parallax effect.

Therefore, it is necessary to implement the Visual Parallax Technique in realizing the effects contained in the witch introduction scene using Adobe After Effect & Adobe Photoshop software.

Keyword: Parallax, Compositing, Burn Effect, Saber Efek, 3D Movement