



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

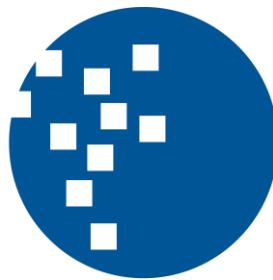
Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

FILM LOOK DALAM BALLOONELY SHORT MOVIE

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Mochamad Andeeka Auliarahman
NIM : 10120210232
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochamad Andeeka Auliarahman
NIM : 10120210232
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

FILM LOOK DALAM BALLOONELY SHORT MOVIE

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA.**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 17 Januari 2014

Mochamad Andeeka Auliarahman

A large, light blue watermark of the Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) logo is centered on the page. The logo consists of a circle containing a stylized building with several square windows, and the letters 'UMMN' are printed in a bold, sans-serif font below the circle.

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

FILM LOOK DALAM BALLOONELY SHORT MOVIE

Oleh

Nama : Mochamad Andeeka Auliarahman

NIM : 10120210232

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 17 Januari 2014

Pembimbing

Ina Riyanto, S.Pd., M.A.

Penguji

Ketua Sidang

Kemal Hassan, S.T.

Annita, S.Pd., M.F.A.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur pada Tuhan atas berkat dan karunia yang telah Ia berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul *Film Look* dalam *Balloonely Short Movie*.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dibuat sebagai hasil dari pemikiran yang dihasilkan dari penerapan ilmu yang ditimba selama belajar di Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara, peminatan *Digital Cinematography*.

Hasilnya adalah berupa sebuah film pendek drama berdurasi kurang lebih 15 menit dengan judul *Balloonely*. Dalam pembuatan film ini, penulis bertindak sebagai *editor, colorist, visual effect artist* dan mempunyai misi untuk memaksimalkan potensi dari cerita melalui *visual* yang melalui banyak pemikiran kreatif untuk menjadikan film *Balloonely* ini menarik untuk ditonton. Penulis berharap melalui laporan ini para pembaca dapat terinspirasi dengan solusi-solusi penulis dalam memaksimalkan proses pasca produksi seperti dalam film *Balloonely*.

Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan dorongan sehingga laporan ini terselesaikan. Terima kasih kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku ketua program studi desain komunikasi visual.

2. Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A. selaku dosen pembimbing penulis satu-satunya yang telah maksimal dalam memberikan arahan pada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
3. Ayah dan Ibu penulis yang telah memberikan dukungan materi dan spiritual agar penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhirnya dengan sempurna.
4. Seluruh *crew* dan *cast Balloonely* yang telah berkerja keras dalam memproduksi film *Balloonely* sampai selesai dan tepat waktu.
5. Pihak-pihak lain yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih belum sempurna, namun penulis berharap bahwa Tugas Akhir ini dapat menginspirasi pembaca dan memberikan manfaat.

Tangerang, 17 Januari 2014

Mochamad Andeeka Auliarahman

UMMN

ABSTRAKSI

Film yang membuat penontonnya terbawa suasana sehingga terlarut dalam ceritanya merupakan hal yang didambakan oleh penikmat dan pembuat film. Namun, keberhasilan itu sangat tergantung pada kualitas produksi film tersebut. Bagaimana dengan *independent filmmaker* yang serba terbatas dan hanya memakai *Digital Single Lens Reflex (DSLR)*? Penulis yang bertanggung jawab sebagai *colorist* dan *visual effect artist* dalam film pendek *Balloonely* menyadari keterbatasan ini. Oleh sebab itu, penulis melakukan riset dan eksperimen pada film Tugas Akhir ini untuk mencari solusi dari keterbatasan *DSLR* dengan membuat *film look*. *Film look* yang berpengaruh pada *mood* dan kepuasan penonton dapat dicapai dengan teknik *color correction* dan beberapa visual efek yang dapat memaksimalkan potensi rekaman video. Untuk itu, dalam laporan ini penulis membahas proses *visual effect* dan *color correction* yang digunakan penulis dalam film pendek *Balloonely*.

Kata kunci : *film look, editing, visual effect, color grading, Balloonely*



UMN

ABSTRACT

Movie goers and filmmakers will be happy if the audience can fully enjoy and be influenced by the film. However, it all depends on the quality of the film production. What about independent filmmakers who have many limitation and commonly use Digital Single Lens Reflex (DSLR) camera? The author, as the colorist and visual effect artist in Balloonely short movie, would like to find ways to overcome the problem by doing research and experiment in creating film looks for video footage. Film look will influence the mood and satisfaction of audience in watching a movie. In order to find solutions for better quality of digital video, the author concepted and applied film look in the production of Balloonely short movie. The author would like to share the process, consisting of visual effect and color grading, to the reader in this report.

Keywords: film Look, editing, visual effect, color grading, Balloonely

UMMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Film Pendek	4
2.2. <i>Film Look</i>	4
2.3. <i>Visual Effect</i>	5
2.4. <i>Digital Video</i>	6

2.5.	<i>Colorist</i>	6
2.6.	<i>Color Correcting</i>	8
2.7.	<i>Color Theory</i>	10
2.8.	<i>Waveform</i>	10
2.9.	<i>Waveform Monitor</i>	11
2.10.	<i>Vectorscope</i>	11
2.11.	<i>Editing</i>	12
BAB III METODOLOGI		13
3.1.	Gambaran Umum.....	13
3.1.1.	Sinopsis.....	13
3.1.2.	Posisi Penulis.....	14
3.1.3.	Peralatan.....	14
3.2.	Tahapan Kerja.....	14
3.3.	Acuan.....	19
3.4.	Temuan.....	21
BAB IV ANALISIS		22
4.1.	<i>Scene Kamar</i>	22
4.1.1.	<i>Primary Color Correction pada Scene Kamar</i>	24
4.1.2.	<i>Secondary Color Correction pada Scene Kamar</i>	29
4.1.3.	<i>Visual Effect pada Scene Kamar Tidur</i>	32
4.2.	<i>Scene Jalan</i>	35
4.2.1.	<i>Primary Color Correction Scene Jalan</i>	36

4.2.2.	<i>Visual Effect</i> pada <i>Scene Jalan</i>	40
4.3.	<i>Scene Ruang Tamu</i>	44
4.3.1.	<i>Primary Color Correction</i> pada <i>Scene Ruang Tamu</i>	44
4.3.2.	<i>Visual Effect</i> pada <i>Scene Ruang Tamu</i>	48
BAB V PENUTUP		50
6.1.	Kesimpulan	50
6.2.	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		XVII

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Waveform Monitor</i>	11
Gambar 2.2 <i>Vectorscope</i>	12
Gambar 3.1 <i>Sync Dailies</i>	15
Gambar 3.2 Susunan <i>timeline</i> setelah <i>picture lock</i>	16
Gambar 3.3 Harmoni warna film <i>Balloonely</i>	17
Gambar 3.4 Mensimulasikan <i>flare</i>	18
Gambar 3.5 <i>35mm Film Grain Scan</i>	18
Gambar 3.6 Perbandingan <i>Film Look</i> (bawah) dan Gambar mentah (Atas)	19
Gambar 3.7 Cuplikan dari <i>Martha-Marcy-May-Marlene</i>	20
Gambar 3.8 Cuplikan dari <i>Martha-Marcy-May-Marlene</i>	20
Gambar 3.9 Cuplikan dari <i>Martha-Marcy-May-Marlene</i>	20
Gambar 4.1 <i>Accented analogic color</i>	23
Gambar 4.2 <i>Footage</i> mentah dari <i>Canon 5D Mark III</i>	24
Gambar 4.3 <i>Waveform</i> dari <i>footage</i> mentah.	25
Gambar 4.4 <i>Waveform</i> dan <i>vectorscope</i> setelah pengaplikasian <i>primary color correction</i>	26
Gambar 4.5 Perubahan yang dilakukan penulis dalam <i>primary color correction</i> . 26	
Gambar 4.6 <i>Primary color correction</i> dalam bentuk matematis.	26
Gambar 4.7 <i>S Setting</i> untuk <i>primary color correction</i> terhadap warna <i>footage</i>	27
Gambar 4.8 Hasil dari <i>primary color correction</i>	28
Gambar 4.9 Hasil dari <i>primary color correction</i>	29
Gambar 4.10 <i>Color masking</i> untuk mengganti warna tutup lampu.	30

Gambar 4.11 <i>Color masking</i> untuk menurunkan kecerahan jendela kanan.....	30
Gambar 4.12 <i>Color masking</i> untuk menurunkan kecerahan jendela kiri.....	30
Gambar 4.13 <i>Color masking</i> untuk membuat karakter lebih menonjol dalam <i>frame</i>	31
Gambar 4.14 Perbandingan antara <i>primary color correction</i> (atas) dan setelah <i>secondary color correction</i> (bawah).	32
Gambar 4.17 <i>Lens flare</i> yang akan diaplikasikan pada <i>footage</i>	33
Gambar 4.18 <i>lens flare setting</i>	33
Gambar 4.19 Hasil dari pengaplikasian <i>lens flare</i>	34
Gambar 4.20 <i>35mm grain</i> yang telah di <i>scan</i> sebelumnya.	34
Gambar 4.21 Susunan <i>layer</i> untuk implementasi <i>35mm film grain</i> pada <i>footage</i>	35
Gambar 4.22 Hasil dari implementasi <i>35mm film grain</i>	35
Gambar 4.24 <i>Footage</i> mentah <i>scene</i> jalan.	36
Gambar 4.25 <i>Waveform</i> dan <i>vectorscope</i> dari <i>footage</i> mentah <i>scene</i> jalan.	37
Gambar 4.26 <i>Setting</i> yang digunakan untuk memperbaiki kontras dan kecerahan gambar <i>footage scene</i> jalan	37
Gambar 4.27 <i>Setting</i> secara matematis untuk mengkoreksi kontras dan kecerahan gambar pada <i>footage scene</i> jalan.....	38
Gambar 4.28 <i>Setting</i> warna dari <i>shadow</i> diubah menjadi ungu.....	38
Gambar 4.29 <i>Setting</i> warna pada <i>midtone</i>	38
Gambar 4.30 <i>Setting</i> warna pada <i>highlight</i>	39
Gambar 4.31 <i>Waveform</i> setelah <i>primary color correction</i>	39

Gambar 4.32 Hasil dari <i>primary color correction</i> (bawah) dan <i>footage</i> mentah (atas).....	40
Gambar 4.33 <i>Lens Flare</i> yang digunakan untuk mensimulasikan cahaya matahari	41
Gambar 4.34 <i>Setting</i> yang digunakan untuk mensimulasikan <i>flare</i>	42
Gambar 4.35 Perbandingan antara <i>footage</i> mentah (bawah) dengan <i>film look</i> yang tercipta (atas).....	43
Gambar 4.36 <i>Footage</i> mentah <i>scene</i> ruang keluarga	44
Gambar 4.37 <i>Waveform</i> dan <i>vectorscope</i> yang menunjukkan kandungan warna yang ada pada <i>footage</i> ruang tamu.....	45
Gambar 4.38 <i>Setting</i> yang digunakan untuk <i>footage</i> ruang tamu.	45
Gambar 4.39 <i>Setting</i> secara matematis untuk memperbaiki <i>footage</i> ruang tamu.	46
Gambar 4.40 <i>Setting</i> yang digunakan untuk memperbaiki warna pada bagian <i>shadow</i>	46
Gambar 4.41 <i>Setting</i> yang dipakai pada <i>midtone</i> untuk menyeimbangkan warna ungu.....	46
Gambar 4.42 <i>Settingan</i> untuk <i>highlight</i>	47
Gambar 4.43 <i>Waveform</i> dan <i>vectorscope</i> dari hasil <i>primary color correction scene</i> ruang tamu.....	47
Gambar 4.44 Perbandingan antara hasil <i>primary color correction</i> dengan <i>footage</i> mentahnya.	48
Gambar 4.45 Perbandingan antara <i>film look</i> yang tercipta (atas) dengan <i>footage</i> mentahnya (bawah)	49

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: *BALOONELY SCRIPT* XVII

