

**PERANCANGAN VFX UNTUK MENDRAMATISIR ADEGAN**

**PADA KAPTEN JUSTICE EPISODE 5**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**George Rehuel Kombong**

**0000037433**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**PERANCANGAN VFX UNTUK MENDRAMATISIR ADEGAN  
PADA KAPTEN JUSTICE EPISODE 5**



**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**George Rehuel Kombong**

**00000037433**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**PERANCANGAN VFX UNTUK MENDRAMATISIR ADEGAN  
PADA KAPTEN JUSTICE EPISODE 5**



**SKRIPSI PENCIPTAAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

**George Rehuel Kombong**

**00000037433**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : George Rehuel Kombong

Nomor Induk Mahasiswa : 00000037433

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

### **PERANCANGAN VFX UNTUK MENDRAMATISIR ADEGAN PADA KAPTEN JUSTICE EPISODE 5**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 Desember 2022



(George Rehuel Kombong)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul  
PERANCANGAN VFX UNTUK MENDRAMATISIR ADEGAN PADA  
KAPTEN JUSTICE EPISODE 5

Oleh  
Nama : George Rehuel Kombong  
NIM : 00000037433  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 11 Januari 2023  
Pukul 14.45 s/d 15.30 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

  
Digitally signed  
by Christine M.  
Lukmanto  
Date: 2023.01.18  
09:17:33 +07'00'

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.  
0311089001

Penguji

  
Digitally signed by  
Ahmad Arief Adiwijaya  
Date: 2023.01.17  
16:21:44 +07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.  
078754

Pembimbing

  
Digitally signed by  
Dominika  
Anggraeni  
Purwaningsih  
Date: 2023.01.17  
10:00:54 +07'00'

Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim  
0308089101

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn  
0328097503

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : George Rehuel Kombong

NIM : 00000037433

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERANCANGAN VFX UNTUK MENDRAMATISIR ADEGAN PADA  
KAPTEN JUSTICE EPISODE 5**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 21 Desember 2022

Yang menyatakan,



George Rehuel Kombong

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Perancangan VFX untuk Mendramatisir Adegan pada Kaptan Justice Episode 5” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi FILM
4. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Muhammad Ridwan Halim, sebagai Pimpinan Kelompok FKMovers.
6. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Juliette Lea Michelle, kekasih saya yang menemani dan teman-teman yang memberikan selalu memberikan semangat selama pengerjaan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 21 Desember 2022



George Rehuel Kombong

# PERANCANGAN *VFX* UNTUK MENDRAMATISIR ADEGAN PADA KAPTEN JUSTICE EPISODE 5

(George Rehuel Kombong)

## ABSTRAK

Dalam dunia perfilman, tentu banyak hal yang menopang suatu film agar bisa diselesaikan dengan baik. Salah satu hal tersebut adalah *VFX* atau efek visual. Dengan memanfaatkan efek visual, sebuah film dapat mencapai berbagai hal dengan lebih mudah dan lebih murah. Karena memiliki fleksibilitas dalam mengurangi atau menabuh objek yang ada pada suatu adegan. Salah satu bentuk dari pemanfaatan *VFX* adalah untuk mendramatisir adegan. Dimana *VFX* digunakan untuk melebih-lebihkan suatu emosi atau situasi dengan memberikan suatu efek tertentu. Metode yang sama diterapkan dalam produksi serial Kapten Justice Episode 5. Dimana terdapat 2 adegan yang didramatisir menggunakan *VFX* api dan cahaya. Perancangan *VFX* ini disertai beberapa aspek yang mendukung terciptanya adegan dramatis yakni bentuk, cahaya, serta unsur dramatik. Menggunakan 3 teori dan aspek tersebut, *VFX* kemudian dapat dirancang dengan baik hingga berhasil mendramatisir kedua adegan pada Kapten Justice Episode 5.

**Kata kunci:** *VFX*, Dramatisir, Kapten Justice Episode 5

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## **VFX DESIGN TO DRAMATIZE THE SCENE IN KAPTEN**

### **JUSTICE EPISODE 5**

(George Rehuel Kombong)

#### ***ABSTRACT (English)***

*In the world of film, of course there are many things that support a film so that it can be completed well. One of those things is VFX or visual effects. By leveraging visual effects, a film can achieve things more easily and less costly. Because it has the flexibility to reduce or add objects in a scene. One form of using VFX is to dramatize scenes. Where VFX is used to exaggerate an emotion or situation by giving a certain effect. The same method was applied in the production of the Captain Justice Episode 5 series. Two scenes were dramatized using fire and light VFX. This VFX design is accompanied by several aspects that support the creation of dramatic scenes, namely form, light, and dramatic elements. Using these 3 theories and aspects, VFX can then be designed properly to successfully dramatize the two scenes in Captain Justice Episode 5.*

***Keywords:*** VFX, Dramatize, Captain Justice Episode 5

UMMN

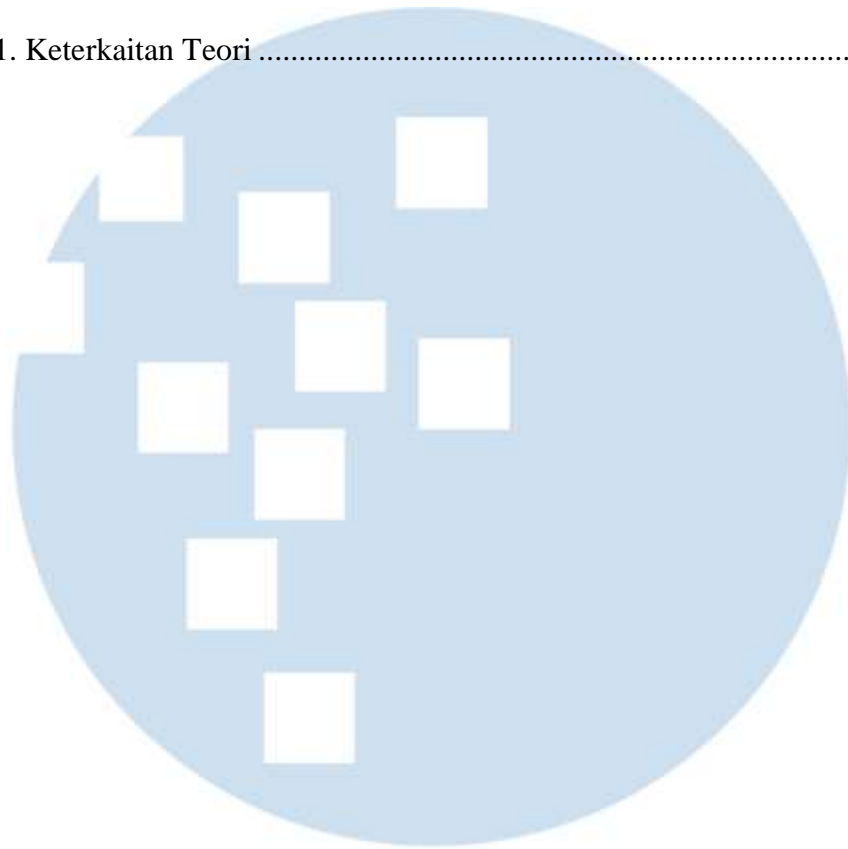
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
2.1. UNSUR DRAMATIK .....	3
2.2. FIRE PHYSICS .....	4
2.3. LIGHT PHYSICS .....	5
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
Deskripsi Karya .....	6
Konsep Karya .....	7
Tahapan Kerja.....	8
<b>4. ANALISIS.....</b>	<b>15</b>
4.1. HASIL KARYA .....	15
4.2. ANALISIS KARYA.....	17
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>21</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>23</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keterkaitan Teori .....	10
----------------------------------	----



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

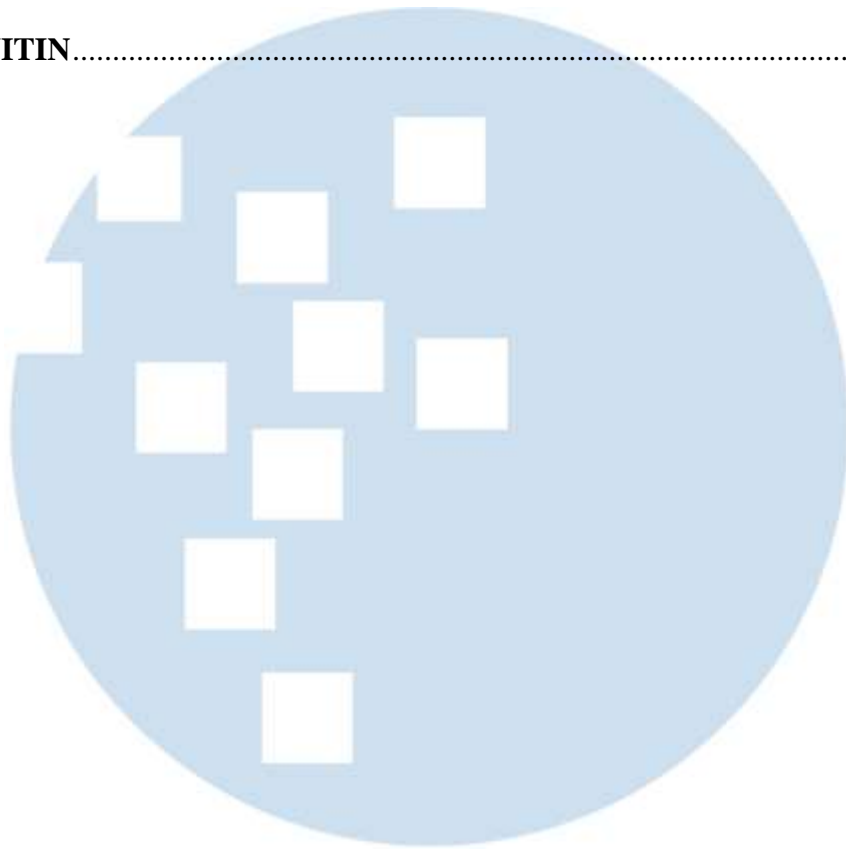
Gambar 1. Poster film Kamen Rider Zero One.....	7
Gambar 2. Bagan Tahapan Kerja .....	8
Gambar 3. Adegan kilas balik Ingatan di planet asalnya pada Kapten Justice Episode 5 .....	9
Gambar 4. Scene 1 shot 20 dan 73 tanpa <i>VFX</i> .....	9
Gambar 5. Referensi dari Emosi marah .....	10
Gambar 6. Referensi cahaya dari poster film God's not Dead: A Light in Darkness (Pure Flix, 2018).....	11
Gambar 7. Perencanaan <i>VFX</i> scene 1 shot 20.....	12
Gambar 8. Perencanaan <i>VFX</i> scene 1 shot 73.....	14
Gambar 9. Hasil <i>VFX</i> scene 1 shot 20.....	15
Gambar 10. Hasil <i>VFX</i> scene 1 shot 73.....	16
Gambar 11. Analsis <i>VFX</i> api dengan guidelines.....	17
Gambar 12. Analsis <i>VFX</i> cahaya dengan guidelines .....	19

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

TURNITIN.....	23
---------------	----



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA