

**PEMBUATAN VIDEO KONTEN UNTUK ACARA *BATTLE OF INDIE*
MULTIMEDIA (BOIM) 2020 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI
INFORMASI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
MENGUNAKAN *VISUAL EFFECTS***

SKRIPSI



disusun oleh

Nur Aziz Nugroho

16.12.9155

Email : nur.9155@students.amikom.ac.id

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

**PEMBUATAN VIDEO KONTEN UNTUK ACARA *BATTLE OF INDIE
MULTIMEDIA (BOIM) 2020* PROGRAM STUDI TEKNOLOGI
INFORMASI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
MENGUNAKAN *VISUAL EFFECTS***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Nur Aziz Nugroho

16.12.9155

Email : nur.9155@students.amikom.ac.id

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO KONTEN UNTUK ACARA *BATTLE OF INDIE MULTIMEDIA (BOIM) 2020* PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN *VISUAL EFFECTS*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Aziz Nugroho

16.12.9155

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Maret 2020

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO KONTEN UNTUK ACARA *BATTLE OF INDIE MULTIMEDIA (BOIM) 2020* PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN *VISUAL EFFECTS*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Aziz Nugroho

16.12.9155

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 April 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M. Kom
NIK.

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK.

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Mei 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 7 Mei 2020

Meterai
Rp. 6.000

Nur Aziz Nugroho
16.12.9155

MOTTO

“Karna sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.

(QS. Al-Insyirah: 5)

“I'm strong on the surface, not all the way through. I've never been perfect, but neither have you”.

(Chester Bennington)

“Jalan yang kita tempuh adalah jalan terbaik yang telah ditentukan oleh-Nya”.

(Nur Aziz Nugroho)



PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pembuatan Video Konten Untuk Acara Battle Of Indie Multimedia (BOIM) 2020 Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta Menggunakan Visual Effects”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua, yaitu Ibu Nur Isnaini dan Bapak Satimin yang banyak memberi dukungan baik moril maupun materiil. Seorang kakak yang juga telah memberi semangat dan dukungan, Mas Fajar Alif Nugroho. Keluarga besar terutama Mbah Gimani, Mbah Subirah, Lek Muhammad Taufiq, dan semua keluarga yang berada di Beji. Terima kasih telah mendukung setiap langkah baik yang saya ambil, selalu sabar menghadapi kelakuan saya dan mengingatkan saya ketika melakukan hal yang salah.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.

4. Mbak Afifah Nur Aini, yang telah membantu banyak hal yang berkaitan mengenai penelitian ini. Banyak membantu mulai dari proses penentuan judul hingga pelaksanaan ujian pendadaran selesai.
5. Keluarga BOIM dan JALA yaitu Mas Ahmad Zaid Rahman, Mas Muwsaa, Mas Muhammad Afik Destrianto, Mas Buyut Khoirul Umri, Mbak Lubna, Rafi Kurnia Rachbini, Yusuf Bachtiar, Herin Dwibima Aprianto, Danu Prawira Utama dan yang belum saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah menjadi rumah kedua dan pernah mengisi canda tawa keluh kesah dan sambat di akhir masa perkuliahan ini.
6. Teman-teman “Cacat-cacatan”. Sebuah lingkaran pertemanan aneh yang terbentuk dari orang-orang yang sering memaki dan menghina satu sama lain. Terima kasih Anshori Yahya, Ardiansyah Raharjo, Wiro Irawan, dan Rafi Kurnia Rachbini. Terima kasih telah menemani perjalanan selama masa kuliah saya selama kurang lebih 4 tahun ini. Kalian adalah orang-orang yang menyenangkan.
7. Teman-teman Soul.ID, Pandu Dwipa Raharjo, Rafly Putra Paliyan, Fransana Alin Gandhi Nanlohy, Rafi Kurnia Rachbini. Kelompok akademik yang telah melancarkan berbagai kegiatan perkuliahan.
8. Seluruh warga 16 SISI 03 yang telah menjadi wadah untuk banyak cerita, warna dan juga pelajaran hidup bagi saya. Senang bisa mengenal kalian semua.
9. Last but not least. Alfinda Nita Cahyani, tempat berkeluh kesah yang secara tidak langsung membantu kelancaran pengerjaan penelitian ini.

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 diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom dan Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Sistem Informasi

Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.

6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

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, 7 Mei 2020

Nur Aziz Nugroho
16.12.9155

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	9
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia	10
2.3 Video.....	12
2.3.1 Standar Video	12
2.3.2 Jenis Video	13
2.4 Teknik Live Shoot	14
2.5 Animasi	19

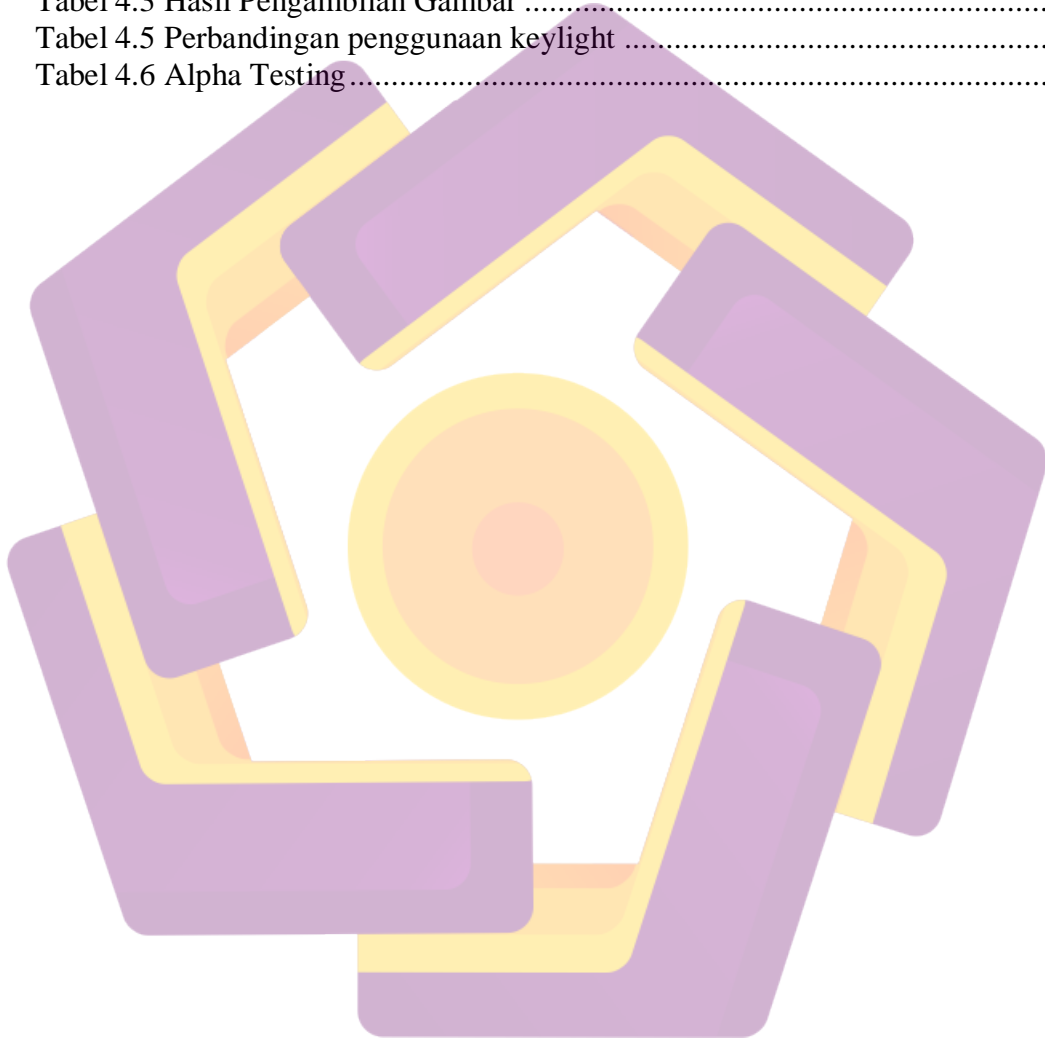
2.5.1	Pengertian Animasi.....	19
2.5.2	Animasi Frame (<i>Frame Animaton</i>).....	20
2.5.3	Animasi Paralaks	21
2.6	Efek Visual.....	21
2.7	Analisis kebutuhan Fungsional.....	22
2.8	Produksi	23
2.8.1	Pra Produksi	23
2.8.2	Produksi	24
2.8.3	Pasca Produksi.....	25
2.9	Testing.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		27
3.1	Gambaran Umum BOIM	27
3.1.1	Latar Belakang	27
3.1.2	Struktur Panitia.....	27
3.2	Pra Produksi	28
3.2.1	Pengumpulan Data.....	28
3.2.2	Analisis Kebutuhan.....	31
3.2.3	Ide dan Konsep.....	34
3.2.4	Naskah.....	36
3.2.5	Storyboard.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		57
4.1	Produksi	57
4.1.1	Pengambilan Video dan Gambar.....	57
4.1.2	Pembuatan <i>Aset Frame by Frame</i>	67
4.1.3	Pembuatan <i>Aset Animasi Paralaks</i>	71
4.2	Pasca Produksi.....	75
4.2.1	Compositing	75
4.2.2	Editing.....	88
4.2.3	Rendering	92
4.3	Pengujian.....	93
4.4	Implementasi	97
4.4.1	Penayangan Video Pada Malam Penganugerahan	97

4.4.2 Publish Media <i>Online</i>	98
BAB V PENUTUP	99
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100



DAFTAR TABEL

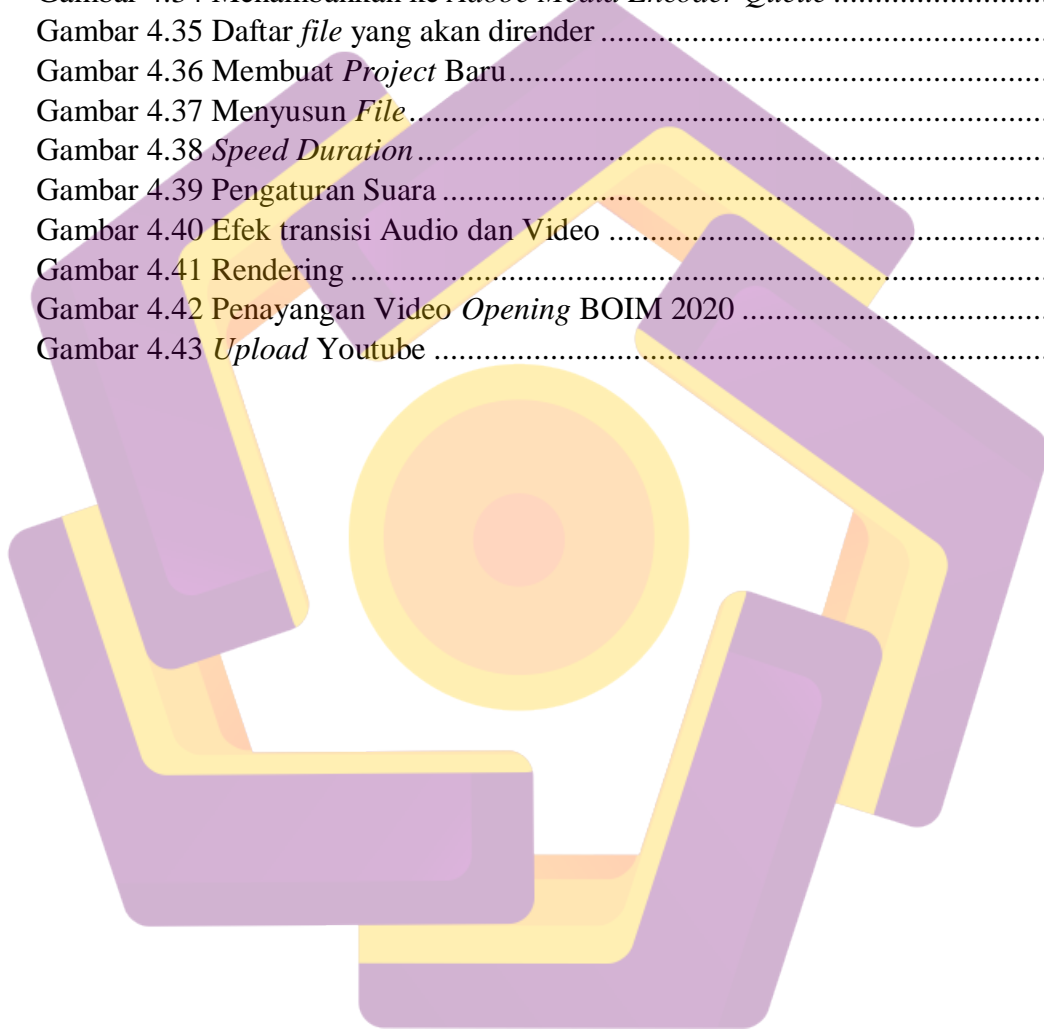
Tabel 3.1 <i>Timeline</i> Produksi.....	36
Tabel 3.2 Storyboard.....	42
Tabel 4.1 Hasil Pengambilan Video Interior.....	57
Tabel 4.2 Hasil Pengambilan Video Exterior.....	59
Tabel 4.3 Hasil Pengambilan Gambar	65
Tabel 4.5 Perbandingan penggunaan keylight	84
Tabel 4.6 Alpha Testing	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia	11
Gambar 2. 2 <i>Extreme Long Shoot</i>	15
Gambar 2. 3 <i>Wide Shoot</i>	16
Gambar 2. 4 <i>Medium Long Shoot</i>	16
Gambar 2. 5 <i>Rough Cut</i>	17
Gambar 2. 6 <i>Medium Close Up</i>	18
Gambar 2. 7 <i>Close Up</i>	18
Gambar 2. 8 <i>Extreme Close Up</i>	19
Gambar 3. 1 Struktur Panitia BOIM 2020	27
Gambar 3. 2 Logo BOIM 2020	30
Gambar 3. 3 Karakter BOIM 2020	30
Gambar 3. 4 Poster BOIM 2020.....	31
Gambar 4.1 <i>Render video</i>	68
Gambar 4.2 Hasil PNG <i>sequence</i>	69
Gambar 4.3 Membuat lembar kerja baru	69
Gambar 4.4 Gambar pada <i>frame</i>	70
Gambar 4.5 Pemberian warna pada gambar.....	70
Gambar 4.6 Hasil aset animasi <i>frame by frame</i>	71
Gambar 4.7 Pembuatan lembar kerja baru	72
Gambar 4.8 <i>Import background</i>	72
Gambar 4.9 Menyesuaikan <i>background</i>	73
Gambar 4.10 <i>Masking talent</i>	73
Gambar 4.11 Hasil <i>Clone Stamp Tool</i>	74
Gambar 4.12 Hasil akhir <i>blocking talent</i>	74
Gambar 4.13 Hasil akhir aset paralaks	75
Gambar 4.14 Pembuatan <i>project</i> dan <i>sequence</i> baru.....	76
Gambar 4.15 <i>Import File</i>	76
Gambar 4.16 <i>Freeze Frame</i>	77
Gambar 4.17 <i>Masking</i> pada <i>talent</i>	77
Gambar 4.18 <i>Split Layer</i>	78
Gambar 4.19 Pemberian <i>action wiggle</i>	78
Gambar 4.20 Susunan bahan pada <i>composition</i>	79
Gambar 4.21 Pemberian <i>puppet pin</i>	79
Gambar 4.22 Penambahan 3D Camera.....	80
Gambar 4.23 Hasil animasi menggunakan 3D Camera	80
Gambar 4.24 Pemberian effect Lumetri Color.....	81
Gambar 4.25 Mengubah <i>blending mode</i>	81
Gambar 4.26 Seleksi berdasarkan warna	82

Gambar 4.27 Gabungan pada composition baru	82
Gambar 4.28 Pemberian efek transfer energi	83
Gambar 4.29 Pemberian warna pada tangan	84
Gambar 4.30 Penggunaan <i>masking</i>	85
Gambar 4.31 Pemberian <i>masking</i> pada logo.....	85
Gambar 4.32 Hasil pemberian efek <i>glow</i> dan <i>saber</i>	86
Gambar 4.33 Hasil akhir penyematan logo BOIM.....	86
Gambar 4.34 Menambahkan ke <i>Adobe Media Encoder Queue</i>	87
Gambar 4.35 Daftar <i>file</i> yang akan dirender	88
Gambar 4.36 Membuat <i>Project</i> Baru.....	88
Gambar 4.37 Menyusun <i>File</i>	89
Gambar 4.38 <i>Speed Duration</i>	90
Gambar 4.39 Pengaturan Suara	91
Gambar 4.40 Efek transisi Audio dan Video	92
Gambar 4.41 <i>Rendering</i>	93
Gambar 4.42 Penayangan Video <i>Opening</i> BOIM 2020	97
Gambar 4.43 <i>Upload</i> Youtube	98



INTISARI

BOIM “*Battle Of Indie Multimedia*” adalah agenda tahunan yang diselenggarakan asisten praktikum rumpun multimedia di Universitas Amikom Yogyakarta. Tujuan diadakanya acara ini adalah sebagai wadah untuk mengapresiasi karya-karya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang berminat dibidang *multimedia*. Pada tahun 2020, BOIM mengusung tema “*In Visual Maker Journey, We Stand For*”. Berdasarkan tema tersebut, dibutuhkan sajian video konten pengantar yang harus menggambarkan bagaimana hambatan diri seorang *visual maker* berubah jadi monster dan melawan para pembuat film *indie*. Berdasarkan cerita tersebut maka dibutuhkan konsep *visual effect* dalam mewujudkan ilustrasi pertarungan antara monster dan para pembuat visual. Metode yang digunakan untuk pembuatan penelitian ini adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan wawancara dan observasi, analisis yang meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional, perancangan yang meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta *testing* yang dilakukan dengan metode *alpha testing*. Dari hasil uji kebutuhan visual dengan menggunakan teknik alpha testing didapatkan bahwa semua poin kebutuhan visual telah terpenuhi.

Kata Kunci: *Visual Effects, video, BOIM, Visual Maker.*

ABSTRACT

BOIM "Battle of Indie Multimedia" is an annual event organized by multimedia practicum assistants at Yogyakarta Amikom University. The purpose of this event is as a forum to appreciate the works of Yogyakarta Amikom University students who are interested in multimedia. In 2020, BOIM brought the theme of "In Visual Maker Journey, We Stand For". Based on this theme, an introductory content video presentation is needed that should describe how the self-constraints of a visual maker turn into monsters and fight indie filmmakers. Based on this story, the concept of visual effect is needed in realizing illustration of the battle between monsters and visual creators. The method used for making this research is data collection conducted using interviews and observations, analysis covering functional and non-functional requirements, design that includes pre-production, production, and post-production, and testing conducted with alpha testing methods. From the results of the test of visual needs by using alpha testing techniques found that all points of visual need have been met.

Keywords: *Visual Effects, video, BOIM, Visual Maker.*