

**PENERAPAN VFX PADA FILM PENDEK BERJUDUL  
“GO INTO THE DREAM” MENGGUNAKAN  
TEKNIK GREEN SCREEN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Achmad Yunus Najiulloh**

**15.11.9086**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PENERAPAN VFX PADA FILM PENDEK BERJUDUL  
“GO INTO THE DREAM” MENGGUNAKAN  
TEKNIK GREEN SCREEN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Achmad Yunus Najiulloh**

**15.11.9086**

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

**2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN VFX PADA FILM PENDEK BERJUDUL  
"GO INTO THE DREAM" MENGGUNAKAN  
TEKNIK GREEN SCREEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Achmad Yunus Najiulloh**

**15.11.9086**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 28 Oktober 2018

**Dosen Pembimbing,**



**Dina Maulina, M.Kom.**

**NIK. 190302250**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN VFX PADA FILM PENDEK BERJUDUL  
"GO INTO THE DREAM" MENGGUNAKAN  
TEKNIK GREEN SCREEN**

yang disusun oleh

**Achmad Yunus Najjulloh**

**15.11.9086**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 November 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**

**NIK. 190302187**

**Tonny Hidayat, M.Kom.**

**NIK. 190302182**

**Dina Maulina, M.Kom.**


**NIK. 190302250**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 November 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si., M.T.**

**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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 26 November 2019



Achmad Yunus Najiulloh

NIM. 15.11.9086

## MOTTO

*”Siapun pasti pernah melakukan kesalahan! Yang terpenting adalah mengambil pelajaran dari kesalahanmu”*

-Hammerhead

*”Hidup hanya sekali itu salah. Kita hidup setiap hari dan mati sekali”*

-Patrick Star

*”Pengetahuan tidak dapat menggantikan persahabatan. Aku lebih suka jadi orang idiot daripada harus kehilanganmu”*

-Spongebob Squarepants

*“Ketika orang-orang membuang harga dirinya, itu pasti demi orang lain”*

-Mihawk

*“Lelaki harus selalu bersifat jantan dan lembut pada seorang wanita”*

-Sanji

*“Barangsiapa ingin mutiara, harus berani terjun di lautan yang dalam ”*

-Soekarno

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

### **Orang tua saya**

*“yang selalu mensupport semangat, yang selalu sabar menghadapi anak yang nakal satu ini walaupun nakal kewajiban seorang anak adalah mengabdikan kembali kepada orang tua dan membahagiakannya salah satunya yaitu menyelesaikan studi dan mendapat gelar sarjana, Mak Aku LULUS!!!”*

### **Kaka dan adik saya**

*“untuk kaka yang selalu menambahkan bonus-bonus kertas merah di awal sampai akhir bulan SUKSES terus untuk kaka saya dan yang satu ini rival debat abadi satu rumah dan orang yang tidak percaya kalo kaka laki-lakinya ini bisa lulus tapi saya bisa membuktikan bahwa saya bisa!!! Mungkin itu salah satu support dari adik saya jadi ya maklumlah namanya juga kaka adik yang umurnya tidak beda jauh ”*

### **Para wanita-wanitaku yang tidak bisa saya sebutkan namanya**

*“orang yang benar-benar bisa membuat saya merasa bahwa saya adalah Pejantan Tangguh tanpa kenal tumbang tetap berdiri kokoh mau semen Gresik atau semen tiga roda masih kalah kokoh dong :\*”*

### **Squad Kontrakan Salad**

***“Coro Cuog, Amar Cuog, Ardi Cuog, Parto Cuog, Anang Cuog, Ray Cuog, Andre Cuog, Ridho Cuog, Dandy Cuog, Deva Cuog, Pano Cuog, Sandy Cuog, Wahyu Cuog, Ceking Cuog, Yayat Cuog, Larisa Cuog, Abyu Cuog”***

*“kontrakan salad nama yang saya sebutkan di atas ibarat salad yang sudah di packing di satu wadah yang ada banyak macam buah yang di jadikan satu, dibanjiri mayo, susu, yogurt dan topping keju coklat juga bisa pake jelly makin kenyal di jadikan satu, yang mengartikam bahwa kita selalu bersama akan mempererat tali silaturahmi dan di banjiri canda tawa bersama yang bisa membuat hati berbahagia SALAM SOBAT AMBYAR!!! ”*

### **AFC FOOTBALL DAN FUTSAL**

*sekumpulan orang-orang yang demen bola dan jago mainin bola, saya sangat berterima kasih kepada diri saya sendiri yang menjadi Ketua AFC devisi Football di organisasi, saya mendapat banyak pelajaran dan relasi”*

### **15 S1-IF09**

*“kelas yang selalu ramai ketika ada dosen ataupun tidak ada dosen, memang jiwa bar-bar kalian selalu meronta-ronta tetapi saya tetap bisa tidur di kelas, terima kasih untuk partner kerja kelompok yang selalu saya tinggal waktu pengerjaan tugas kelompok semoga amal kalian di terima di sisi Nya ampuni hambamu ini Ya*

*Alloh ”*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan VFX Pada Film Pendek Berjudul Go Into The Dream Menggunakan Teknik Green Screen” dengan sebaik-baiknya. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan umat Nabi Muhammad SAW.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besanya kepada :

1. Allah SWT yang selalu senantiasa memberikan petunjuk dan membantu disaat-saat getir dan kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Dina Maulina ,M.KOM. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis serta membimbing dalam pembuatan skripsi ini.
6. Ibu, Bapak, para Kakak penulis yang selalu setia mendoakan, membimbing, mendukung, sehingga skripsi ini terlaksana dengan lancar.
7. Para Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman selama masa kuliah.

8. Serta semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini.

Pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu, kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.



Yogyakarta, 26 November 2019

Achmad Yunus Najiulloh  
(15.11.9086)

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan data .....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	6
1.6.3 Metode Produksi .....	7
1.7 Sistematika Penulisan .....	8
BAB II .....	10
LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Tinjauan Pustaka .....	10
2.2 Multimedia .....	14
2.3 Film .....	18
2.4.1 Klasifikasi Film .....	18
2.3.1.1 Menurut Jenis Film .....	18
2.3.1.2 Menurut Tema Film (Genre) .....	19

2.4	Teori Teknik .....	19
2.4.1	Greenscreen.....	19
2.4.2	GreenScreen .....	24
2.4.3	Pengaruh GreensScreen .....	26
2.4.4	Teori Warna Greenscreen .....	26
2.4.5	Temperatur Warna greenscreen .....	26
2.5	Metode Analisis.....	27
2.5.1	Analisis Refrensi .....	27
2.5.2	Analisis Kebutuhan .....	28
2.5.2.1	Analisis Sumber Daya Manusia.....	28
2.5.2.2	Analisis Kebutuhan Fungsioanal.....	28
2.5.2.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	29
2.5.2.3.1	Analisis Hardware .....	29
2.6	Produksi.....	29
2.6.1	Tahap Pra Produksi .....	29
2.6.2	Tahap Produksi .....	35
2.6.2.1	Tata Kamera.....	36
2.6.2.2	Frame Size.....	39
2.6.2.3	Tata Setting .....	43
2.6.2.4	Tata Cahaya.....	43
2.6.2.5	Tata Kostum .....	43
2.6.2.6	Live Shooting .....	43
2.6.3	Tahap Pasca Produksi .....	43
2.6.3.1	Tracking .....	44
2.6.3.2	Rotoscoping .....	44
2.6.3.3	Masking.....	45
2.6.3.4	Compositing .....	46
2.6.3.5	Editing.....	46
2.6.3.6	Mixing.....	46
2.6.3.7	Color Grading .....	47
2.6.3.8	Rendering .....	47
2.7	Metode Evaluasi .....	47

2.7.1	Kuisisioner .....	47
2.7.1.1	Jenis Kuisisioner .....	48
2.7.1.2	Tujuan Kuisisioner .....	48
2.7.1.3	Fungsi Kuisisioner .....	48
2.7.1.4	Langkah Penyusunan Kuisisioner .....	49
2.7.2	Skala Likert .....	49
2.7.3	Pengolahan Hasil Data .....	50
<b>BAB III .....</b>		<b>52</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>52</b>
3.1	Analisis Refrensi .....	52
3.2	Analisis Cerita .....	54
3.3	Analisis Kebutuhan .....	55
3.3.1	Analisis Sumber Daya Manusia .....	55
3.3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	56
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	57
3.4	Perancangan .....	59
3.5	Tahap Pra-Produksi .....	59
3.5.1	Mengelola Ide Cerita .....	60
3.5.2	Basic Story .....	61
3.5.3	Sinopsis .....	62
3.5.4	Naskah Atau Skenario .....	63
3.5.5	Diagram Scene Cerita .....	68
3.5.6	Working Schedule .....	68
3.5.7	Story Board .....	69
3.5.8	Shot List .....	74
3.5.9	Budget Produksi .....	76
3.5.10	Persiapan Alat .....	76
3.5.11	Hunting Lokasi .....	79
3.5.12	Rekrutmen Kru .....	80
3.5.13	Talent Casting .....	80
3.5.14	Reading & Rehearsal Talent .....	81
3.5.15	Properti set .....	82

BAB IV .....	84
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	84
4.1    Produksi.....	84
4.1.1    Tata Setting .....	85
4.1.2    Tata Cahaya.....	87
4.1.3    Tata Kostum .....	87
4.1.4    Tata Kamera .....	88
4.1.5    Live Shooting .....	89
4.1.6    Komposisi Shot.....	92
4.1.7    Pengukuran Cahaya.....	93
4.2    Pasca Produksi.....	95
4.2.1    Compositing .....	95
4.2.1.3    Pemberian Visual Effect .....	102
4.2.2    Editing.....	103
4.2.3    Color Correction dan Color Grading.....	107
4.3    Pembahasan .....	110
4.3.1    Penguujian.....	110
BAB V.....	123
PENUTUP.....	123
5.1    Kesimpulan.....	123
5.2    Saran .....	124

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Tinjauan Pustaka.....	11
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	57
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	58
Tabel 3. 3 Tabel Working Schedule.....	69
Tabel 3. 4 Storyboard.....	69
Tabel 3. 5 Shot List.....	74
Tabel 3. 6 Budget Produksi.....	76
Tabel 3. 7 Tabel kru.....	80
Tabel 3. 8 Tabel Talent.....	81
Tabel 3. 9 Kebutuhan Alat pendukung film.....	83
Tabel 4. 1 Camera Setting.....	89
Tabel 4. 2 Live shoot.....	89
Tabel 4. 3 Frame Size.....	92
Tabel 4. 4 Pengukuran Cahaya.....	95
Tabel 4. 5 Aspek Tampilan.....	110
Tabel 4. 6 Uji Aspek Cerita.....	115
Tabel 4. 7 Kesesuaian Storyboard.....	117

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1 Konsep Multimedia</b> .....	17
<b>Gambar 2. 2 broadcast level dengan tampilan histogram</b> ( <a href="http://www.http://fieldjacketsmo.cf">http://www.http://fieldjacketsmo.cf</a> ).....	21
<b>Gambar 2. 3 pencahayaan greenscreen terang dan gelap</b> .....	22
<b>Gambar 2. 4 white balance indoor outdoor</b> ( <a href="http://www.cinelight.com">www.cinelight.com</a> ) .....	23
<b>Gambar 2. 5 sesudah di ganti background [atas] dan sebelum di ganti background [bawah]</b> ( <a href="http://www.dictiocomunity.com">www.dictiocomunity.com</a> ) .....	23
<b>Gambar 2. 6 Sebelum diberi efek [atas] dan sesudah diberi efek [bawah]</b> ( <a href="http://www.Goodfullness.com">www.Goodfullness.com</a> ) .....	24
<b>Gambar 2. 7 Menyesuaikan Jalan Cerita</b> .....	25
<b>Gambar 2. 8 Pemilihan Background</b> ( <a href="http://www.photos.marvel.com">www.photos.marvel.com</a> ) .....	25
<b>Gambar 2. 9 Temperatur Warna (Gambar atas) Greenscreen Berlekuk (Gambar bawah) Greenscreen Rata</b> .....	27
<b>Gambar 2. 10 Contoh Naskah Film</b> ( <a href="https://imgv2-2-f.scribdassets.com/img/document/292977338/original/1128971fab/1530356910?v=1">https://imgv2-2-f.scribdassets.com/img/document/292977338/original/1128971fab/1530356910?v=1</a> ) .....	31
<b>Gambar 2. 11 Contoh Diagram Scene</b> .....	31
<b>Gambar 2. 13 Contoh Shot List</b> .....	33
<b>Gambar 2. 14 Contoh Tabel Budget Produksi</b> .....	34
<b>Gambar 2. 15 Contoh High Angle</b> ( <a href="https://www.Kim's.DMFP.com">https://www.Kim's.DMFP.com</a> ).....	36
<b>Gambar 2. 16 Contoh Eye Level Angle</b> ( <a href="https://veenacattaree.wordpress.com">https://veenacattaree.wordpress.com</a> ).....	37
<b>Gambar 2. 17 Contoh Low Angle</b> ( <a href="http://www.ACMI.com">http://www.ACMI.com</a> ) .....	37
<b>Gambar 2. 18 Contoh Frog Eye Angle</b> ( <a href="https://DIYcamera.com">https://DIYcamera.com</a> )Over Shoulder .....	38
<b>Gambar 2. 19 Contoh Over Shoulder Angle</b> ( <a href="https://www.csus.edu">https://www.csus.edu</a> ).....	38
<b>Gambar 2. 20 Contoh Extreme Long Shot</b> ( <a href="https://www.StudioBinder.com">https://www.StudioBinder.com</a> ).....	39
<b>Gambar 2. 21 Contoh Long Shot</b> ( <a href="http://www.playbuzz.com">http://www.playbuzz.com</a> ).....	40
<b>Gambar 2. 23 Contoh Medium Shot</b> ( <a href="https://www.StudioBinder.com">https://www.StudioBinder.com</a> ) .....	41
<b>Gambar 2. 24 Contoh Medium Close Up</b> ( <a href="http://forums.aie.edu.au">http://forums.aie.edu.au</a> ) .....	41
<b>Gambar 2. 25 Contoh Close Up</b> .....	42
<b>Gambar 2. 26 Contoh Big Close Up</b> ( <a href="https://www.digitalspy.com">https://www.digitalspy.com</a> ) .....	42
<b>Gambar 3. 1 Harry Potter</b> .....	52
<b>Gambar 3. 2 Film Avengers (Infinity War) (2018)</b> .....	54
<b>Gambar 3. 3 Alur Perancangan Film Pendek Green screen "Go into the dream"</b> .....	59
<b>Gambar 3. 4 Diagram scene cerita</b> .....	68
<b>Gambar 3. 5 Fujifilm Xa10</b> .....	77
<b>Gambar 3. 6 Steadycam</b> .....	77
<b>Gambar 3. 7 Stabilizer</b> .....	78
<b>Gambar 3. 8 Earphone</b> .....	78
<b>Gambar 3. 9 Condenser Mic</b> .....	78



Gambar 3. 10 Memori Card .....	79
Gambar 3. 11 Green Screen .....	79
Gambar 3. 12 Lokasi Pengambilan Gambar .....	80
Gambar 3. 13 Aktor Rehearsal.....	82
Gambar 3. 14 Aktor Rehearsal.....	82
Gambar 4. 1 Tahapan Produksi.....	84
Gambar 4. 2 Setting kantor .....	85
Gambar 4. 3 Samping kantor .....	86
Gambar 4. 4 Balkon Cafe.....	86
Gambar 4. 5 Balkon café.....	87
Gambar 4. 6 Kostum Simone di scene cafe .....	88
Gambar 4. 7 Kostum Simone di dalam mimpi.....	88
Gambar 4. 8 Composition akan langsung terbuka ketika dynamic link dari premiere pro ke after effect.....	97
Gambar 4. 9 Effect selective color untuk menentukan matte pada gambar.....	98
Gambar 4. 10 Setingan pada Selective Color .....	99
Gambar 4. 11 Setingan Hue/Saturation.....	99
Gambar 4. 12Effect Keylight.....	100
Gambar 4. 13 Setingan keylight.....	100
Gambar 4. 14 Tools masking .....	101
Gambar 4. 15 Masking .....	101
Gambar 4. 16 Background pantai.....	102
Gambar 4. 17 Effect Clone dengan greenscreen.....	102
Gambar 4. 18 Tanah 90 derajat.....	103
Gambar 4. 19 Lokasi Scene .....	104
Gambar 4. 20 Stock Shoot .....	105
Gambar 4. 21 Project Premiere Pro .....	106
Gambar 4. 22 Pembuatan Sequence.....	106
Gambar 4. 23 Penyusunan Video.....	106
Gambar 4. 24Cutting Video .....	107
Gambar 4. 25 Penambahan Transisi .....	107
Gambar 4. 26 Proses mixing pada film “Go Into The Dream” .....	108
Gambar 4. 27 Rendering film “Go Into The Dream”.....	109

## INTISARI

"Go into the dream" adalah seseorang yang sibuk bekerja, membuat karakter utama tidak bisa berlibur, sehingga keinginan liburannya membawa mimpi dan memasuki dunia mimpi.

Pertama memasuki dunia mimpi aktor membuka matanya untuk melihat pemandangan sekitar karena dia berada di tempat yang benar-benar bagus. Layar hijau dan Masking diperlukan untuk membuat tampilan. Selain adegan sebelumnya, ada juga adegan di mana karakter utama mulai berdiri dan mulai berjalan di dunia mimpi kemudian karakter utama mendengar seperti seseorang berteriak memanggil namanya dan ternyata yang memanggil adalah klonnya. di dunia mimpi.

Layar hijau dan teknik kloning diperlukan ketika ingin membuat karakter orang yang sama, dan para pemain melanjutkan jalan sambil melihat-lihat dunia mimpi dan kemudian di depannya ada jalan yang tidak mungkin bagi orang untuk berjalan tetapi setelah dia mencoba untuk berjalan para pemain dapat benar-benar melewati layar hijau jalan dan teknik-teknik awal diperlukan dalam adegan ini maka beberapa langkah tiba-tiba situasi menjadi gelap tanpa cahaya dan para pemain tidak dapat melihat sekeliling tetapi dia mencoba untuk terus berjalan dan seperti menendang sesuatu seperti sebuah tongkat tongkat meraba dan mengambil tongkat itu pemain mengocok tongkat dan ujung tongkat menyala seperti lampu suar yang digunakan untuk membuat cahaya pemain terus berjalan dan atmosfer kembali normal dan bergerak ke pantai beberapa kemudian tubuhnya berkedip-kedip seolah-olah waktu bermimpi hampir habis kesalahan terpisah digunakan untuk membuat kesalahan tiba-tiba keluar dari portal di bawah kaki aktor yang menunjukkan untuk kembali ke layar hijau dunia nyata dan efek Portal diperlukan untuk membuat portal dan aktor bangun dari tidurnya, jadi penulis membuatnya dalam bentuk pra-set untuk memfasilitasi penggunaannya selama proses pra-produksi. Alasan menggunakan greenscreen adalah karena tidak ada bagian hijau pada tubuh manusia.

**Kata kunci:** *Story Telling, Pre-set green screen, kunci Chroma, VFX.*

## ABSTRACT

*Go into the dream" is the busy time working to make the main character can not take a vacation, so that the desires of his vacation carried dreams and entered the dream world.*

*First enter the world of dreams the actor opened his eyes to see the scenery around because he was in a place that was really good. Green screen and Masking are needed to make the view. In addition to the previous scene, there is also a scene where the main character starts to stand up and starts walking down the dream world then the main character hears like someone is screaming calling his name and it turns out that the one calling is his clone in the dream world.*

*Green screen and cloning techniques are needed when wanting to make character of the same person, and the cast continues the road while looking around the dream world and then in front of him there is a road that is impossible for people to walk but after he tries to walk the cast can really pass the road green screen and inception techniques are needed in this scene then some step suddenly the situation went pitch black without light and the cast couldn't see around but he tried to keep going and like kicking something like a cast stick fingering and taking the stick the cast shook the stick and the tip of the stick lit like a flare lamp used to make light the cast continues to go on and the atmosphere returns to normal and moves to the coast a few then his body flickers as if dreaming time is about to run out separated glitch is used to make a glitch suddenly exit the portal from under the actor's feet which shows to return to the real world green screen and Portal effect is needed when creating a portal and the actor wakes up from his sleep, so the writer makes it in the form of pre-set to facilitate its use during the pre-production process. The reason for using the greenscreen is because there are no green parts on the human body.*

**Keywords:** *Story Telling, Pre-set green screen, Chroma key, VFX.*