



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.

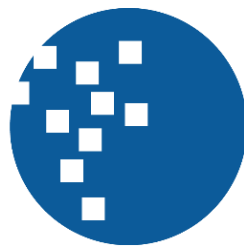
Copyright and reuse:

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.

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMBANTU
STORYTELLING DALAM FILM ANIMASI 3 DIMENSI *THE
SPIRIT OF ANSEL***

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar S.Ds.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Daniel Evan Kristhio Nissi

NIM : 13120210353

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daniel Evan Krsthio Nissi

NIM : 13120210353

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMBANTU *STORYTELLING* DALAM
FILM ANIMASI 3 DIMENSI *THE SPIRIT OF ANSEL***

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.

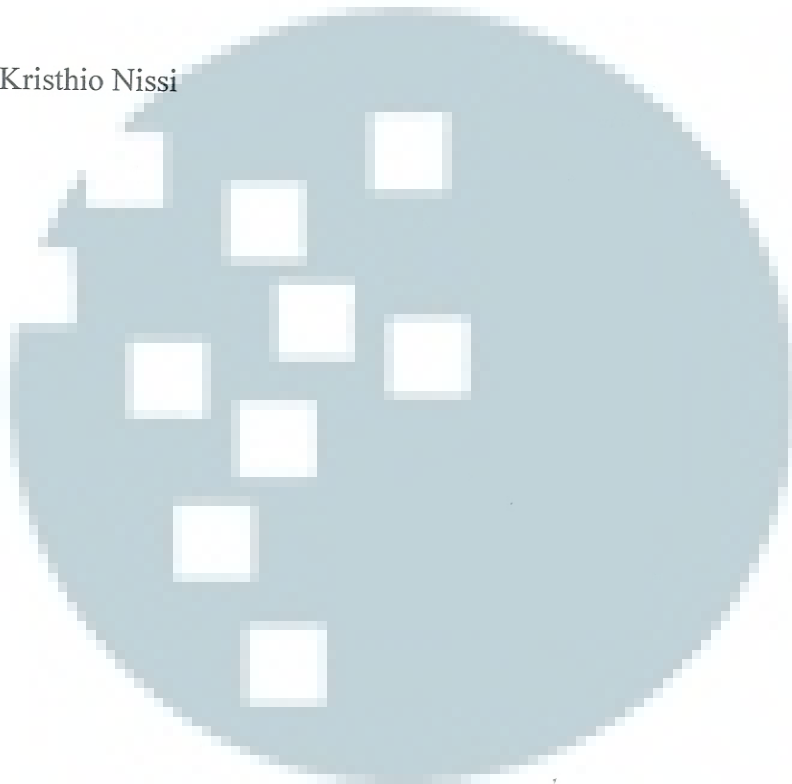
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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, 19 Desember 2016



Daniel Evan Krithio Nissi



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Shot* Untuk Membantu *Storytelling* Dalam Film Animasi 3

Dimensi *The Spirit of Ansel*

Oleh

Nama : Daniel Evan Krsthio Nissi

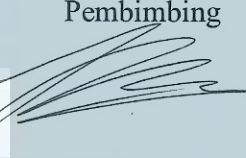
NIM : 13120210353

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2017

Pembimbing


Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.

Penguji


Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang


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

Ketua Program Studi


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

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang karena hikmatnya saya bisa menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan tugas akhir saya berjudul “Perancangan *Shot* Untuk Membantu *Storytelling* Dalam Film Animasi 3 Dimensi *The Spirit of Ansel*”.

Topik ini dipilih karena menurut pengamatan penulis, kepentingan perancangan *shot* yang benar masih kurang dikomunikasikan di kalangan para *filmmaker*. Dengan menyelesaikan laporan tugas akhir ini diharapkan untuk memaparkan mengapa teknik *shot* dapat memperjelas jalan cerita dan juga membuktikan teori-teori yang akan dibahas kepada film animasi 3 dimensi yang penulis sendiri akan buat, berjudul *The Spirit of Ansel*.

Walaupun penulisan laporan tugas akhir ini telah melalui sejumlah revisi, penulis mohon maaf apabila masih terdapat konten yang kurang berkenan. Penulis berharap para *filmmaker* bisa belajar banyak dari laporan tugas akhir ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya untuk pihak-pihak yang telah menjadi bagian proses pembuatan laporan tugas akhir ini, yaitu:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku kepala program studi
Desain Komunikasi Visual

2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing
3. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn, M.M. selaku dosen pembimbing tugas akhir
4. Mega Iranti Kusumawardhani selaku dosen Academic Writing
5. Keluarga dan teman-teman seperjuangan

Tangerang, 19 Desember 2016



Daniel Evan Kristhio Nissi



ABSTRAKSI

Film animasi 3 dimensi adalah sebuah media seni yang memiliki cara bercerita unik dan tidak terbatas. Film animasi 3 dimensi merupakan kesatuan dari elemen-elemen yang saling mempengaruhi. Untuk memastikan bahwa kesatuan elemen-elemen yang kompleks ini menceritakan pesan yang ingin disampaikan *filmmaker* dengan jelas (dan tidak membingungkan), diperlukan perancangan *shot* untuk mengarahkan mata penonton terhadap cerita.

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dalam pengerjaan Tugas Akhir ini. Dalam penelitian ini, penulis melakukan studi pustaka dan observasi sebagai acuan. Data yang telah dikumpulkan dari studi pustaka dan observasi akan digunakan sebagai landasan perancangan dalam proses pembuatan film animasi 3 dimensi yang berjudul *The Spirit of Ansel*.

Penulis mengambil judul topik “Perancangan Teknik *Shot* untuk Membantu *Storytelling* dalam Film Animasi 3 Dimensi *The Spirit of Ansel*”. Hasil dari penelitian ini akan digunakan untuk menginformasikan para *filmmaker* akan pentingnya teknik perancangan *shot* dalam membantu *storytelling* film animasi 3 dimensi.

Kata kunci: kamera, *shot*, *storytelling*.

UMMN

ABSTRACT

3D animation film is an art media that possesses a rather unique storytelling ability, it is unlimited. 3D animations are very complex, its existence itself is a manifestation of smaller elements that interact with each other, and this interaction decides how the story in a 3D animation film goes. This is why it is important to take one step further and make sure these elements interact the way the creator wants them to; to be part of the story and not solely for aesthetic purposes. This is what the author means by crafting a shot design that assists storytelling.

The author plans to use qualitative research method in this final project. The author plans to collect information from literature study and observation and use them as reference. Information that have been collected will be put into play as a design foundation in the 3D animation film the author is planning to create, The Spirit of Ansel.

The author has decided that the main topic of this final project report is “Designing Shot Setup to Create Visual Purpose in a 3D Animation Film The Spirit of Ansel”. Results of the research will be used to communicate fellow filmmakers about the importance of shot design in order to achieve successful storytelling.

Keywords: camera, shot, storytelling.

UMMN

DAFTAR ISI

PERANCANGAN SHOT UNTUK MEMBANTU STORYTELLING DALAM FILM ANIMASI 3 DIMENSI THE SPIRIT OF ANSEL	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Teori Dasar	4
2.1.1 Animasi	4

2.1.2	Animasi 3 Dimensi.....	4
2.1.3	Prinsip Animasi Staging.....	7
2.1.4	Storyboard.....	7
2.2.	Shot	8
2.2.1	Elemen-Elemen Shot.....	8
2.2.2	Komposisi	23
2.2.3	Rule of Third.....	24
BAB III METODOLOGI		25
3.1.	Gambaran Umum.....	25
3.1.1	Sinopsis	25
3.1.2	Posisi Penulis	25
3.2.	Tahapan Kerja.....	26
3.3.	Objek Penelitian	27
3.3.1	Up.....	27
3.3.2	Borrowed Time	34
3.4.	Metode Penelitian.....	39
3.5.	Proses Perancangan	40
3.5.1	Shot 3	41
3.5.2	Shot 5	43
3.5.3	Shot 16	45

3.5.4	Shot 23	48
3.5.5	Shot 31	50
3.5.6	Shot 32	52
3.5.7	Shot 34	55
3.5.8	Shot list	56
BAB IV ANALISIS		58
4.1.	Analisa Shot 3	58
4.2.	Analisa Shot 5	59
4.3.	Analisa Shot 16	60
4.4.	Analisa Shot 23	61
4.5.	Analisa Shot 31	62
4.6.	Analisa Shot 32	63
4.7.	Analisa Shot 34	64
BAB V PENUTUP		65
5.1.	Kesimpulan	65
5.2.	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		xviii
LAMPIRAN A: SINOPSIS		xix
LAMPIRAN B: REFERENSI VISUAL.....		xxi
LAMPIRAN C: SCRIPT		xxii

LAMPIRAN D: STORYBOARD xxvi

LAMPIRAN E: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN..... xxxvi

LAMPIRAN F: TIMELINE xxxvii

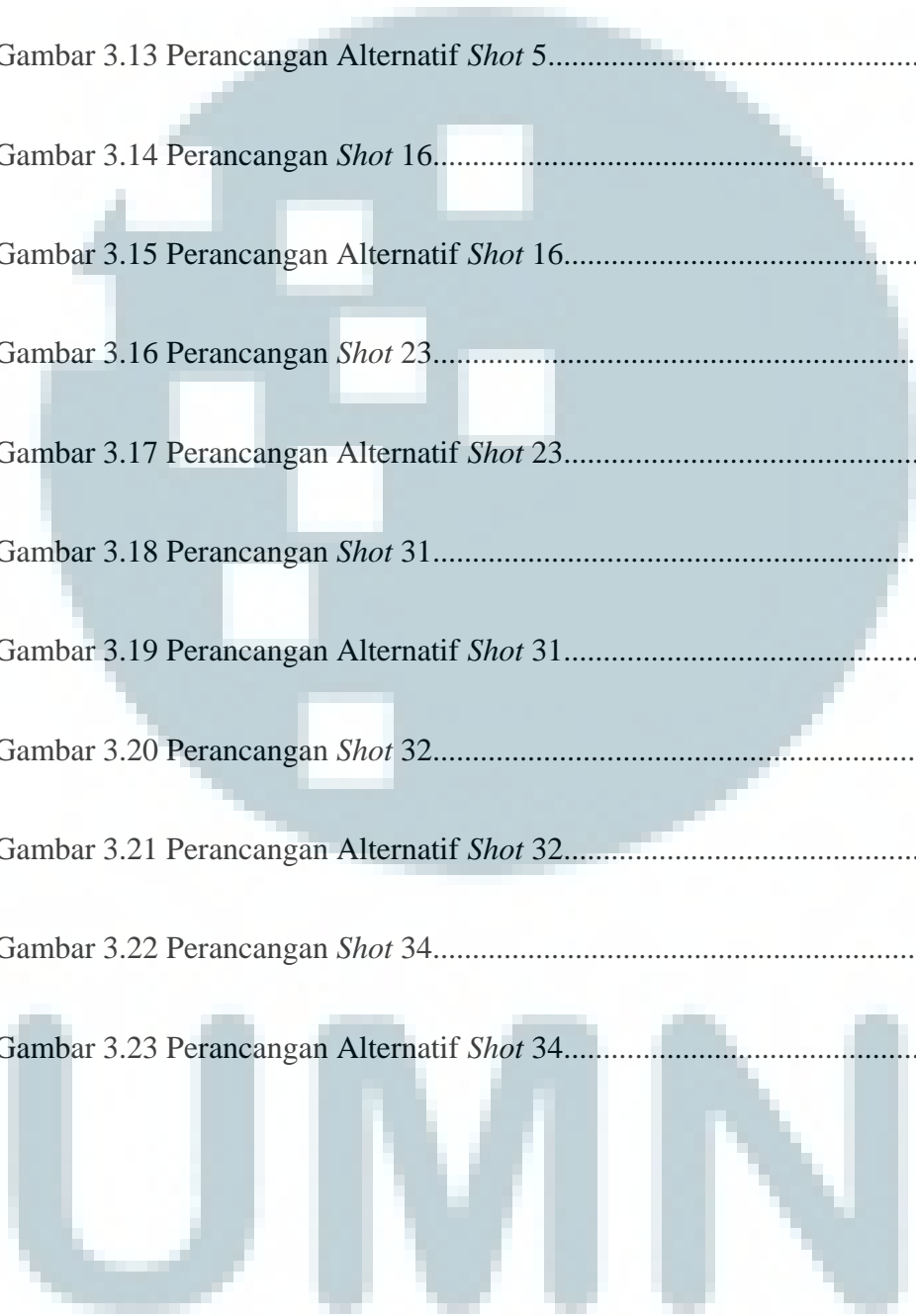


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>staging</i> film animasi 3 dimensi.....	7
Gambar 2.2 Ilustrasi <i>Horizontal Camera Angle</i> (<i>Grammar of the Shot: Third Edition</i>)	9
Gambar 2.3 Contoh <i>frontal shot</i>	10
Gambar 2.4 Contoh $\frac{3}{4}$ <i>shot</i>	10
Gambar 2.5 Contoh <i>profile shot</i>	11
Gambar 2.6 Contoh $\frac{3}{4}$ <i>back shot</i>	12
Gambar 2.7 Contoh <i>full back shot</i>	13
Gambar 2.8 Ilustrasi <i>vertical camera angle</i>	14
Gambar 2.9 dan 2.10 Contoh <i>low angle shot</i> dan <i>high angle shot</i>	15
Gambar 2.11 Contoh <i>frog's-eye view</i>	16
Gambar 2.12 Contoh <i>bird's-eye view</i>	16
Gambar 2.13 <i>Close-Up Shot</i>	17
Gambar 2.14 dan 2.15 <i>Extreme Close-Up Shot</i>	18
Gambar 2.16 <i>Medium Shot</i>	19
Gambar 2.17 <i>Long Shot</i>	19

Gambar 2.18 <i>Extreme Long Shot</i>	20
Gambar 2.19 Contoh <i>Two-Shot</i>	21
Gambar 2.20 Contoh <i>Over-the-Shoulder Shot</i>	22
Gambar 2.21 Contoh <i>POV shot</i> melalui sudut pandang orang pertama.....	22
Gambar 2.22 Contoh <i>balance</i>	23
Gambar 2.23 Contoh <i>imbalance</i>	24
Gambar 2.24 Contoh <i>rule of third</i>	24
Gambar 3.1 Referensi <i>Long Shot</i>	29
Gambar 3.2 Referensi <i>Long Shot</i>	30
Gambar 3.3 Referensi <i>Long Shot</i>	31
Gambar 3.4 Referensi <i>Long Shot</i>	32
Gambar 3.5 Referensi <i>Long Shot</i>	33
Gambar 3.6 Referensi $\frac{3}{4}$ <i>Back Angle Shot</i>	34
Gambar 3.7 Referensi <i>Extreme Long Shot</i>	36
Gambar 3.8 Referensi <i>Extreme Close Up</i>	37
Gambar 3.9 Referensi <i>Close Up</i>	38
Gambar 3.10 Perancangan <i>Shot 3</i>	43

Gambar 3.11 Perancangan Alternatif <i>Shot</i> 3.....	43
Gambar 3.12 Perancangan <i>Shot</i> 5.....	45
Gambar 3.13 Perancangan Alternatif <i>Shot</i> 5.....	45
Gambar 3.14 Perancangan <i>Shot</i> 16.....	47
Gambar 3.15 Perancangan Alternatif <i>Shot</i> 16.....	47
Gambar 3.16 Perancangan <i>Shot</i> 23.....	49
Gambar 3.17 Perancangan Alternatif <i>Shot</i> 23.....	49
Gambar 3.18 Perancangan <i>Shot</i> 31.....	51
Gambar 3.19 Perancangan Alternatif <i>Shot</i> 31.....	52
Gambar 3.20 Perancangan <i>Shot</i> 32.....	53
Gambar 3.21 Perancangan Alternatif <i>Shot</i> 32.....	53
Gambar 3.22 Perancangan <i>Shot</i> 34.....	55
Gambar 3.23 Perancangan Alternatif <i>Shot</i> 34.....	55



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Shot List</i>	57
Tabel 4.1 Analisa <i>Shot 3</i>	58
Tabel 4.2 Analisa <i>Shot 5</i>	59
Tabel 4.3 Analisa <i>Shot 16</i>	60
Tabel 4.4 Analisa <i>Shot 23</i>	61
Tabel 4.5 Analisa <i>Shot 31</i>	62
Tabel 4.6 Analisa <i>Shot 32</i>	63
Tabel 4.7 Analisa <i>Shot 34</i>	64

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SINOPSIS.....	xix
LAMPIRAN B: REFERENSI VISUAL.....	xxi
LAMPIRAN C: SCRIPT.....	xxii
LAMPIRAN D: STORYBOARD.....	xxvi
LAMPIRAN E: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....	xxxvi
LAMPIRAN F: TIMELINE.....	xxxvii

UMMN