

**PERANCANGAN EFEK VISUAL PADA FILM PENDEK  
“ PENGALAMAN ASTRAL PROJECTION “**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ladosenta Pemdana Amiko**

**19.21.1382**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERANCANGAN EFEK VISUAL PADA FILM PENDEK  
“ PENGALAMAN ASTRAL PROJECTION “**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Ladosenta Pemdana Amiko**

**19.21.1382**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PERANCANGAN EFEK VISUAL PADA FILM PENDEK  
“ PENGALAMAN ASTRAL PROJECTION “**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ladosenta Pemdana Amiko**

**19.21.1382**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 02 April 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**PENGESAHAN SKRIPSI**

**PERANCANGAN EFEK VISUAL PADA FILM PENDEK**

**“ PENGALAMAN ASTRAL PROJECTION “**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ladosenta Pemdana Amiko**

**19.21.1382**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 24 Januari 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kuniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Agus Fatkhurohman, M.Kom**

**NIK. 190302249**

**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 24 Januari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 20 Februari 2022

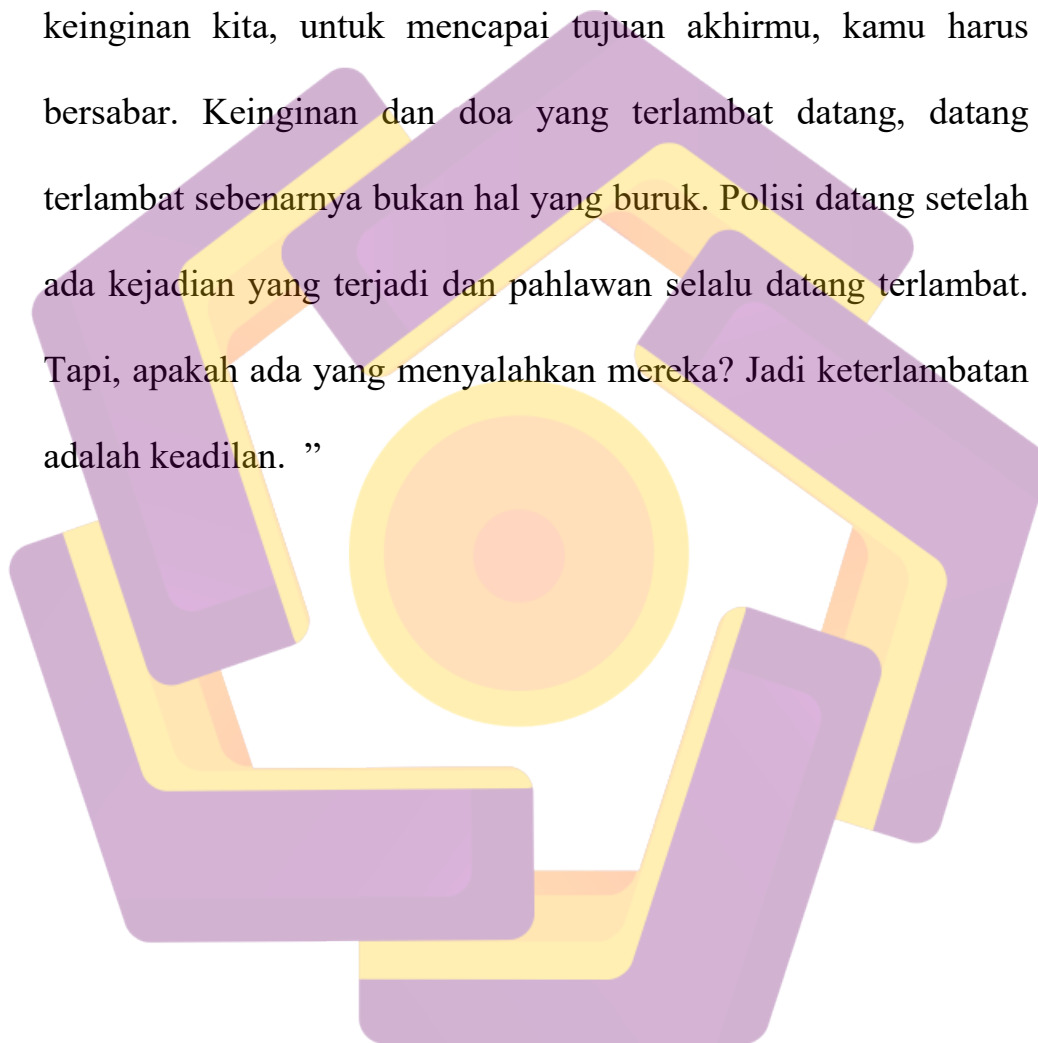


**Ladosenta Pemdana Amiko**

**NIM. 19.21.1382**

## MOTTO

“ Kau seharusnya malu karena tidak mempercayai dirimu sendiri tidak semua mimpi dan harapan akan terwujud sesuai dengan keinginan kita, untuk mencapai tujuan akhirmu, kamu harus bersabar. Keinginan dan doa yang terlambat datang, datang terlambat sebenarnya bukan hal yang buruk. Polisi datang setelah ada kejadian yang terjadi dan pahlawan selalu datang terlambat. Tapi, apakah ada yang menyalahkan mereka? Jadi keterlambatan adalah keadilan. ”



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orangtua saya. Bapak dan Ibu saya yang membuat segalanya menjadi mungkin untuk saya sehingga sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasehat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan.

Skripsi ini juga saya persembahkan untuk semua orang yang berarti dalam hidup saya, yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu dan semua pihak yang telah bertanya “kapan lulus?” “kapan wisuda?” “kapan sidang?” dan lain sejenisnya. Kalian adalah alasan saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

Dengan penuh harapan untuk menyambut masa depan, saya sangat bersyukur masih diberikan kesempatan oleh Allah SWT hingga selesainya skripsi ini, Terimakasih banyak kepada Tuhan Semesta Alam dan para Malaikat-Nya yang selalu menjaga dan membimbing aku selama ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas ridha-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “ PERANCANGAN EFEK VISUAL PADA FILM PENDEK PENGALAMAN ASTRAL PROJECTION “. Skripsi ini diajukan untuk salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Komputer. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas AMIKOM.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan masukan dan saran-saran kepada peneliti sejak awal pembuatan skripsi sampai kepada terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Mei P Kuniawan, M.Kom dan Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom selaku dosen penguji yang telah menguji kelayakan skripsi ini.
6. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom dan seluruh civitas Universitas yang telah memberikan pengetahuan dan jasanya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
7. Seluruh rekanan di kantor tempat kerja di Instansi Pemerintah Daerah Badan Penanggulangan Bencana Daerah DIY yang telah banyak membantu peneliti selama penelitian. Akhirnya penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa dan para pembaca sekalian. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua.



## DAFTAR ISI

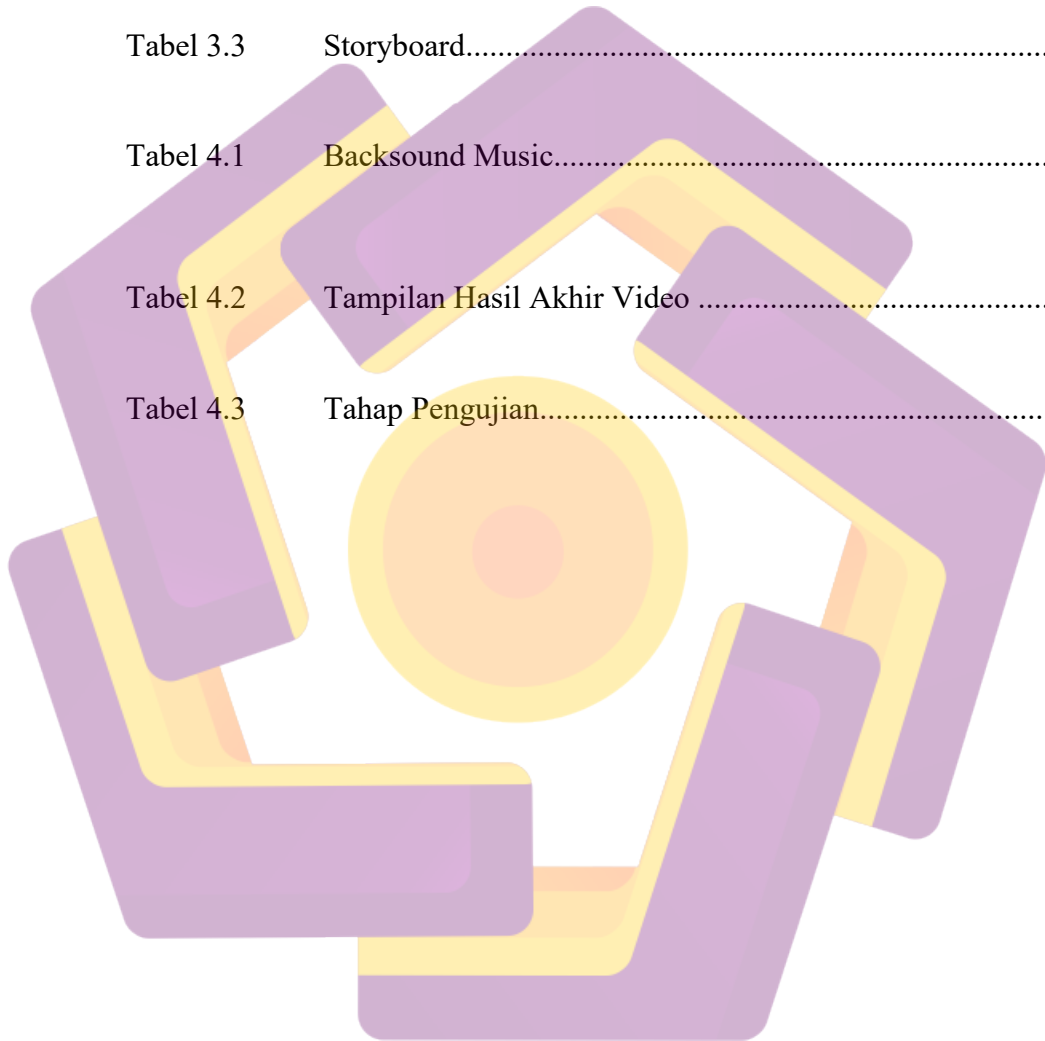
COVER.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.4.1 Tujuan.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	3

1.5.2. Metode Analisis.....	3
1.5.3. Metode Perancangan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.2 Elemen-elemen Multimedia.....	9
2.3 Konsep Dasar video.....	10
2.3.1 Pengertian video.....	10
2.3.2 Standar video.....	11
2.4. Film Pendek.....	13
2.5. Visual Effects.....	14
2.6 Tahap Analisis.....	15
2.7 Metode Pengembangan Multimedia.....	16
2.7.1 Tahapan Pra-produksi.....	16
2.7.2 Tahapan Pasca produksi.....	17
<b>BAB III.....</b>	<b>18</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>18</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	18
3.1.1 Sejarah Visual Effect.....	18
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	20

3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	20
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	21
3.3	Tahap Pra Produksi.....	23
3.3.1.	Ide Cerita.....	23
3.3.2.	Skenario atau Naskah.....	23
3.3.3.	Storyboard.....	24
3.3.4.	Aset VFX.....	27
3.3.5.	Music atau Sound FX.....	29
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>30</b>
4.1	Implementasi.....	30
4.1.1	Produksi.....	30
4.1.2	Pengambilan Live Shoot.....	30
4.2	Tahap Pasca-Produksi.....	33
4.2.1	Recording Narasi / Dubbing.....	33
4.2.2	Backsound Music.....	35
4.3.3	Editing.....	36
4.3	Publikasi.....	49
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>53</b>
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

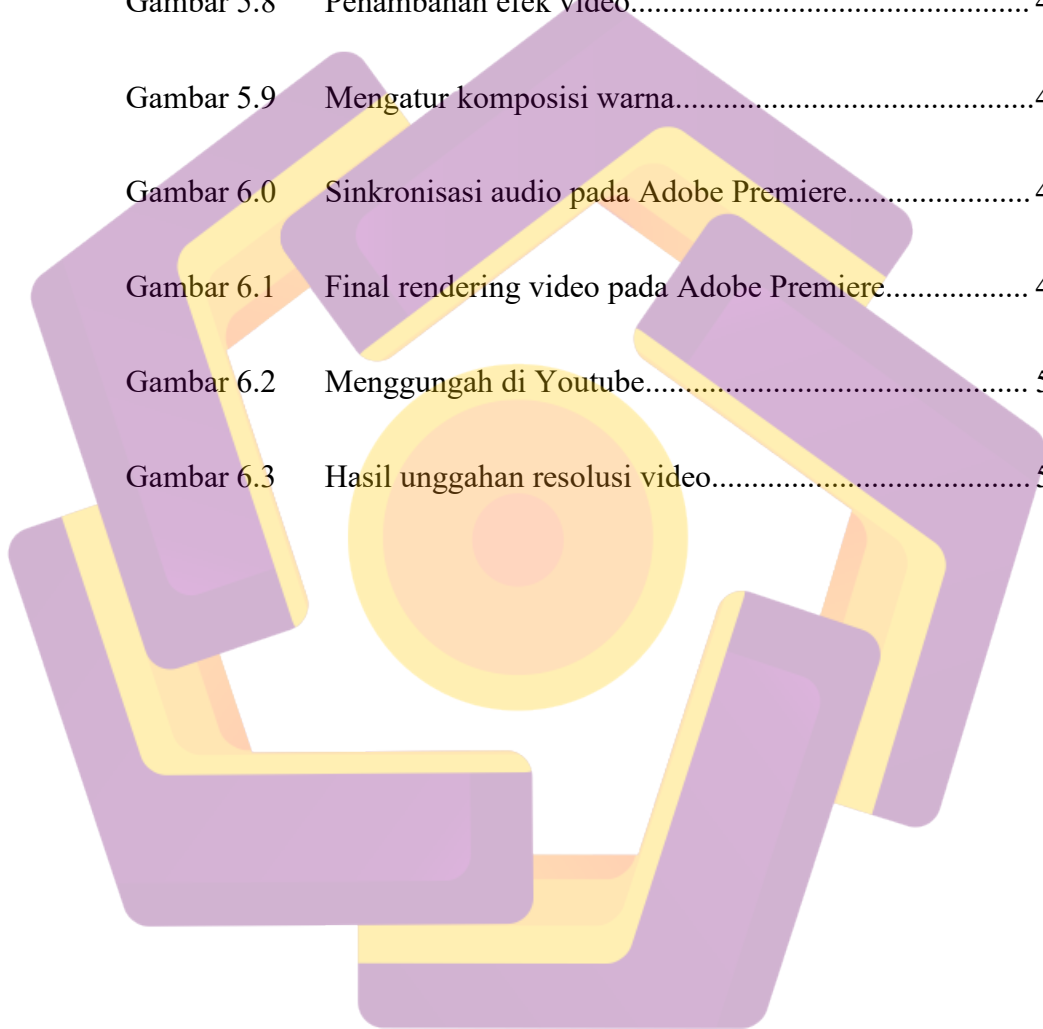
Tabel 3.1	Kebutuhan Hardware.....	21
Tabel 3.2	Kebutuhan Software.....	22
Tabel 3.3	Storyboard.....	24
Tabel 4.1	Backsound Music.....	35
Tabel 4.2	Tampilan Hasil Akhir Video .....	45
Tabel 4.3	Tahap Pengujian.....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen Multimedia.....	9
Gambar 3.1	Aset VFX copyrigh free for After Effects.....	28
Gambar 3.2	Greenscreen ghost copyrigh free.....	28
Gambar 3.3	Scary ghost sound effect copyrigh free.....	29
Gambar 4.1	Pengambilan video di dalam ruangan.....	31
Gambar 4.2	Pembuatan greenscreen pada live shoot.....	31
Gambar 4.3	Pengambilan video pada siang hari di Malioboro.....	32
Gambar 4.4	Pengambilan video pada sore hari di Malioboro.....	32
Gambar 4.5	Proses perekaman narasi dengan Text-to-Speech.....	33
Gambar 4.6	Hasil perekaman aset suara Speech-to-Text.....	34
Gambar 4.7	Hasil pengambilan dubbing dengan Text-to-Speech.....	34
Gambar 4.8	Manajemen file Adobe After Effect CC 2014.....	36
Gambar 4.9	Penggunaan teknik greenscreen.....	37
Gambar 5.0	Penggunaan teknik greenscreen screen matte.....	37
Gambar 5.1	Pembuatan efek visual ghost effect.....	38
Gambar 5.2	Penggabungan efek wormhole dan spark.....	38
Gambar 5.3	Teknik greenscreen dengan efek visual.....	39

Gambar 5.4	Pembuatan ghost effect.....	40
Gambar 5.5	Penggabungan 3 elemen visual pada 1 frame.....	40
Gambar 5.6	Import video pada Adobe Premiere.....	41
Gambar 5.7	Penataan urutan scene video sesuai storyboard.....	41
Gambar 5.8	Penambahan efek video.....	42
Gambar 5.9	Mengatur komposisi warna.....	42
Gambar 6.0	Sinkronisasi audio pada Adobe Premiere.....	43
Gambar 6.1	Final rendering video pada Adobe Premiere.....	44
Gambar 6.2	Mengunggah di Youtube.....	52
Gambar 6.3	Hasil unggahan resolusi video.....	52



## INTISARI

Perkembangan multimedia teknologi telah berkembang pesat saat ini, termasuk semakin maraknya penggunaan *Efek Visual* pada film, video edukasi dan bahkan konten-konten pada media sosial seperti *youtube, tiktok dan twitter* yang mulai marak beberapa waktu terakhir ini demi membuat konten yang menarik bagi para *viewers* ataupun *followers* karena dengan *efek visual* sebuah konten karya terasa lebih nyata dan menarik dari karya pada umumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan ilmu efek visual ini menjadi salah satu skill yang penting di jaman sekarang untuk dipelajari. Penulis membuat sebuah film pendek berjudul “ *Pengalaman Astral Projection* “ Terinspirasi dari sebuah series film Marvel yang berjudul “ *Dr. Strange (2016)*”. Berangkat dari situ maka penulis memutuskan untuk membuat sebuah film pendek bergenre *scifi* berjudul “ *Pengalaman Astral Projection* ” yang dikemas dengan tambahan efek visual agar lebih menarik.

Metode yang digunakan adalah integrasi aksi langsung *live shoot* dengan *Greenscreen* dan digabungkan dengan aset *Visual Effects* agar menciptakan suatu adegan yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata, beberapa teknik yang akan digunakan diantara lain adalah teknik *Masking, Blending dan Chroma Keying*.

Video film pendek dengan efek visual dapat menjadi inovasi baru dalam media penyampaian informasi yang dikemas dengan hiburan. Konsep dari film ini adalah gambaran jika seseorang mengalami pengalaman *Astral Projection* kepada orang yang belum pernah merasakannya, dan selanjutnya hasil film ini akan diunggah di media sosial dengan harapan semoga menjadi konten yang bermanfaat atau hanya sekedar menjadi hiburan semata.

**Kata Kunci :** *film, visual effects, efek visual, greenscreen, astral projection*

## ABSTRACT

The development of multimedia technology has grown rapidly at this time, including the increasingly widespread use of Visual Effects in films, educational videos and even content on social media such as youtube, tiktok and twitter which has begun to bloom in recent times to create interesting content for viewers or followers because with visual effects, it makes contents feels more real and interesting. This shows that mastery of visual effects is one of the most important skills nowadays to learn. The author made a short film entitled "Astral Projection Experience." Inspired by a Marvel film series entitled "Dr. Strange (2016)". Departing from that, the author decided to make a short sci-fi genre film entitled "Astral Projection Experience" which is packaged with additional visual effects to make it more interesting.

The method used is the integration of live action shoots with Greenscreen and combined with Visual Effects assets to create a scene that is impossible to do in the real world, some of the techniques that will be used include Masking, Blending and Chroma Keying techniques.

Short film videos with visual effects can be a new innovation in information delivery media packed with entertainment. The concept of this film is an illustration if someone experiences the experience of Astral Projection to people who have never felt it, and then the results of this film will be uploaded on social media in the hope that it will be useful content or just for entertainment purpose.

**Keywords :** *film, visual effects, greenscreen, astral projection*