



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.

**PENERAPAN KONSEP VISUAL MELALUI *DIGITAL*
COMPOSITING DALAM FILM PENDEK *SIMBIOSIS***

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Thomas
NIM : 11120210341
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Thomas
NIM : 11120210341
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**PENERAPAN KONSEP VISUAL MELALUI *DIGITAL*
COMPOSITING DALAM FILM PENDEK *SIMBIOSIS***

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 narasumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas 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 Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 08 Januari 2015



Thomas



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN KONSEP VISUAL MELALUI *DIGITAL*
COMPOSITING* DALAM FILM PENDEK *SIMBIOSIS

Oleh

Nama : Thomas

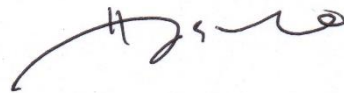
NIM : 11120210341

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 04 Februari 2015

Pembimbing



Kemal Hassan, S.T., M.Sn.

Penguji



Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Dibutuhkan keterampilan khusus, ketelitian, dan yang terpenting adalah kesabaran untuk merealisasikan sebuah *visual effects*. Ada kalanya di mana proses pembuatan *visual effects* yang begitu mengonsumsi waktu tidak sebanding dengan hasilnya yang berdurasi cukup singkat, sehingga pengaplikasiannya melelahkan tetapi menjadi tantangan tersendiri bagi *visual effects artist*.

Di kesempatan kali ini, penulis mengangkat materi mengenai *digital compositing* sebagai salah satu unsur *visual effects* dan menjadi hal yang cukup menarik untuk diaplikasikan ke dalam film pendek. Meskipun bukan hal yang baru, tetapi perwujudan ini menjadi batu loncatan bagi penulis untuk merealisasikan ide-ide cerita dan konsep visual melalui aplikasi teknis.

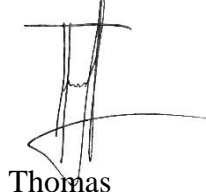
Puji dan syukur tak lupa penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat yang diberikan kepada penulis agar dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir sebagai syarat perolehan S1 serta mewujudkan karya berupa film pendek dengan judul *Symbiosis* sampai dengan selesai.

Sebagai penutup, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang mengambil peranan terkait dengan proses serta penyelesaian laporan dan karya Tugas Akhir, baik melalui motivasi maupun arahan:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Kemal Hassan, S.T., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang memberi arahan khusus dari awal hingga akhir pengerjaan laporan

3. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual khususnya pada peminatan *Digital Cinematography*
4. Seluruh anggota keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan motivasi sepanjang masa perkuliahan
5. Teman-teman satu angkatan peminatan *Digital Cinematography* yang kompak membantu serta menyemangati satu sama lain
6. Kru *Simbiosis* yang solid dan yang telah bekerja keras untuk mewujudkan karya Tugas Akhir. Untuk Hanan Cinthya sebagai produser, Wiranata Tanjaya sebagai penulis dan sutradara, Anton Oktavianus sebagai *director of photography*, Dira Nararyya sebagai *music composer*, Yosafat Disti, Zethria Teguh, Cella Angreni, Sekar Rarasati, Katherine Anastasia, Connery Steven, Ignatius Gregory, Bobby Adrian, Kevin Gunadjadja, Fariz Syuhada, Benedictus Christian Ivan, Martin Handi, Cicilia Dini, Theresia Ratna, Muhammad Kamal, Peter Christian Cung, serta teman-teman yang tak bisa disebutkan namanya satu per satu.

Tangerang, 08 Januari 2015



Thomas

ABSTRAKSI

Sebagai penyalur pesan serta media interpretasi, konsep visual berfungsi untuk menguatkan *mood* dan cerita pada sebuah film. Namun, tidak semua konsep visual dapat diciptakan secara langsung dalam kehidupan nyata dikarenakan keterbatasan lokasi atau *set*. *Visual effects* (VFX) berperan untuk merealisasikan konsep visual pada *set* yang bersangkutan. Peran VFX tentu tidak selalu terfokus pada konsep visual. Melalui *digital compositing* dan *matte painting*, lokasi dapat dimodifikasi atau dimanipulasi sehingga turut berperan untuk mewujudkan *set* yang memenuhi kriteria *mise en scene* agar sesuai dengan kebutuhan cerita.

Kata kunci: cerita, konsep visual, *visual effects*, *matte painting*, *digital compositing*, *mise en scene*, *set*, manipulasi

UMMN

ABSTRACT

Visual concept is functional to amplify the mood and story in a film, as well as a messenger and interpretation medium. But, not all of visual concepts can be created in real life directly because of its location and set limitations. Visual effects (VFX) holds a role to make those relevant sets exist. Through digital compositing and matte painting, actual set or location can be manipulated and modification is able to create a set that meets its planned mise en scene and fulfill what a story needs.

Keywords: story, visual concept, visual effects, matte painting, digital compositing, mise en scene, set, manipulation



U
M
N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Digital Compositing.....	4
2.2. Matte Painting	7
2.2.1. <i>Digital Matte Painting</i>	<i>10</i>
2.3. Rotoscoping.....	11

2.4. <i>Mise en Scene</i>	13
BAB III METODOLOGI	14
3.1. Gambaran Umum	14
3.1.1. Informasi Teknis Karya	14
3.1.2. Sinopsis	15
3.1.3. Posisi Penulis	16
3.2. Hardware	16
3.3. Software	17
3.4. Acuan	18
3.5. Tahapan Kerja	21
3.6. Temuan	24
BAB IV ANALISIS	25
4.1. Teknik Manipulasi	25
4.1.1. Pengurangan Elemen.....	26
4.1.2. Penambahan Elemen	31
4.1.3. Penggantian Elemen.....	37
4.2. Konsep Visual	41
4.2.1. Sosok Ibu.....	41
4.2.2. Simbiosis	46
4.2.3. Hubungan yang tidak Intim.....	51

BAB V PENUTUP	55
5.1. Kesimpulan	55
5.2. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Delapan Langkah <i>Compositing</i>	5
Gambar 2.2. <i>The Two Ways of Life</i>	6
Gambar 2.3. <i>The Glass Shot</i>	7
Gambar 2.4. <i>The Original-Negative Matte</i> dan <i>The Rear-Projection Matte</i>	8
Gambar 2.5. <i>Matte Painting</i> Film <i>Indiana Jones and the Temple of Doom</i> (1984) 9	
Gambar 2.6. <i>Digital Matte Painting</i> pada Film <i>Star Trek IV: The Voyage Home</i> (1986)	11
Gambar 2.7. <i>Roto Spline</i>	12
Gambar 3.1. <i>The Lovely Bones</i>	18
Gambar 3.2. <i>The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring</i>	19
Gambar 3.3. <i>The Kings of Summer; Stand by Me; Moonrise Kingdom</i>	20
Gambar 4.1. Bambu-bambu pada <i>Scene</i> Tepi Pulau.....	26
Gambar 4.2. <i>Masking</i> Air Danau untuk Menutup Bambu	27
Gambar 4.3. Membuat <i>Fog</i> pada Pinggiran Danau.....	28
Gambar 4.4. <i>Rotoscope</i> Elemen yang Bergerak.....	29
Gambar 4.5. Perbandingan <i>Scene</i> Tepi Pulau	30
Gambar 4.6. Lubang Galian (Kuning) dan Jalan Setapak (Merah).....	31
Gambar 4.7. Memperbesar <i>Mask</i>	32
Gambar 4.8. <i>Clone Stamp Tool</i>	33
Gambar 4.9. Penambahan Lubang Galian.....	33
Gambar 4.10. <i>Composite Still Image</i> dan <i>Rotoscope</i> Kakak	34
Gambar 4.11. <i>Motion Blur</i>	35

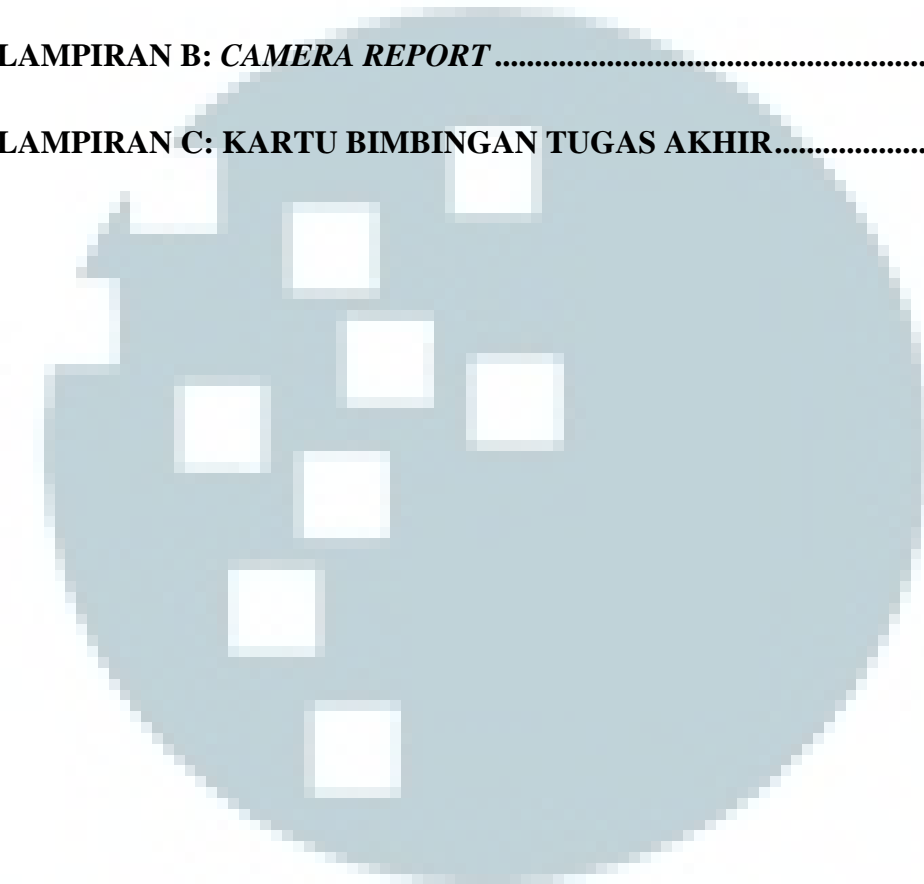
Gambar 4.12. Perbandingan <i>Scene</i> Tanah Lapang #1.....	36
Gambar 4.13. Bangunan di Ujung Lokasi.....	37
Gambar 4.14. Penggunaan <i>Stock Photo</i> dan Hasil <i>Compositing</i>	38
Gambar 4.15. Proses <i>Digital Compositing</i> dengan <i>Moving Image</i>	39
Gambar 4.16. Perbandingan <i>Scene</i> Tanah Lapang #2.....	40
Gambar 4.17. Gunung Kembar	41
Gambar 4.18. Peta Harta Karun dan Susu Basi	42
Gambar 4.19. Duplikasi Gunung	43
Gambar 4.20. <i>Remake</i> Komposisi Gunung Kembar dan <i>Masking Still Image</i>	44
Gambar 4.21. Perbandingan <i>Scene</i> Danau	45
Gambar 4.22. Simbiosis Dua Ekor Burung serta Simbiosis Kakak Adik.....	46
Gambar 4.23. Kakak dan Adik yang tidak Bersimbiosis	47
Gambar 4.24. <i>Compositing</i> Burung pada <i>Footage</i> Adik.....	48
Gambar 4.25. Menghilangkan Gunung dan Pepohonan dengan <i>Matte Painting</i> ..	49
Gambar 4.26. Perbandingan Langit pada <i>Scene</i> Tepi Pulau	50
Gambar 4.27. Kakak yang tidak Menghiraukan Adik	51
Gambar 4.28. Keretakan Hubungan.....	52
Gambar 4.29. Tanah Asli dan Tanah yang Menjadi Bahan Manipulasi	53
Gambar 4.30. Perbandingan <i>Scene</i> Jalan Bercabang	54

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SKENARIO *SIMBIOSIS*..... xvi

LAMPIRAN B: *CAMERA REPORT* xvii

LAMPIRAN C: KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR..... xviii



UMN