

**EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN
DRAMATISASI PADA FILM *EGGNOID:*
*CINTA & PORTAL WAKTU***

TUGAS AKHIR SKRIPSI



**OLEH
ARDIAN SATRIO ZISLAMIN
NIM 191481011**

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN SENI MEDIA REKAM
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2024**

**EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN
DRAMATISASI PADA FILM *EGGNOID: CINTA &
PORTAL WAKTU***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Film dan Televisi
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH

ARDIAN SATRIO ZISLAMIN

NIM 191481011

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2024

PENGESAHAN

**TUGAS AKHIR SKRIPSI
EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI PADA
FILM *EGGNOID: CINTA & PORTAL WAKTU***

Oleh
ARDIAN SATRIO ZISLAMIN
NIM. 191481011

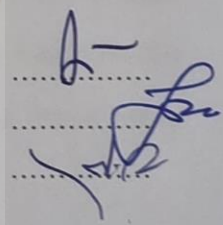
Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan
Surakarta, 8 Maret 2024

Tim Penguji

Ketua Penguji : I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng.

Penguji Utama : Dr. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.

Pembimbing : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn.



Skripsi ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardian Satrio Zislamin

NIM : 191481011

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Skripsi/~~Karya~~) berjudul **EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI PADA FILM *EGGNOID: CINTA & PORTAL WAKTU*** adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 8 Maret 2024

Yang menyatakan,

Ardian Satrio Zislamin

NIM. 191481011

PERSEMBAHAN

Skripsi dan gelar Sarjana Seni ini saya persembahkan untuk keluarga yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan studi di ISI Surakarta.



MOTTO

“No matter what happened, I persevere.”



ABSTRAK

EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI PADA FILM *EGGNOID: CINTA & PORTAL WAKTU* (Ardian Satrio Zislamin, 2024, hal i-xiii & hal 1-100). Tugas Akhir Skripsi S-1 Film dan Televisi Jurusan Seni Media Rekam Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

Film *Eggnooid: Cinta & Portal Waktu* adalah sebuah film ber-genre *romance* dan *sci-fi*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam dan mendeskripsikan penerapan efek visual untuk dramatisasi adegan dalam film *Eggnooid: Cinta & Portal Waktu*. Penelitian ini menjadikan film *Eggnooid: Cinta & Portal Waktu* sebagai objek penelitian dengan berfokus pada efek visual yang diimplementasikan untuk membangun dramatisasi adegan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menganalisis secara mendalam efek visual beserta teknik yang digunakan serta unsur dramatik yang dimunculkan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengamati secara mendalam objek penelitian dan wawancara secara langsung dengan kru produksi yang terkait yaitu sutradara dan *Lead Visual Effect Artist*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film *Eggnooid: Cinta & Portal Waktu* menggunakan teknik efek visual *CGI Composition, Motion Tracking, Warping, Atmospheric*, dan *Color Correction* untuk membangun dramatisasi melalui unsur Konflik, Kuriositas, Suspens, dan Kejutan. Efek visual tersebut berperan penting dalam menyampaikan pesan dan cerita film, terutama dalam memunculkan unsur dramatik Konflik dan Kuriositas yang mendukung *genre romance* dan *sci-fi*.

Kata kunci: Film *Eggnooid: Cinta & Portal Waktu*, Efek visual, Dramatisasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan berkat dan kasih-Nya yang telah membimbing menyelesaikan skripsi yang berjudul *Efek Visual dalam Membangun Dramatisasi pada Film Eggnoid: Cinta & Portal Waktu*, sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) di Institut Seni Indonesia Surakarta.

Peneliti menyadari pencapaian ini tidak terlepas dari bantuan dan doa berbagai pihak, ucapan terima kasih ditujukan untuk:

1. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah membimbing dan memberikan arahan dari awal hingga terselesaikannya penelitian ini.
2. Dr. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir Skripsi.
3. I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng. selaku Ketua Penguji Tugas Akhir Skripsi yang telah memberi masukan terhadap skripsi ini.
4. Stephanus Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberi bimbingan kepada peneliti.
5. Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Surakarta.
6. Seluruh Dosen Program Studi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan ilmu selama peneliti menjadi mahasiswa.

7. Kedua orang tua, Erlin Ratnasari dan Henry Dian Kurniawan yang selalu memberikan dukungan dalam mengatasi segala kesulitan saat proses perkuliahan hingga pengerjaan tugas akhir skripsi.
8. Khoirul Arief selaku *Lead Visual Effect Artist* dalam produksi film *Eggmoid: Cinta & Portal Waktu* yang telah bersedia melakukan wawancara dan memberikan banyak wawasan mengenai efek visual dalam film proses produksi *Eggmoid: Cinta & Portal Waktu*.
9. Naya Anindita selaku Sutradara dalam produksi film *Eggmoid: Cinta & Portal Waktu* yang telah bersedia melakukan wawancara dan memberikan banyak wawasan mengenai penyutradaraan dan dramatisasi dalam film *Eggmoid: Cinta & Portal Waktu*.
10. Berliana Puspita, S.Tr. Gz., M.Gz. yang selalu memberikan dorongan emosional dan masukan dalam proses pengerjaan tugas akhir skripsi ini.
11. Seluruh kerabat dan pihak yang telah membantu skripsi ini.

Surakarta, 8 Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Kerangka Konseptual	8
D. Metode Penelitian.....	18
E. Alur Pikir Penelitian.....	24
F. Sistematika Penulisan Laporan	25
BAB II.....	27
INFORMASI FILM <i>EGGNOID: CINTA & PORTAL WAKTU</i>	27
A. Profil Rumah Produksi	27
B. Kru Produksi	28
C. Spesifikasi Film <i>Eggnoid: Cinta & Portal Waktu</i>	31
D. Identifikasi Adegan berdasarkan Unsur Dramatik	35
BAB III.....	39
EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI.....	39

A. Efek Visual dalam Film <i>Eggnoid: Cinta & Portal Waktu</i>	39
B. Unsur Dramatik dalam Film <i>Eggnoid: Cinta & Portal Waktu</i>	67
BAB IV PENUTUP	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR ACUAN.....	89
GLOSARIUM	91
LAMPIRAN WAWANCARA.....	94



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kru dalam pembuatan film <i>Eggnoid: Cinta & Portal Waktu</i>	28
Tabel 2. Pemeran dalam film <i>Eggnoid: Cinta & Portal Waktu</i>	28
Tabel 3. Identifikasi unsur dramatik	35
Tabel 4. Unsur dramatik pada setiap adegan.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bukti langganan berbayar <i>Netflix</i>	19
Gambar 2. Bagan alur pikir penelitian	25
Gambar 3. Poster Film <i>Egnoid: Cinta & Portal Waktu</i>	31
Gambar 4. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 1	40
Gambar 5. Properti tata artistik mesin waktu <i>eggnoid</i>	41
Gambar 6. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 4	42
Gambar 7. <i>Tracking marker</i> di dada Eggy	44
Gambar 8. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 5	45
Gambar 9. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 6	46
Gambar 10. <i>Tracking marker</i> di jam beker (kiri) dan hasil akhir (kanan)	47
Gambar 11. <i>Shot</i> efek visual Adegan 14.....	47
Gambar 12. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 15	49
Gambar 13. <i>Shot</i> efek visual adegan 16	51
Gambar 14. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 19	52
Gambar 15. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 26	53
Gambar 16. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 27	55
Gambar 17. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 28	56
Gambar 18. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 31	58
Gambar 19. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 35	59
Gambar 20. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 40	61
Gambar 21. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 42	62
Gambar 22. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 43	64
Gambar 23. Rangkaian <i>shot</i> efek visual adegan 44	65
Gambar 24. Rangkaian <i>shot</i> adegan 1.....	68
Gambar 25. Rangkaian <i>shot</i> adegan 4.....	70
Gambar 26. Rangkaian <i>shot</i> adegan 5.....	70
Gambar 27. Rangkaian <i>shot</i> adegan 6.....	71
Gambar 28. <i>Shot</i> adegan 14.....	72
Gambar 29. Rangkaian <i>shot</i> adegan 15.....	73

- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film (jilid 2)*. Montase Press.
- Qowli, D. Q. A. (2021) *Efek Visual dalam Membangun Dramatisasi pada Film Gundala*. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Rahmad, C. Y. (2011). *Digital Compositing dalam Film Animasi 3 Dimensi. Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, Vol. 3 No. 1 (Desember 2011):19-27.
- Sulistiyono, A. (2014). *Menengok Kembali Eksistensi Visual Effect Film Indonesia*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Suryaman, O. (2017). *Prosiding Seminar Nasional Hiski 2017: Membongkar Sastra, Menggugat Rezim Kepastian*. Universitas Sanata Dharma.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT. Alfabet.
- Syafi'i, I. & Zahro, A. (2022). *Novel Fiksi Ilmiah Indonesia Terkini*. BASINDO
- Winartha, I. M. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Graha Ilmu.
- Wiguna, S. V. & Sugihartono, R. A. (2020). *The Directing Animation Film Entitled Si Joe. Artistic: International Journal of Creation and Innovation*, Vol. 1 No. 1 (April 2020):55-74
- Wright, S. (2008). *Compositing Visual Effect (Essentials for the Aspiring Artist)*. Focal Press.
- Wright, S. (2018). *Digital Compositing for Film and Video (Production Workflows And Techniques)*. Focal Press.
- Yanaayuri, S. A. & Agung, I. P. S. (2022). *Color Grading sebagai Pembangun Mood pada Setting Waktu dalam Web Series Rewrite. Texture: Art and Culture Journal*, Vol. 5 No. 1 (Juli 2022):1-14.

GLOSARIUM

- Atmospheric* : Teknik efek visual penambahan efek benda-benda melayang di udara yang dapat menghalangi, memantulkan, menyerap, atau merefraksikan cahaya.
- Background* : Latar belakang.
- CGI Compositing* : Teknik efek visual yang melibatkan penggabungan beberapa gambar dengan latar belakang.
- Color Correction* : Teknik efek visual untuk mengubah *value* warna serta kecerahan gambar agar dapat menyatu dengan baik ketika dikomposisikan ke dalam *footage*.
- Eggnoid* : Karakter fiktif dari film *Eggnoid: Cinta & Portal Waktu*.
- Film Burn* : Efek visual yang ditampilkan dalam film atau video yang menggambarkan pencahayaan berlebihan secara tiba-tiba, sering kali terlihat seperti kilatan terang yang melewati layar dan dapat digunakan untuk menandai transisi atau menambahkan elemen artistik ke dalam produksi tersebut.
- Footage* : Materi mentah yang belum diedit, direkam oleh kamera video, kamera film, atau bahkan gambar *CGI*.
- Game* : Perangkat lunak multimedia permainan yang dimainkan di ponsel, konsol, ataupun komputer.

- GPS* : Sistem navigasi satelit yang menyediakan informasi lokasi dan waktu di mana pun di permukaan bumi dengan akurasi tinggi.
- Health Bar* : Indikator visual pada *game* yang menampilkan tingkat kesehatan atau daya tahan karakter atau entitas dalam permainan.
- Motion Tracking* : Teknik menganalisis video untuk mendapatkan data koordinat posisi, rotasi, dan ukuran yang dapat digunakan untuk membuat gambar yang ditambahkan dapat bergerak bersama mengikuti gerakan objek dalam *footage* maupun gerakan kamera.
- Project* : File berisi kombinasi *footage* rekaman dan *CGI* yang telah dimanipulasi.
- Romance* : *Genre* sastra, film, atau media lainnya yang memusatkan percintaan dan hubungan romantis sebagai inti ceritanya.
- Rooftop* : Atap yang memiliki permukaan datar dan biasanya dipakai untuk orang yang ingin bersinggah di atas bangunan tersebut
- Rotoscoping* : Teknik mengisolasi atau memotong suatu bagian tertentu dalam *frame*.
- Still Image* : Representasi visual statis dari suatu objek, pemandangan, atau film tanpa adanya gerakan atau animasi.
- Sequence* : Gabungan dari beberapa adegan yang merupakan satu kesatuan peristiwa runtut.
- Scene* : Adegan dalam film yang merupakan gabungan dari beberapa *shot*.

Sci-fi : *Genre* sastra, film, atau media lain yang menggabungkan elemen ilmiah atau teknologi maju dengan unsur-unsur fiksi untuk membayangkan dunia atau kejadian yang mungkin terjadi di masa depan atau di luar batas-batas realitas yang dikenal

Shot : Sepotong bagian dari adegan.

VFX : Singkatan dari *visual effect* (efek visual)



		<p><i>footage motion graphic</i>. Cahaya biru tipis di sekitar bagian hitam perangkat juga merupakan efek <i>practical</i> atau disediakan dari propertinya. Beberapa bagian tangannya juga perlu <i>color correction</i> agar sesuai warnanya.</p>
6.	<p>Bagaimana proses pembuatan efek visual pada adegan yang menampilkan petir di siang hari?</p>	<p>Efek petir merupakan efek bawaan dari perangkat lunak <i>After Effect</i>. Teknis cahaya yang memancar hampir sama dengan efek cahaya pada mesin inkubator di awal film menggunakan <i>directional blur</i>. Perlu dilakukan teknik <i>Rotoscoping</i> juga untuk bagian petir yang tertutup gedung di depannya.</p>
7.	<p>Bagaimana proses pembuatan efek visual pada adegan yang menampilkan kembang api?</p>	<p>Kembang api merupakan teknik <i>CGI Compositing</i>. Dalam shot ini kami menggunakan <i>footage</i> video berbagai macam kembang api yang disatukan dengan <i>footage background</i>.</p>
8.	<p>Bagaimana proses pembuatan efek visual pada adegan yang menampilkan jam bergerak cepat?</p>	<p>Untuk jamnya itu <i>practical</i>, sehingga kami hanya mengganti bagian dalam jam. Pengerjaan menggunakan <i>CGI Compositing</i> yang ditracking pada <i>tracking marker</i> yang telah ditempel ke jam. Selanjutnya dilakukan <i>Color Correction</i> agar warnanya menyatu dengan <i>footage background</i>.</p>

B. Narasumber 2

Nama: Naya Anindita

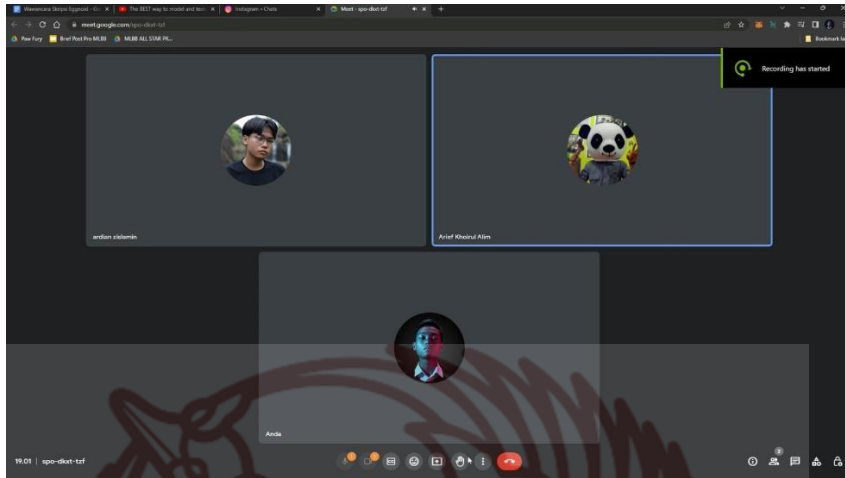
Jabatan: Sutradara

Tanggal Wawancara: 21 Februari 2024

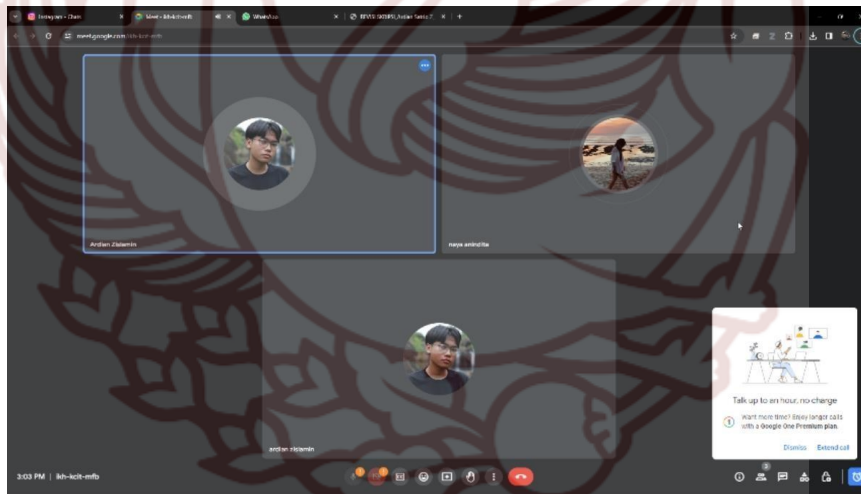
No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Narasumber
1.	Bagaimana visi kreatif Anda untuk efek visual dalam film Eggnoid?	Untuk film Eggnoid ini aku punya visi untuk buat bikin konsep Eggnoid yang berbeda dengan yang di Webtoon yaitu konsep <i>dystopian future</i> . Di webtoon kan kita melihat konsep Eggnoid yang lebih kayak <i>fantasy, clean sleek modern</i> , dan <i>utopian</i> gitu. Tapi di sini aku mau ambil pendekatan yang lebih <i>dystopian</i> yang menggambarkan bagaimana di masa depan teknologi menjadi semakin maju tapi di saat yang bersamaan peradaban manusia justru semakin hancur, makanya itu kenapa mereka mengirim <i>eggnoid</i> dari masa depan untuk memperbaiki masa lalu. Jadi untuk efek visual dan properti yang digunakan untuk mewujudkan konsep <i>dystopian</i> ini juga disesuaikan, misal properti mesin inkubator eggnoid dan efek visual yang melengkapinya.
2.	Bagaimana proses kolaborasi Anda dengan tim VFX dalam mengimplementasikan efek visual dalam film Eggnoid, mulai dari konsep hingga akhirnya di layar?	Jadi pertama aku sharing referensi untuk pandanganku tentang gambaran masa depannya itu yang kayak gimana, terus bentuk mesin telurnya Eggnoid itu bakal kayak gimana. Setelah itu kami diskusi tentang efek visual dan efek praktikal apa aja yang bakal digunakan buat adegan-adegan tertentu. Selebihnya untuk detail-detail efek visualnya dipegang langsung sama visual effect

		supervisor.
3.	Dalam pandangan Anda, bagaimana penggunaan efek visual dalam film Eggnoid memberikan kontribusi terhadap narasi atau karakterisasi?	Di film Eggnoid penggunaan efek visual punya peran penting untuk memperkuat narasi dan karakterisasi. Salah satu contohnya waktu tokoh Eggy lagi senang, sedih, marah, atau jatuh cinta dadanya akan menyala, efek ini dibuat dengan perpaduan efek visual dan efek praktikal. Penggunaan efek visual nggak hanya buat hiasan aja, tapi juga bener-bener jadi kunci buat memperkuat cerita dan karakternya. Misalnya, kita mainin pencahayaan, warna, dan cara nyusun gambar buat bikin suasana yang pas, yang bisa ngebantu banget ngebangun ketegangan atau ngeliat perkembangan karakter. Jadi, efek visual ini jadi kayak elemen yang bikin cerita makin kuat dan bikin penonton lebih nyambung sama emosi dan atmosfer dalam filmnya. Secara total, efek visual di "Egnoid" bener-bener jadi bagian penting yang bikin pengalaman nontonnya jadi semakin ngena buat penontonnya.
4.	Bagaimana Anda menyeimbangkan penggunaan efek visual dengan elemen-elemen lain dalam produksi film Eggnoid, seperti sinematografi, pencahayaan, dan desain set/properti?	Meskipun potensi penggunaan efek visual di film ini sangat luas, tapi di produksi ini kami juga harus bener-bener mempertimbangkan soal masalah budget. Budget yang cukup terbatas bikin kami harus mempertimbangkan penggunaan efek visual hanya di bagian utama dan memang harus pakai efek visual. Seperti gerakan sayap di dada Eggy yang menyala, layar LED di mesin Eggnoid, efek asap, dan cahaya saat Eggy akan di kirim ke masa depan.

5.	Apakah ada adegan atau momen tertentu dalam film Eggnoid di mana penggunaan efek visual menjadi kunci untuk menyampaikan pesan atau emosi tertentu kepada penonton?	Yang paling kerasa itu mungkin saat Eggy marah atau saat dia jatuh cinta. Efek dadanya yang menyala itu paling keliatan buat menyampaikan pesan atau emosi karakternya sih.
6.	Apakah Anda memiliki rencana atau aspirasi untuk mengembangkan penggunaan efek visual pada perfilman Indonesia di masa depan, berdasarkan pengalaman Anda dalam pembuatan film Eggnoid?	Pasti pengen banget, tapi sampai sekarang faktor yang paling menghambat di produksi film dengan efek visual di Indonesia itu masalah budget dan waktunya sih. Makanya di film Eggnoid ini kita ga hanya memaksimalkan efek visualnya tapi juga memaksimalkan efek praktikalnya untuk dapet hasil yang bener-bener real.
7.	Adakah istilah khusus untuk elemen <i>sci-fi</i> yang digunakan dalam film?, seperti dada menyala, perangkat Zen Zion, mesin inkubator, mesin waktu kamera	Engga ada sih, mungkin kalo dadanya eggy yang nyala gitu kita bilang “sayapnya nyala” karena lambang di dadanya Eggy kan bentuknya kayak sayap gitu. Selain itu hp nya Zen Zion itu kami sebut “alatnya Zen dan Zion”.



Gambar 45. *Screenshot* Wawancara melalui Google Meet bersama Khoirul Arief



Gambar 46. *Screenshot* Wawancara melalui Google Meet bersama Naya Anindita