

**PEMBUATAN FILM MUSIK FANTASI DENGAN  
TEKNIK VISUAL EFFECT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dominikus Putra Raharja Setyo Irawan**

**15.11.8586**

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

**PEMBUATAN FILM MUSIK FANTASI DENGAN  
TEKNIK VISUAL EFFECT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Dominikus Putra Raharja Setyo Irawan**

**15.11.8586**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM MUSIK FANTASI DENGAN  
TEKNIK VISUAL EFFECT**

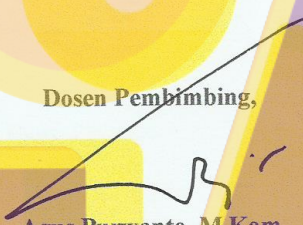
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dominikus Putra Raharja Setyo Irawan**

**15.11.8586**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Juli 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM MUSIK FANTASI DENGAN  
TEKNIK VISUAL EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dominikus Putra Raharja Setyo Irawan**

**15.11.8586**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Agustus 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Mulia Sulistiyono, M.Kom  
NIK. 190302248

Arif Dwi Laksito, M.Kom  
NIK. 190302150

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Agustus 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, 05/09/2019



Nama Dominikus Putra Raharja Setyo Irawan  
NIM. 15.11.8586

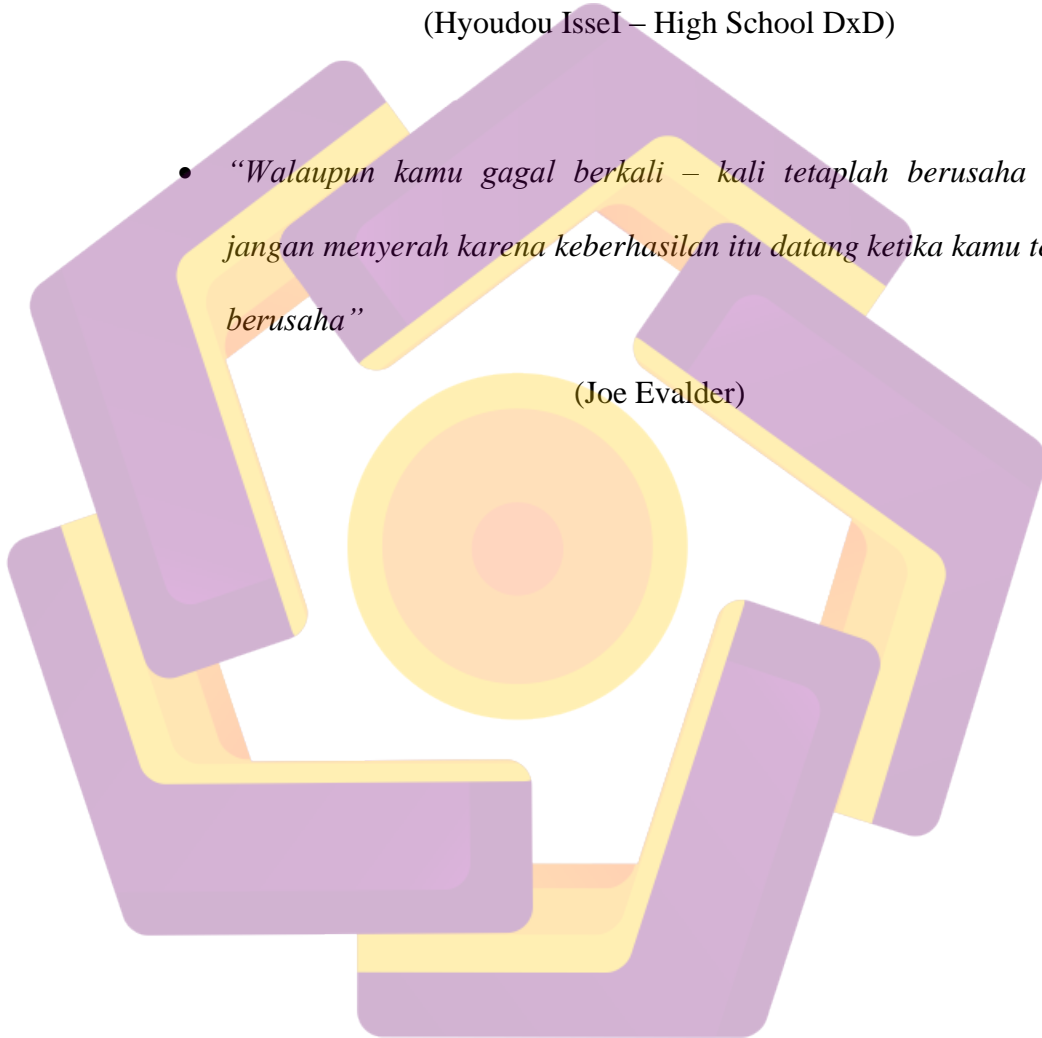
## MOTTO

- *“Meski ada tantangan atas apa yang kulakukan akan kuhadapi demi keberhasilan”*

(Hyoudou Issei – High School DxD)

- *“Walaupun kamu gagal berkali – kali tetaplah berusaha dan jangan menyerah karena keberhasilan itu datang ketika kamu terus berusaha”*

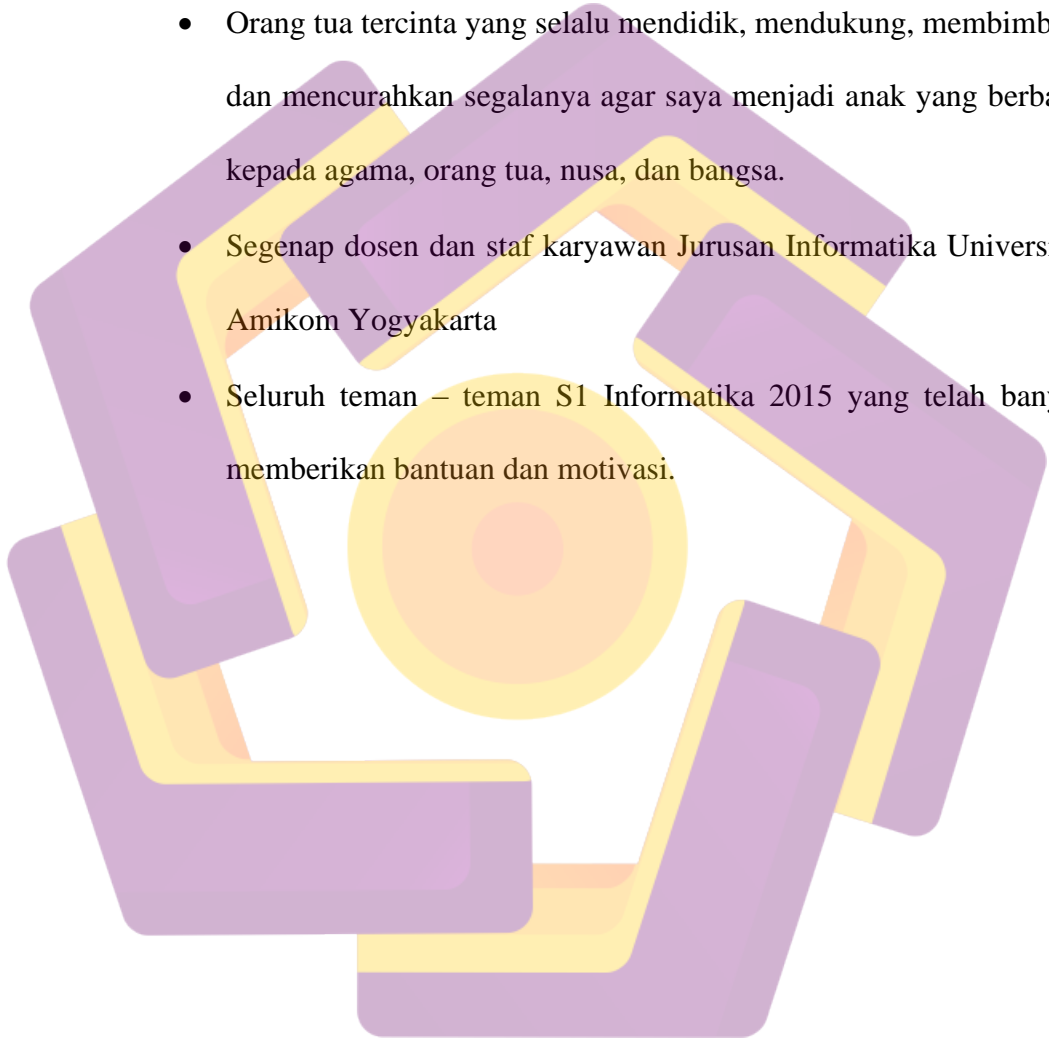
(Joe Evalder)



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Puji Tuhan Laporan Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Orang tua tercinta yang selalu mendidik, mendukung, membimbing dan mencurahkan segalanya agar saya menjadi anak yang berbakti kepada agama, orang tua, nusa, dan bangsa.
- Segenap dosen dan staf karyawan Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
- Seluruh teman – teman S1 Informatika 2015 yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi.



## KATA PENGANTAR

Puji Tuhan Yesus atas segala Berkah - Nya sehingga penulis diberi pencerahaan dan kekuatan untuk menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik dan dapat selesai sesuai waktu yang telah ditentukan.

Keberhasilan penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya atas bimbingan, arahan, dan saran yang sudah diberikan hingga penyusunan laporan ini dapat berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih ditunjukkan kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Sudarmawan, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informaika Strata 1 Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang dengan sabarnya membimbing penulis hingga menyelesaikan Laporan Skripsi ini.



## DAFTAR ISI

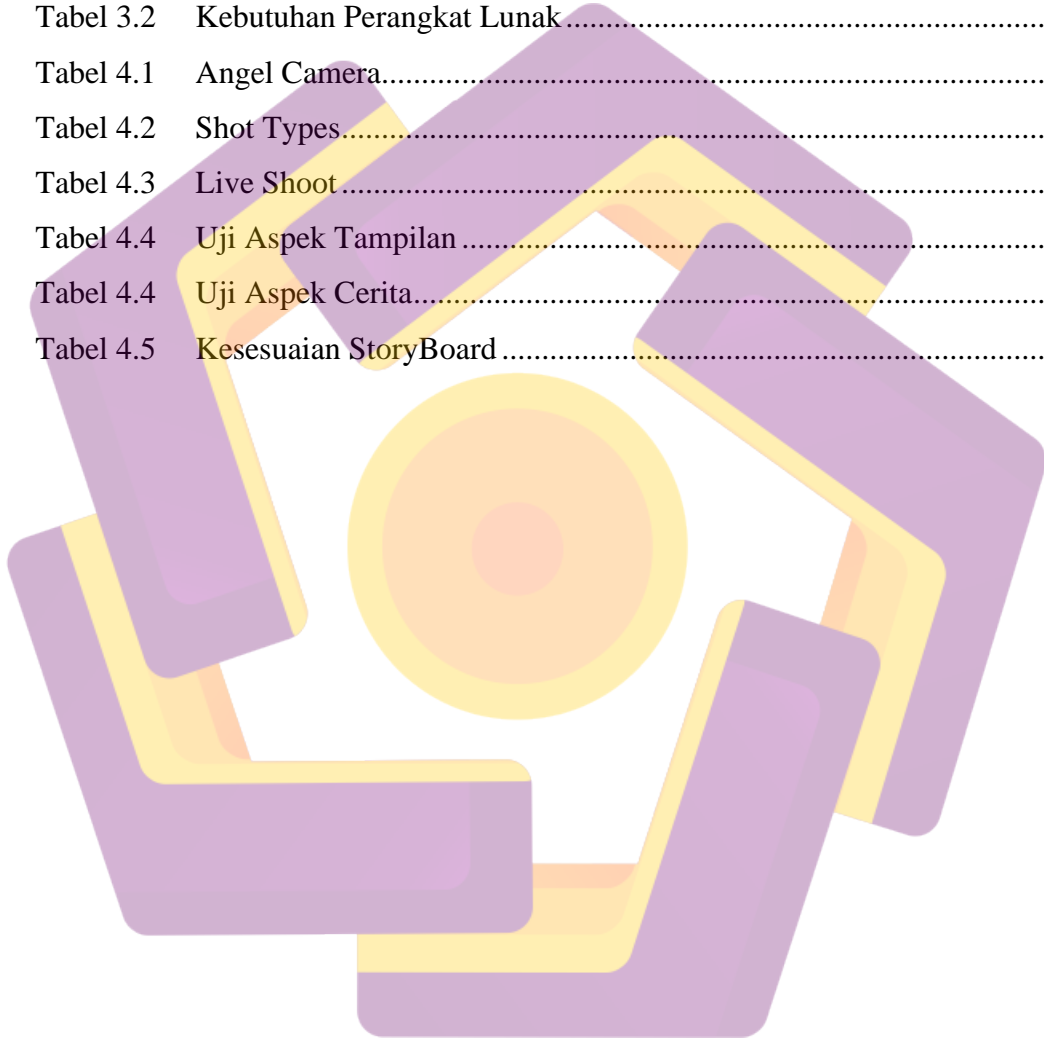
JUDUL.....	II
PERSETUJUAN .....	III
PENGESAHAN .....	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO .....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR .....	XIII
INTISARI.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG.....	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
1.6.1    METODE PENGUMPULAN DATA.....	3
1.6.2    METODE ANALISIS .....	4
1.6.3    METODE PERANCANGAN.....	4
1.6.4    METODE PENGEMBANGAN .....	5
1.6.5    METODE TESTING .....	5
1.7    SISTEMATIKA PENULISAN .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1    TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2    KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	8

2.2.1	Multimedia .....	8
2.3	FILM PENDEK .....	8
2.4	VISUAL EFFECT .....	9
2.4.1	Teknik VISUAL EFFECT .....	10
2.5	ANALISIS KEBUTUHAN .....	11
2.5.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	11
2.5.1.1	Kebutuhan Fungsional .....	12
2.5.1.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	12
2.6	Metode Perancangan .....	13
2.6.1	Pra Produksi .....	13
2.7	Metode Pengembangan .....	15
2.7.1	Produksi .....	15
2.7.1.1	Angle Camera .....	16
2.7.1.2	Shot Types .....	18
2.7.1.3	Tata Setting .....	21
2.7.1.4	Tata Cahaya .....	21
2.7.1.5	Tata Costum .....	21
2.7.1.6	Live Shooting .....	21
2.7	Pasca Produksi .....	21
2.7.3	Color Correction .....	22
2.7.4	Tracking .....	22
2.7.5	Rotoscoping .....	23
2.7.6	Masking .....	24
2.7.7	Compositing .....	25
2.7.8	Editing .....	26
2.7.9	Mixing .....	26
2.7.10	Rendering .....	27
2.8	Metode Testing .....	27
2.8.1	Perhitungan Kusioner .....	28
2.8.2	Menentukan Interval .....	29
BAB III METODE PENELITIAN .....		30

3.1	PENGUMPULAN DATA .....	30
3.1.1	ANALISIS REFRENSI.....	30
3.2	ANALISIS CERITA .....	34
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN.....	37
3.3.1	ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL .....	37
3.3.2	ANALISIS KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL .....	38
3.3.2.1	ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS (HARDWARE).....	38
3.3.2	ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE).....	38
3.4	PERANCANGAN .....	39
3.5	TAHAP PRA-PRODUKSI.....	39
3.5.1	MENGOLAH IDE CERITA.....	39
3.5.2	SINOPSIS.....	40
3.5.3	NASKAH.....	41
3.5.4	DIAGRAM SCENE.....	43
3.5.5	STORYBOARD.....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
4.1	PRODUKSI .....	46
4.2	PASCA PRODUKSI.....	53
4.3	PEMBAHASAN .....	61
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>72</b>
5.1	KESIMPULAN.....	72
5.2	SARAN.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Skor Berdasarkan Pernyataan.....	28
Tabel 2.2	Contoh Pengkategorikan Skor Jawaban.....	29
Tabel 3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	38
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	39
Tabel 4.1	Angel Camera.....	47
Tabel 4.2	Shot Types.....	48
Tabel 4.3	Live Shoot.....	52
Tabel 4.4	Uji Aspek Tampilan.....	62
Tabel 4.4	Uji Aspek Cerita.....	64
Tabel 4.5	Kesesuaian StoryBoard.....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Mechanical Effect .....	10
Gambar 2.2	Optical Effect .....	11
Gambar 2.4	Contoh Naskah Film .....	14
Gambar 2.5	Contoh Diagram Scene .....	14
Gambar 2.6	Contoh Storyboard .....	15
Gambar 2.7	Contoh High Angle .....	16
Gambar 2.8	Contoh Eye Level Dari Film Harry Potter .....	16
Gambar 2.9	Contoh Low Angel Dari Film The Matrix .....	17
Gambar 2.10	Contoh Frog Eye Angel .....	17
Gambar 2.11	Contoh Over Shoulder .....	18
Gambar 2.12	Contoh Extreme Long Shot.....	18
Gambar 2.13	Contoh Long Shot .....	19
Gambar 2.14	Contoh Medium Long Shot.....	19
Gambar 2.15	Contoh Medium Shot .....	20
Gambar 2.16	Contoh Close Up.....	20
Gambar 2.17	Contoh Big Close Up .....	20
Gambar 2.18	Color Correction.....	22
Gambar 2.19	Tracking .....	23
Gambar 2.20	Rotoscoping .....	24
Gambar 2.21	Proses Masking .....	25
Gambar 2.22	Proses Compositing.....	25
Gambar 2.23	Editing.....	26
Gambar 2.24	Mixing.....	26
Gambar 2.25	Rendering .....	27
Gambar 3.0	Film Ready Player One .....	31
Gambar 3.1	Film Baby Driver .....	33
Gambar 3.2	Alur Perancangan Film Pendek VFX “Music Fantasy” .....	39
Gambar 3.3	Naskah.....	41
Gambar 3.4	Diagram Scene Film Music Fantasy .....	43

Gambar 3.5	Storyboard Music Fantasy .....	44
Gambar 4.1	Tahapan Produksi.....	46
Gambar 4.2	Setting Kontrakan Arif.....	49
Gambar 4.3	Setting Luar Kontrakan Arif .....	50
Gambar 4.4	Jalan Perumahan.....	50
Gambar 4.5	Kostum Arif .....	51
Gambar 4.6	Kostum Agus.....	51
Gambar 4.7	Kostum Teman Arif .....	52
Gambar 4.8	Tab Composition.....	54
Gambar 4.9	Tab Tracker .....	54
Gambar 4.10	Icon untuk New Composition .....	55
Gambar 4.11	Tab Composition.....	55
Gambar 4.12	Fractal Noise .....	55
Gambar 4.13	Garis Aurora.....	56
Gambar 4.14	Animasikan Aurora Effect .....	56
Gambar 4.15	Tahap Memasang Aurora Effect .....	57
Gambar 4.16	Sleksi Atau Keying .....	57
Gambar 4.17	Color Effect Aurora.....	57
Gambar 4.18	Stock Shoot .....	58
Gambar 4.19	Import Klip.....	59
Gambar 4.20	Pemotongan dan Penambahan Transisi Video.....	59
Gambar 4.21	Mixing.....	60
Gambar 4.22	Color Grading .....	60
Gambar 4.23	Rendering .....	61
Gambar 4.24	Upload Video .....	70
Gambar 4.25	Publish Video.....	70
Gambar 4.26	Hasil Publish Video .....	71

## INTISARI

Saya akan membuat suatu Film yang berjudul "Musik Fanatsi". Tujuan saya membuat film ini adalah untuk meneliti teknik teknik yang digunakan untuk Efek Visual seperti Particle, Tracking, Keylight, dan lainnya. Dan tentunya manfaat atau kegunaan, kelebihan dan kekurangannya dari setiap teknik teknik Efek Visual tersebut.

Konsep dari Film saya adalah seseorang yang mendengarkan musik dan dia merasa di dunia fantasi atau berada di dunia yang tidak biasanya seperti ada ladang hijau yang dia tidak melihat langsung sebelumnya , kupu kupu yang indah dan banyak dan lain sebagainya.

Dan nantinya saya akan megunggah ke Youtube untuk mengetahui pendapat pendapat tentang video saya apakah teknik yang saya kemas dalam sebuah Film itu menarik , adakah kesannya.

**Kata Kunci:** Film, Efek Visual, Musik Fantasi, Youtube

## **ABSTRACT**

*I will make a Film called "Music Fanatsi". My goal in making this Film is to examine the technical techniques used for Visual Effects such as Particle, Tracking, Keylight, and others. And of course the benefits or uses, advantages and disadvantages of each technique Visual Effect technique.*

*The concept of my Film is someone who listens to music and he feels in a fantasy world or is in an unusual world like there are green fields that he didn't see firsthand, beautiful butterflies and many and so on.*

*And later I will upload to Youtube to find out opinions about my video whether the technique I pack in a film is interesting, is there any impression.*

**Keyword:** *Film, Visual Effect, Music Fantasy, Youtube*