



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.

**PERAN *VFX ARTIST* DALAM MENDUKUNG *MISE EN*
SCENE PADA FILM *DIA YANG KAMI TUNGGU***

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Yuda Difarni
Nim : 12120210063
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuda Difarni

NIM : 12120210063

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERAN *VFX ARTIST* DALAM MENDUKUNG *MISE EN SCENE*
PADA FILM *DIA YANG KAMI TUNGGU***

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 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, 25 Januari 2016

Yuda Difarni



UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERAN *VFX ARTIST* DALAM Mendukung *MISE EN SCENE* PADA

FILM *DIA YANG KAMI TUNGGU*

Oleh

Nama : Yuda Difarni

NIM : 12120210063

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 4 April 2016

Pembimbing

Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

Penguji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Visual effect adalah salah satu cara untuk memanipulasi dan merupakan media untuk membantu proses *shooting* apabila tidak dapat dieksekusi ketika produksi sedang berlangsung. Hal inilah yang membuat penulis merasa tertarik untuk menambahkan elemen *mise en scene* pada film *Dia yang Kami Tunggu*, melalui *visual effect*.

Laporan tugas akhir yang ditulis berdasarkan karya film pendek yang berjudul *Dia yang Kami Tunggu* ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai apa yang perlu dilakukan dan apa yang dikerjakan oleh seorang *VFX Artist* dalam laporan ini, penulis adalah *VFX Artist* yang bertanggung jawab untuk membangun *mise en scene*.

Penulis mendapatkan banyak pengalaman serta pembelajaran selama proses pengerjaan *visual effect* seperti hal-hal teknis dan juga hal-hal yang berkaitan dengan konsep pengerjaan *visual effect*. Penulis berharap laporan tugas akhir ini memberikan pembelajaran juga bagi calon penulis berikutnya

Tidak lupa juga, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu penulisan laporan tugas akhir ini dan pembuatan film *Dia yang Kami Tunggu*:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. Selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual.

3. Ina Riyanto, S.Pd., M.A. selaku Kepala peminatan Sinematografi
4. Kemal Hasan, S.T., M.Sn. selaku pembimbing laporan tugas akhir.
5. Makbul Mubarak, S. I. P., M. A. selaku pembimbing akademis
6. Kedua orang tua
7. Pihak-pihak lain yang membantu proses pembuatan film

Tangerang, 25 Januari 2016

Yuda Difarni

UMMN

ABSTRAKSI

Dalam industri film, *visual effect* dibutuhkan karena adanya keterbatasan visual yang tidak terealisasikan atau wujudkan dalam sebuah produksi, oleh karena itu manipulasi pada visual berupa penambahan elemen maupun penggantian elemen diterapkan pada film, guna memaksimalkan dan mendukung *mise en scene* dalam film itu sendiri. Sehingga penulis selaku *VFX artist* pada film *Dia Yang Kami Tunggu* ini memanfaatkan teknologi *digital* yang ada untuk mendukung keterbatasan tersebut dengan menggunakan *visual effect*, tidak hanya mengombinasikan teknis, penulis juga membuat dan memasukkan konsep penggunaan *visual effect* untuk mendukung *mise en scene* pada film pendek ini. Penulis berharap agar laporan tugas akhir ini bisa bermanfaat untuk orang lain, yang tertarik untuk menggunakan *visual effect* dan mewujudkan *visual effect* tersebut ke dalam sebuah film untuk membangun *mise en scene*.

Kata Kunci : *VFX Artist, visual effect, mise en scene*

UMMN

ABSTRACT

In the film industry, visual effect is needed because of the limitations to create a visual in a production, therefore the manipulation of visual elements in the form of additional or replacement elements applied to the film, in order to maximize and support the mise en scene in the movie itself. So the writer as a VFX artist on the film “Dia yang Kami Tunggu” utilize digital technology is there to support such limitations by using visual effects, not only combines technical, writers also create and incorporate the concept of the use of visual effects to support the mise en scene in this short film. The writer hope that this final report could be useful for other people, who are interested in using visual effects and realize the visual effects into a film to build a mise en scene.

Key words: VFX Artist, visual effect, mise en scene

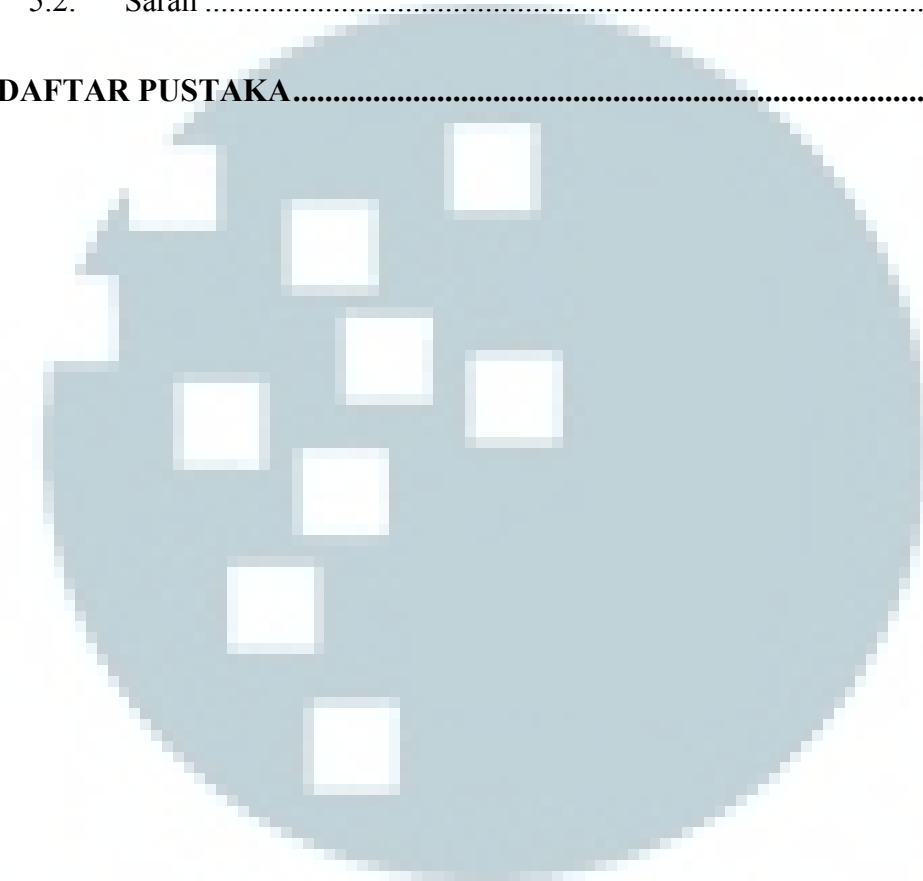
UMMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. <i>Visual Effect</i>	3
2.3. <i>3D Computer Generated Image</i>	6
2.4. <i>Mise en Scene</i>	8
2.5. <i>Mood</i>	9
BAB III METODOLOGI.....	11
3.1. Gambaran Umum.....	11

3.1.1.	Sinopsis	11
3.1.2.	Posisi Penulis	13
3.2.	<i>Hardware</i>	13
3.3.	<i>Software</i>	13
3.4.	Acuan	14
3.5.	Tahapan Kerja	15
3.6.	Temuan	16
BAB IV	ANALISIS	18
4.1.	<i>Environment</i> (Suasana Hujan Malam, <i>Scene 15</i>).....	19
4.1.1.	<i>Script</i>	19
4.1.2.	Konsep	19
4.1.3.	Analisa	20
4.1.4.	Penerapan Teknis	23
4.2.	<i>Make Up Effect</i> (Mata Putih, <i>Scene 21</i>).....	27
4.2.1.	<i>Script</i>	27
4.2.2.	Konsep	27
4.2.3.	Analisa	28
4.2.4.	Penerapan Teknis	30
4.3.	<i>3D Set</i> (<i>Set Taman Bermain 3D, Scene 4</i>)	34
4.3.1.	<i>Script</i>	35
4.3.2.	Konsep	36
4.3.3.	Analisa	36
4.3.4.	Penerapan Teknis	41

BAB V KESIMPULAN	45
5.1. Kesimpulan	45
5.2. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>The Little Ghost VFX Breakdown</i>	8
Gambar 3.1. <i>Making of Game of Thrones Sesason 4</i>	15
Gambar 3.2. <i>Silent Hill Revelation 3D</i>	15
Gambar 4.1. Cuplikan <i>Script</i> , Untuk <i>Scene 15</i> , Di Luar Rumah	19
Gambar 4.2. <i>Visual Effect</i> Hujan Malam <i>Scene 15</i> (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 1</i>).....	20
Gambar 4.3. <i>Scene 3</i> , Menunjukkan Kerinduan dan Kesedihan Sosok Istri	21
Gambar 4.4. Kilatan Petir dan Hujan Lebat <i>Scene 15</i> (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 1</i>).....	22
Gambar 4.5. Adegan pada <i>Scene 14</i> , yang Mendukung Konsep <i>Visual Scene 15</i>	23
Gambar 4.6. Diagram <i>Visual Proses</i> Hujan Malam, <i>Scene 15</i> (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 1</i>)	24
Gambar 4.7. Proses <i>Tracking</i> dan <i>Masking</i> Hujan Malam, <i>Scene 15</i> (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 1</i>)	25
Gambar 4.8. Perbandingan <i>Scene 15</i> , Hujan Lebat yang Terlihat Dari Ruang Tengah (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 1</i>).....	26
Gambar 4.9. Cuplikan <i>Script Scene 21</i> , Timo Berubah dengan Mata yang Putih.....	27
Gambar 4.10. Tatapan Kosong Karakter Anak (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 2</i>).....	28
Gambar 4.11. Cuplikan <i>Script</i> pada <i>Scene 8</i>	28

Gambar 4.12. Visualisasi <i>Scene 8</i> , Anni Berbohong.....	29
Gambar 4.13. Timo Bersentuhan Tangan dengan Sosok Misterius	30
Gambar 4.14. Kendala <i>Tracking, Point Track</i> Ikut Bergeser.	31
Gambar 4.15. <i>Tracking</i> Menggunakan <i>Geometry Head Face</i>	32
Gambar 4.16. . Proses <i>Masking</i> Gambar Mata.....	33
Gambar 4.17. Perbandingan Sebelum dan Sesudah Manipulasi Mata (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 2</i>)	34
Gambar 4.18. Cuplikan <i>Scene 4</i> , Timo Bermain dengan Hantu Anak di Halaman Sekolah.....	35
Gambar 4.19. <i>Set 3D</i> Taman Bermain yang Gagal Dieksekusi pada <i>Scene 4</i> (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 3</i>) Di Halaman Sekolah TK	36
Gambar 4.20. Diagram Visual Penerapan Teknik <i>3D</i> yang Harus Dilakukan, <i>Scene 4</i> (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 3</i>) Di Halaman Sekolah TK.....	38
Gambar 4.21. Refrensi Visual Dari Mainan Tempurung 1, <i>Scene 4</i> (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 3</i>) Di Halaman Sekolah TK.....	39
Gambar 4.22. Tempurung <i>3D</i> yang telah diciptakan berdasarkan refrensi diatas, <i>Scene 4</i> (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 3</i>) Di Halaman Sekolah TK	39
Gambar 4.23. Refrensi Visual Dari Mainan Ayunan 1, <i>Scene 4</i> (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 3</i>) Di Halaman Sekolah TK.....	40
Gambar 4.24. Refrensi Visual Dari Mainan Ayunan 2, <i>Scene 4</i> (Kreasi Konsep <i>Visual Effect 3</i>) Di Halaman Sekolah TK.....	40

**Gambar 4.25. Ayunan 3D yang telah diciptakan berdasarkan refrensi diatas,
*Scene 4 (Kreasi Konsep Visual Effect 3) Di Halaman Sekolah TK.....41***

Gambar 4.26. *Modelling 3D Object*.....42

Gambar 4.27. Penyatuan *Modelling* dan *Tracking*43

Gambar 4.28. Pemberian *Texture* pada *Object 3D*.....43

Gambar 4.29. Sebelum dan Sesudah Manipulasi44



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Sinopsis	xvii
LAMPIRAN B: <i>Script</i>.....	xix
LAMPIRAN C: <i>Workflow VFX</i>.....	xxxiii
LAMPIRAN D: Kartu Bimbingan.....	xxxiv



UMN