

**ANALISIS DAN PENERAPAN TEKNIK SLOW MOTION DI DALAM
ADEGAN PUKULAN SWING PADA
FILM ACTION**

SKRIPSI



disusun oleh

Heri Mauliansyah

09.12.4062

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**ANALISIS DAN PENERAPAN TEKNIK SLOW MOTION DI DALAM
ADEGAN PUKULAN SWING PADA
FILM ACTION**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Heri Mauliansyah

09.12.4062

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PENERAPAN TEKNIK SLOW MOTION DI DALAM
ADEGAN PUKULAN SWING PADA
FILM ACTION**

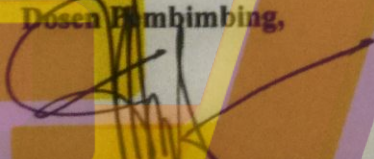
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Heri Mauliansyah

09.12.4062

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 April 2015

Dosen Pembimbing,


Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PENERAPAN TEKNIK SLOW MOTION DI DALAM
ADEGAN PUKULAN SWING PADA
FILM ACTION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Heri Mauliansyah

09.12.4062

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 September 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

AMIR FATAH SOFYAN, ST, M.KOM.
NIK. 190302047

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
03 November 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



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, 02 November 2016



Heri Mauliansyah

NIM. 09.12.4062

MOTTO

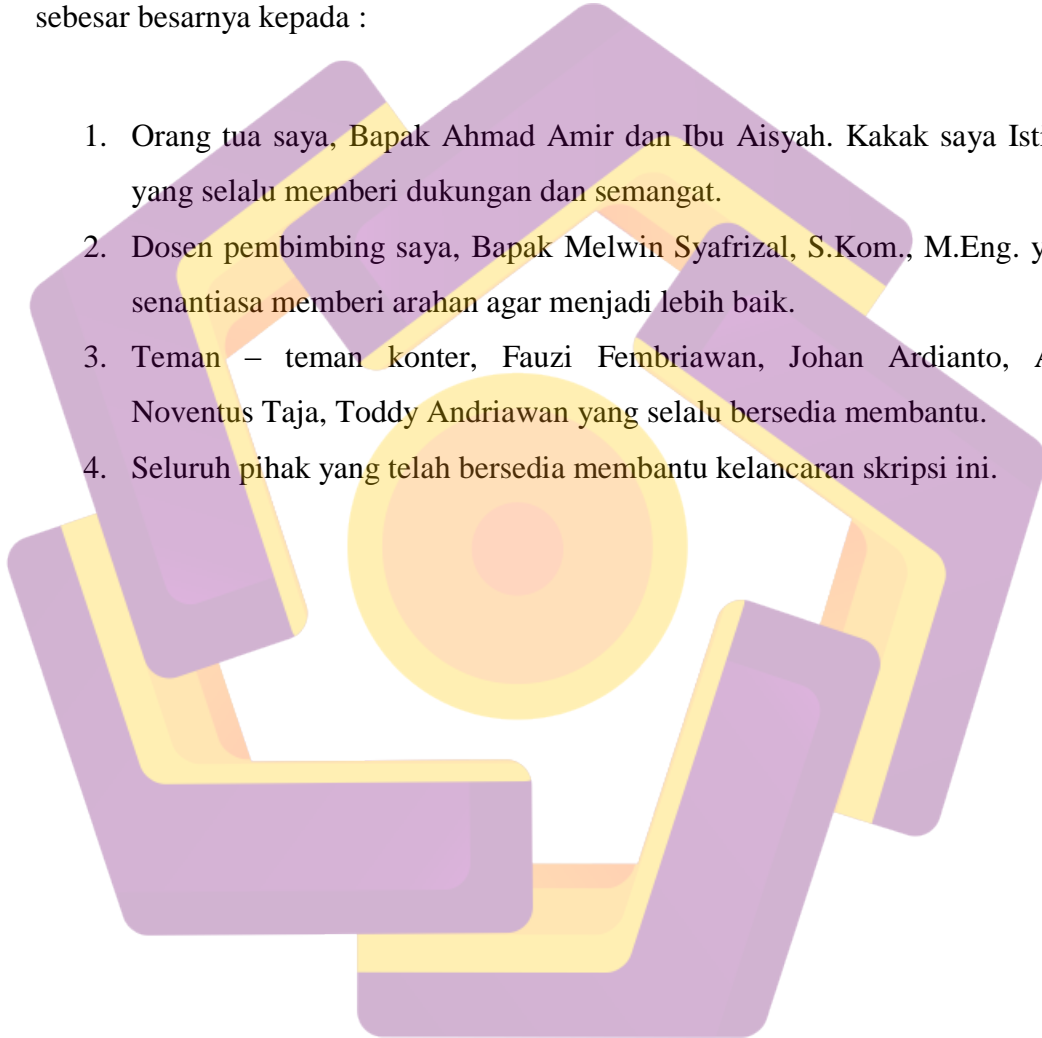
- Jadi diri sendiri itu lebih baik
- Hidup itu indah jadi jangan dibuat susah
- Tidak ada kata tidak bisa selama ada usaha
- Banggalah dengan karya mu sendiri
- Terkadang arus akan membawamu ke tempat yang lebih luas



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Orang tua saya, Bapak Ahmad Amir dan Ibu Aisyah. Kakak saya Istiana yang selalu memberi dukungan dan semangat.
2. Dosen pembimbing saya, Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. yang senantiasa memberi arahan agar menjadi lebih baik.
3. Teman – teman konter, Fauzi Fembriawan, Johan Ardianto, Arix Noventus Taja, Toddy Andriawan yang selalu bersedia membantu.
4. Seluruh pihak yang telah bersedia membantu kelancaran skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Dan Penerapan Teknik *Slow Motion* Di Dalam Adegan Pukulan Swing Pada Film *Action*”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah program jenjang Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom dan Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen penguji.
5. Bapak, Ibu dosen dan seluruh staf pegawai di Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menempuh masa studi.
6. Bapak, Ibu dan saudara – saudara saya yang sangat mendukung dan membantu saya dalam banyak hal.
7. Teman – teman konter serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam penyusunan skripsi ini.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	5
1.5.5 Metode Testing	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 <i>Multimedia</i>	8
2.2.1 Definisi <i>Multimedia</i>	8

2.2.2 Konten Dalam <i>Multimedia</i>	9
2.2.2.1 Teks	9
2.2.2.2 Grafik	9
2.2.2.3 <i>Audio</i>	10
2.2.3 Jenis <i>Multimedia</i>	10
2.2.3.1 <i>Multimedia Interaktif</i>	10
2.2.3.2 <i>Multimedia Hiperaktif</i>	10
2.2.3.3 <i>Multimedia linear</i>	10
2.2.4 Penggunaan <i>Multimedia</i>	11
2.2.4.1 Bisnis	11
2.2.4.2 Pendidikan	11
2.2.4.3 Rumah	11
2.2.4.4 Tempat Umum	11
2.3 Film	12
2.3.1 Definisi Film	12
2.3.2 Film <i>action</i>	12
2.3.3 Produksi Film	13
2.3.4 Penilaian Kelayakan atau Kualitas Film	13
2.4 <i>Video</i>	13
2.5 <i>Slow Motion</i>	14
2.6.1 Teknik dan cara kerja <i>slow motion</i>	14
2.5.1.1 <i>Overcranking</i>	14
2.5.1.2 <i>Time stretching</i>	15
2.6 Langkah – Langkah Pembuatan <i>Video Slow motion</i>	16
2.6.1 Tahap Pra Produksi	16
2.6.2 Tahap Produksi	16
2.6.3 Tahap Pasca Produksi	16
2.7 Sejarah Pukulan <i>Swing</i>	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	18
5.1 Tinjauan Umum	18
3.2.1 Gambaran Umum Pukulan <i>Swing</i>	18

5.2 Analisis	19
3.2.1 Definisi Analisis	19
3.2.2 Analisis SWOT <i>Video Slow Motion</i> Pada Film <i>Action</i>	19
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem	23
3.2.4 Analisis Biaya	23
3.2.4.1 Biaya Produksi <i>Video</i>	23
5.3 Perancangan <i>Video</i>	24
3.3.1 Rancangan Konsep <i>Video</i>	24
3.3.2 <i>Storyboard</i>	25
3.3.3 Kru	35
3.3.4 Jadwal Take <i>Video</i>	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Implementasi	36
4.2 Produksi	36
4.2.1 Pemilihan Tempat	36
4.2.2 Pergerakan Kamera (<i>Camera Movement</i>)	37
4.3 Pasca Produksi	40
4.3.1 <i>Final Editing</i>	40
4.3.1.1 <i>Import file</i>	40
4.3.1.2 <i>Membuat New Compositon</i>	41
4.3.1.3 <i>Menyusun video</i> pada panel <i>Timeline</i>	43
4.3.1.4 <i>Pengaturan Warna</i>	43
4.3.1.5 <i>Memberikan efek slow motion</i>	44
4.3.1.6 <i>Fade in</i> dan <i>Fade out</i>	46
4.3.1.7 <i>Sound Effect</i> dan Musik latar	47
4.3.1.8 <i>Rendering</i>	48
5.4 <i>Black Box Testing</i>	50
BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Biaya Produksi Video	24
Tabel 3.2 Jadwal Take Video	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Overcranking</i>	14
Gambar 2.2 <i>Time stretching</i>	15
Gambar 3.1 Pukulan <i>swing</i> atau <i>long hook</i>	19
Gambar 3.2 Adegan perkelahian dalam film <i>flash point</i>	20
Gambar 3.3 adegan perkelahian dalam film <i>matrix reloaded</i>	21
Gambar 4.1 Tambak Bayan	37
Gambar 4.2 <i>Pan Right</i>	38
Gambar 4.3 <i>Pan Left</i>	38
Gambar 4.4 <i>Tilt down</i>	38
Gambar 4.5 <i>Tilt Up</i>	38
Gambar 4.6 <i>Pedestal</i>	39
Gambar 4.7 <i>Dolly Out</i>	39
Gambar 4.8 <i>file video</i> yang di ambil dari kamera	40
Gambar 4.9 <i>file video</i> yang dipilih untuk proses <i>editing</i>	41
Gambar 4.10 <i>Composotion settings</i>	42
Gambar 4.11 <i>Timeline</i> pada Adobe After Effects	43
Gambar 4.12 Hasil Pengaturan Warna	44
Gambar 4.13 Salah Satu Adegan dengan Efek <i>slow motion</i>	44
Gambar 4.14 panel <i>Effect Controls</i>	45
Gambar 4.15 <i>Key Frame</i> pada <i>Timeline</i>	46
Gambar 4.16 <i>Opacity</i>	47
Gambar 4.17 panel <i>Render Queue</i>	48
Gambar 4.18 <i>Output Module Settings</i>	59
Gambar 4.19 proses <i>rendering</i> pada panel <i>Render Queue</i>	50

INTISARI

Maraknya teknologi komputer yang masuk dalam dunia multimedia yang sekarang ini telah dijadikan sebagai media/alat untuk membuat sebuah desain, audio, animasi, teks dan gambar yang tercakup dalam aplikasi multimedia. Dengan adanya ilmu multimedia yang tercakup antara lain memiliki (Audio dan Video Player) sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak, tetapi juga sebagai sarana media atau alat bantu untuk melakukan editing film/video seperti pembuatan video animasi, film dokumenter, film indie dan ftv.

Slow motion merupakan salah satu effect yang sering di terapkan didalam film terutama film action. Sejatinya slow motion adalah gerakan yang lebih lambat dari biasanya, penerapan slow motion kerap kali di lakukan pada film action untuk meningkatkan kualitas ketegangan dalam film tersebut. Proses pengerjaan slow motion dilakukan dengan menggunakan proses Time stretching. Time stretching adalah proses editing dengan cara menyisipkan frame baru di antara frame yang benar-benar telah di foto.

Dengan melihat beberapa fungsi atau kegunaan slow motion didalam sebuah film action yang didalam nya membutuhkan penguatan adegan agar lebih terlihat dramatis maka penulis mencoba untuk menganalisis teknik slow motion tersebut.

Hal tersebut dilakukan agar tercipta sebuah hasil yang akan dapat membantu saat pengertjaan video dengan menggunakan teknik slow motion.

Berdasarkan beberapa hal yang tertulis di atas maka penulis memutuskan untuk mengambil judul skripsi “Analisis dan Penerapan Teknik *Slow Motion* di Dalam Adegan pukulan swing pada Film *Action*”.

Kata Kunci: Teknik *Slow Motion*, *Slow Motion* dengan teknik *time stretching*.

ABSTRACT

The rise of computer technology into the multimedia world that is now being used as a media / tools to create a design, audio, animation, text and images are included in multimedia applications. With the multimedia science included, among others, have (Audio and Video Player) as a tool to enjoy the moving images, but also as a means of media or tools for editing movies / video as video creation animation, documentaries, indie films and ftv.

Slow motion is one effect that is often applied in movies, especially action movies. Indeed slow motion is a motion that is slower than usual, the application of slow-motion often done on the film's action to improve the quality of the tension in the film. Process of slow motion is done by using the Time stretching. Time stretching is the editing process by inserting new frames between the frames that actually have in the photo.

By looking at some function or usefulness of slow motion in an action film that it requires strengthening in the scene to make it look dramatic, the author tries to analyze the technique of slow motion.

This is done in order to create a result that will be able to help when pengertjaan video using slow-motion technique.

Based on some of the things written above, the authors decided to take the title of the thesis "Analysis and Application of the Technique in Slow Motion Punch Swing Scene in the Action Movie".

Keyword: *Slow Motion Technique, Slow Motion with time stretching techniques.*