



### **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* KOMEDI DALAM FILM ANIMASI**

## ***HYBRID “BRUU BRUU”***

### **Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Tresna Arief Kusumah  
NIM : 13120210211  
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 : Tresna Arief Kusumah

NIM : 13120210211

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN *SHOT* KOMEDI DALAM FILM ANIMASI  
*HYBRID “BRUU BRUU”***

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

Tresna Arief Kusumah



## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN *SHOT* KOMEDI DALAM FILM ANIMASI

#### *HYBRID “BRUU BRUU”*

Oleh

Nama : Tresna Arief Kusumah

NIM : 13120210211

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 24 Januari 2017

Pembimbing

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

Penguji

Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Sidang

Edwin Hartono Sutiono, S.Sn., M.A.

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang telah diberikan oleh-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan tugas akhir ini dibuat sebagai syarat kelulusan Tugas Akhir di fakultas seni dan desain jurusan animasi Universitas Multimedia Nusantara. Di dalam Laporan ini penulis akan membahas tentang perancangan desain *shot* yang bertema komedi untuk pembuatan film *hybrid animation* yang sudah disusun oleh penulis dan tim untuk pelaksanaan proyek ini. Film *hybrid animation* yang akan penulis dan tim buat berjudul “*Bruu Bruu*”.

Penulis tertarik untuk membahas perancangan desain *shot* komedi dalam film “*Bruu Bruu*” adalah karena pembuatan *shot* yang akan dibuat di dalam *storyboard* film “*Bruu Bruu*” akan sangat berpengaruh dalam pembuatan keseluruhan film dan cerita. Karena pembuatan *shot* pada *storyboard* ini akan menjadi acuan cerita, *angle camera*, *timing*, dan gerakan yang nanti akan dibuat saat menggerakkan animasi. Diharapkan dengan pembuatan *shot* pada *storyboard* ini akan menjadi alur cerita yang baik sehingga kesan komedi yang ingin penulis dan tim sampaikan kepada para penonton menjadi tersampaikan dengan baik. Selain itu, penulis juga berharap tulisan ini nantinya akan berguna untuk menjadi referensi pembaca yang juga ingin membuat desain *shot* untuk animasi yang bertema komedi.

Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini penulis mendapat banyak bimbingan dan pelajaran serta saran dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan

rasa terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini antara lain sebagai berikut:

1. Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ibu Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
3. Teman-teman tim, Deorama dan Joshua
4. Rekan-rekan mahasiswa/i Animasi 2013
5. Keluarga tercinta

Tangerang, 19 Desember 2016

Tresna Arief Kusumah

UMMN

## ABSTRAK

Komedi merupakan salah satu genre film yang memiliki nilai jual yang tinggi di masyarakat. Maka dari itu, dalam proyek tugas akhir ini penulis dan tim memutuskan untuk membuat film *hybrid animation*, yaitu gabungan animasi 2d, 3d, dan video asli yang dibumbui dengan genre komedi. Penulis berperan sebagai *storyboard artist* yang bertugas untuk membuat semua *shot* yang ada dalam pembuatan film “*Bruu Bruu*”.

Dalam laporan ini penulis membahas cara merancang desain *shot* untuk film bergenre komedi yang lebih banyak menggunakan *angle* kamera yang lebih fokus terhadap ekspresi dari karakter dan tidak banyak menggunakan pergerakan kamera, karena lebih difokuskan terhadap gerakan objek yang ada di dalam *frame*. Tujuan dari proyek tugas akhir ini untuk merancang *shot* bergenre komedi yang akan diterapkan dalam film animasi *hybrid* “*Bruu Bruu*”. Metode yang digunakan dalam merancang *shot* bergenre komedi ini menggunakan teori-teori pendukung yang penulis dapat melalui buku cetak, buku digital, maupun jurnal. Penulis juga mengumpulkan gambar-gambar visual dan film-film referensi yang bisa penulis jadikan sebagai contoh untuk pembuatan *shot* komedi.

Kata kunci : *Hybrid animation, storyboard, shot, komedi*

UMMN



## **ABSTRACT**

*Comedy is one of film genres that has a high selling price in the market. Therefore, in this final projects duty, writer and team decided to make a film hybrid animation, which is a combination of 2d animation, 3d animation, and video original flavored with genre of comedy. Writer take a role as a storyboard artist who will make all shot that is in making a film "Bruu Bruu" .*

*In this report, the author discusses how to design the shot for film with comedy genre that uses camera angles to focus on the expression of character and not much use of camera movement, because it is more focused on the movement of objects in the frame. The purpose of this thesis project for designing shot comedy genre that will be applied in the animated film hybrid "Bruu Bruu". The method used in designing shot comedy genre using supporting theories that the author can through print books, digital books, and journals. The author also collects visual images and movies reference that can be used as an example for the manufacture of a comedy shot.*

*Keywords: Hybrid Animation, Storyboard, Shot, Comedy*

U M N

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Batasan Masalah .....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7. Metode Perancangan .....	6
1.8. <i>Timeline</i> .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>

2.1.	Animasi .....	8
2.1.1.	Jenis-jenis Animasi .....	8
2.2.	<i>Storyboard</i> .....	9
2.3.	Rule of Thirds .....	11
2.4.	<i>Camera Shots</i> .....	12
2.4.1.	Sudut Pandang ( <i>Shot Angles</i> ).....	12
2.5.	Komedi.....	18
2.5.1.	<i>Slapstick Comedy</i> .....	19
2.5.2.	<i>Visual Comedy</i> .....	20
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>21</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	21
3.1.1.	Sinopsis .....	21
3.1.2.	Posisi Penulis .....	22
3.2.	Tahapan Kerja.....	22
3.3.	Acuan .....	24
3.4.	Kaitan Shot Dengan Komedi .....	26
3.5.	Studi Perancangan Shot.....	27
3.5.1.	<i>Scene 2</i> .....	27
3.5.2.	<i>Scene 4</i> .....	41
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>57</b>
4.1.	Analisis.....	57
4.1.1.	<i>Scene 2</i> .....	57

4.1.2. <i>Scene 4</i> .....	62
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>68</b>
5.1. Kesimpulan .....	68
5.2. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xiv</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Rule of Thirds</i> .....	11
Gambar 2.2. <i>Close-Up</i> .....	13
Gambar 2.3. <i>Medium Close-Up</i> .....	13
Gambar 2.4. <i>Big Close-Up</i> .....	14
Gambar 2.5. <i>Extreme Close-Up</i> .....	14
Gambar 2.6. <i>Medium Shot</i> .....	15
Gambar 2.7. <i>Long Shot</i> .....	15
Gambar 2.8. <i>Establish Shot</i> .....	16
Gambar 2.9. <i>Over the Shoulder</i> .....	16
Gambar 2.10. <i>High Angle</i> .....	17
Gambar 2.11. <i>Normal Angle</i> .....	17
Gambar 2.12. <i>Low Angle</i> .....	18
Gambar 3.1. <i>Tom and Jerry</i> .....	24
Gambar 3.2. <i>Larva Animation</i> .....	25
Gambar 3.3. <i>Spongebob</i> .....	25
Gambar 3.4. <i>Edgar Wright – How to Do Visual Comedy</i> .....	26
Gambar 3.5. <i>Sketsa awal Scene 2</i> .....	29
Gambar 3.6. <i>Hasil Akhir Scene 2</i> .....	30
Gambar 3.7. <i>Tom Shocked Close Up</i> .....	31
Gambar 3.8. <i>Sketsa Digital Shot 1 dan 6</i> .....	32
Gambar 3.9. <i>Lining Shot 1 dan 6</i> .....	32
Gambar 3.10. <i>Shading Shot 1 dan 6</i> .....	32

Gambar 3.11. <i>Tom and Jerry Medium Shot</i> .....	33
Gambar 3.12. <i>Sketsa Digital Shot 2</i> .....	34
Gambar 3.13. <i>Lining Shot 2</i> .....	34
Gambar 3.14. <i>Shading Shot 2</i> .....	35
Gambar 3.15. <i>Howard Medium Shot</i> .....	35
Gambar 3.16. <i>Sketsa Digital Shot 3, 5, dan 12</i> .....	36
Gambar 3.17. <i>Lining Shot 3, 5, dan 12</i> .....	37
Gambar 3.18. <i>Shading Shot 3, 5, dan 12</i> .....	37
Gambar 3.19. <i>Sketsa Digital Shot 8 dan 10</i> .....	37
Gambar 3.20. <i>Lining Shot 8 dan 10</i> .....	38
Gambar 3.21. <i>Shading Shot 8 dan 10</i> .....	38
Gambar 3.22. <i>The Krusty Krab Establish Shot</i> .....	38
Gambar 3.23. <i>Sketsa Digital Shot 4, 7, 9, dan 11</i> .....	40
Gambar 3.24. <i>Lining Shot 4, 7, 9, dan 11</i> .....	40
Gambar 3.25. <i>Shading Shot 4, 7, 9, dan 11</i> .....	41
Gambar 3.26. <i>Sketsa awal Scene 4</i> .....	43
Gambar 3.27. <i>Hasil Akhir Scene 4</i> .....	44
Gambar 3.28. <i>Tom and Jerry High Angle</i> .....	45
Gambar 3.29. <i>Sketsa Digital Shot 1 dan 9</i> .....	46
Gambar 3.30. <i>Lining Shot 1 dan 9</i> .....	46
Gambar 3.31. <i>Shading Shot 1 dan 9</i> .....	46
Gambar 3.32. <i>Sandy Medium Shot</i> .....	47
Gambar 3.33. <i>Sketsa Digital Shot 2, 5, 7, 12, dan 15</i> .....	48

Gambar 3.34. <i>Lining Shot</i> 2, 5, 7, 12, dan 15 .....	48
Gambar 3.35. <i>Shading Shot</i> 2, 5, 7, 12, dan 15.....	49
Gambar 3.36. <i>Tom and Jerry Big Close Up</i> .....	49
Gambar 3.37. <i>Sketsa Digital Shot</i> 3, 4, 10, 11, 13, dan 17 .....	50
Gambar 3.38. <i>Lining Shot</i> 3, 4, 10, 11, 13, dan 17 .....	51
Gambar 3.39. <i>Shading Shot</i> 3, 4, 10, 11, 13, dan 17.....	51
Gambar 3.40. <i>Larva Animation Long Shot</i> .....	51
Gambar 3.41. <i>Sketsa Digital Shot</i> 6 dan 18 .....	53
Gambar 3.42. <i>Lining Shot</i> 6 dan 18 .....	53
Gambar 3.43. <i>Shading Shot</i> 6 dan 18.....	53
Gambar 3.44. <i>Sketsa Digital Shot</i> 8 dan 14 .....	54
Gambar 3.45. <i>Lining Shot</i> 8 dan 14 .....	54
Gambar 3.46. <i>Shading Shot</i> 8 dan 14.....	54
Gambar 3.47. <i>Tom and Jerry Medium Close Up</i> .....	55
Gambar 3.48. <i>Sketsa Digital Shot</i> 16 .....	56
Gambar 3.49. <i>Lining Shot</i> 16 .....	56
Gambar 3.50. <i>Shading Shot</i> 16.....	56
Gambar 4.1. <i>Shot Scene</i> 2 .....	57
Gambar 4.2. <i>Shot Scene</i> 4 .....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. <i>Timeline</i> Pengerjaan Kelompok.....	6
Tabel 1.2. <i>Timeline</i> Pengerjaan <i>Shot Storyboard</i> .....	7
Tabel 3.1. <i>Workflow</i> Perancangan <i>Shot</i> .....	22
Tabel 3.2. <i>Shotlist Scene 2</i> .....	28
Tabel 3.3. <i>Shotlist Scene 4</i> .....	42
Tabel 4.1. Analisa <i>Scene 2</i> .....	58
Tabel 4.2. Analisa <i>Scene 4</i> .....	63

UMMN



## DAFTAR LAMPIRAN

**LAMPIRAN A : CERITA ..... xvi**

**LAMPIRAN B : KARTU KONSULTASI BIMBINGAN I ..... xvii**

**LAMPIRAN C : KARTU KONSULTASI BIMBINGAN II..... xviii**



**UMN**