



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

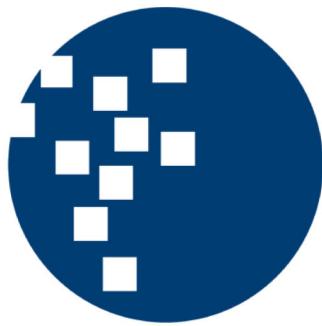
Copyright and reuse:

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 TATA LETAK KAMERA DAN
PENGGUNAAN *SPLIT-SCREEN* DALAM
MENARASIKAN FILM ANIMASI PENDEK “RANA”**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Dimas Seto Fijri Tadarus
NIM : 12120210272
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 : Dimas Seto Fijri Tadarus
NIM : 12120210272
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhiri:

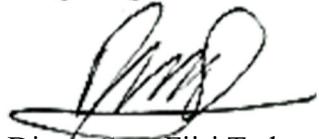
Perancangan Tata Letak Kamera dan Penggunaan *Split-Screen* Dalam Menarasikan Animasi Pendek “RANA”

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 pelaksanan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas 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 (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Juni 2016



Dimas Seto Fijri Tadarus

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Tata Letak Kamera dan Penggunaan *Split-Screen* Dalam Menarasikan Animasi Pendek “RANA”

Oleh

Nama : Dimas Seto Fijri Tadarus
NIM : 12120210272
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Juli 2016

Pembimbing I



Kemal Hassan, S.T., M.Sn.

Pembimbing II



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

Pengaji



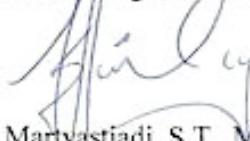
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Semua orang pernah mengalami masa dimana ia terpuruk hingga ia merasa bahwa ketika mereka jatuh, mereka merasa tidak akan bisa untuk bangkit lagi. Namun dengan sedikit tekad yang ada pada dalam diri, seseorang pasti dapat menghadapi cobaan yang ada di sekitar mereka dan terus berjalan maju tanpa ada rasa penyesalan. Seperti lagu Banda Neira yang berjudul “Yang Patah Tumbuh, Yang Hilang Berganti”, berdasarkan dari lagu inilah penulis dan rekan kelompoknya terinspirasi untuk membuat karnya animasi pendek berjudul “RANA”.

Penulis mengambil topik ini karena penulis merasa bahwa pengaturan tata letak kamera itu adalah hal yang penting dalam animasi dan sinematografi, karena informasi yang disampaikan kepada penonton bergantung dari bagaimana *shot* diambil. Selama penggeraan tugas akhir ini, penulis juga mendapat pelajaran berharga bagaimana penataan kamera itu berpengaruh bagaimana jalannya cerita berlangsung dalam suatu film, kalau salah satu *shot* saja salah dalam pengambilannya, hal tersebut akan mempengaruhi hasil keseluruhan suatu film.

Penulis berharap dengan adanya laporan tugas akhir ini, para pelaku bidang kreatif dapat mengapresiasi lebih dalam dan tidak menganggap remeh mengenai tata letak kamera. Karena hal tersebut adalah salah satu hal dasar yang menjadi pondasi dalam bidang perfilman, dan hal dasar tidak boleh dilupakan.

Dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu dalam proses tugas akhir ini, yaitu:

1. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf. Tech.
2. Dosen Pembimbing Kemal Hassan S.T., M.Sn. dan Christian Aditya S.Sn. yang telah membantu membimbing penulis selama berlangsungnya Tugas Akhir.
3. Band Banda Neira yang mengijinkan kami menggunakan lagunya.
4. Raka Putra, M. Rahmadyo Narendra sebagai sahabat yang sudah memberikan semangat dan referensi selama penggerjaan Tugas Akhir.
5. Orang tua saya, yang sudah memberikan bantuan moral.

Tangerang, 14 Juni 2016



Dimas Seto Fijri Tadarus

ABSTRAK

Pengaturan tata letak kamera sangatlah penting, baik itu dalam sinematografi maupun animasi. Informasi yang dapat disampaikan kepada penonton dapat bergantung dari bagaimana suatu *shot* diambil, sama halnya dengan bagaimana narasi berlangsung sepanjang film memiliki hubungan dengan bagaimana penataan letak kamera diatur. Dari bagaimana pengambilan gambar, pergerakan kamera, *screen direction*, komposisi dan *aspect ratio*, selain itu *split-screen* juga dapat memberikan alternatif lain dalam penyampaian cerita kepada penonton. Penelitian yang digunakan adalah observasi dengan memperhatikan karya-karya animasi berupa film animasi, serial animasi dan videoklip musik. Dari observasi tersebut, hasil yang didapat adalah bagaimana komposisi *shot* diambil berdasarkan materi observasi Paprika dan Bakemonogatari, bagaimana pergerakan kamera yang digunakan berdasarkan Bakemonogatari, *screen direction* yang menjelaskan *shot* yang harus diambil setelah suatu *shot* supaya memberikan kesan yang berkesinambungan dari satu adegan ke adegan berikutnya, serta penentuan *aspect ratio* yang digunakan karena penerapan *split-screen*.

Kata Kunci: **Animasi, Tata Letak Kamera, Narasi**

ABSTRACT

Setup for the layout of camera is one of the most important thing, be it in cinematography or animation. The information that delivered to audience depends on how the shots are taken, it's the same thing with how the story narrates along within the movie have a deep connections with how the layout of camera are taken. From how the shots are taken, camera movement, screen direction, composition and aspect ratio, aside from those, split-screen can also offer a different alternatives to deliver a story to audience from different perspective. Research method that writer use an observation method from creative works reference such as an animated movie Paprika, anime serial Bakemonogatari and Music Video Clazziquai. Method that taken such as how the composition works, how the shots are taken, screen direction and camera movements were taken from Paprika and Bakemonogatari, whilst how to setup split-screen and how the setup for aspect ratio were referenced from Clazziquai.

Keywords: Animation, Layout of Camera, Narration

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| 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. Animasi | 3 |
| 2.2. Tata Letak Kamera dalam Animasi..... | 3 |
| 2.2.1. Makna Pengambilan Gambar atau <i>Shot</i> dalam Animasi..... | 4 |
| 2.2.1.1 <i>Long Shot</i> | 5 |
| 2.2.1.2 <i>Medium Shot</i> | 6 |

| | | |
|---------------------------------|--|-----------|
| 2.2.1.3 | <i>Close Up</i> | 7 |
| 2.2.2. | Makna Pergerakan Kamera dalam Animasi..... | 7 |
| 2.2.2.1 | <i>Pull back reveal</i> | 8 |
| 2.2.2.2 | <i>Spin around</i> | 9 |
| 2.2.2.3 | <i>Pan and Tilt</i> | 10 |
| 2.2.3. | Screen Direction..... | 10 |
| 2.2.4. | Komposisi | 11 |
| 2.2.6. | Split-Screen..... | 12 |
| 2.2.7. | Aspect Ratio..... | 13 |
| BAB III METODOLOGI | | 15 |
| 3.1. | Gambaran Umum..... | 15 |
| 3.1.1. | Sinopsis | 16 |
| 3.1.2. | Posisi Penulis | 17 |
| 3.1.3. | Metodologi | 17 |
| 3.2. | Proses Desain | 17 |
| 3.2.1. | Pra-Produksi..... | 18 |
| 3.2.2. | Produksi | 21 |
| 3.2.3. | Pasca Produksi | 23 |
| 3.3. | Referensi | 24 |
| 3.3.1. | Bakemonogatari | 25 |
| 3.3.2. | Paprika..... | 27 |
| 3.3.3. | Clazziquai..... | 30 |

BAB IV ANALISIS **32**

| | |
|---|----|
| 4.1. Menentukan <i>Aspect Ratio</i> dalam Tata Letak Kamera dan Penerapannya dalam <i>Split-screen</i> | 32 |
| 4.2. Pengaturan <i>Shot</i> | 33 |

DAFTAR PUSTAKA **xiv**

The logo of Universitas Muhammadiyah Nusa Tenggara (UMN) is displayed as a large watermark. It features the letters "UMN" in a stylized, bold font. Above the "U", there is a small circular emblem containing a figure. Below the "N", there is a small circular emblem containing a figure.

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Penggunaan Kamera pada Karya Animasi Klasik | 4 |
| Gambar 2.2. Contoh <i>Long Shot</i> | 5 |
| Gambar 2.3. <i>Medium Shot</i> | 6 |
| Gambar 2.4. <i>Close Up</i> | 7 |
| Gambar 2.5. Visualisasi <i>Pull Back Reveal</i> | 8 |
| Gambar 2.6. Pergerakan Kamera <i>Spin around</i> | 9 |
| Gambar 2.7. Contoh <i>Screen Direction</i> | 10 |
| Gambar 2.8. Contoh Foto Dengan garis <i>Rule of Thirds</i> | 12 |
| Gambar 2.9. Contoh <i>Split-Screen cut</i> dalam Film “Hulk” | 13 |
| Gambar 2.10. Perbandingan antara 4:3 dan 16:9 | 14 |
| Gambar 3.1. Tahapan Penggerjaan | 15 |
| Gambar 3.2. <i>Screenshot</i> Naskah “RANA”..... | 18 |
| Gambar 3.3. <i>Screenshot</i> Potongan <i>Shot List</i> | 19 |
| Gambar 3.4. <i>Screenshot</i> Porongan <i>Storyboard</i> | 20 |
| Gambar 3.5. Pengaturan Kamera pada <i>Shot 74</i> | 21 |
| Gambar 3.6. Percobaan pengambilan gambar dari sudut rendah..... | 21 |
| Gambar 3.7. Pengambilan gambar lebih dekat dengan karakter..... | 22 |
| Gambar 3.8. <i>Shot 74</i> yang Ditentukan | 23 |
| Gambar 3.9. Urutan <i>Shot 73, 74 dan 75</i> | 23 |
| Gambar 3.10. <i>Shot 32, 33</i> yang menggunakan <i>horizontal split-screen</i> | 24 |
| Gambar 3.11. Serial Animasi Monogatari Series..... | 25 |
| Gambar 3.12. <i>Zoom out</i> dalam Bakemonogatari | 26 |
| Gambar 3.13. Rotasi Kamera dan PoV <i>Shot</i> dalam Bakemonogatari | 27 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.14. Paprika..... | 28 |
| Gambar 3.15. Karakter Badut di Tengah Frame Menunjukkan Acara Telah Dimulai..... | 29 |
| Gambar 3.16. Paprika di Tengah <i>Theater</i> | 29 |
| Gambar 3.17. Refleksi Paprika yang Tampak Berbeda | 30 |
| Gambar 3.18. <i>Split-screen</i> pada Videoklip “ <i>Still i’m by your side</i> ” | 31 |
| Gambar 4.1. Layar 4:3 dengan <i>Split-screen</i> Horizontal..... | 32 |
| Gambar 4.2. Layar 4:3 dengan <i>Split-screen</i> Vertikal..... | 33 |
| Gambar 4.3. Layar 16:9 di <i>Storyboard</i> | 34 |
| Gambar 4.4. Layar dengan Perbandingan 16:9 dengan <i>Split-screen</i> Horizontal .. | 35 |
| Gambar 4.5. Layar dengan Perbandingan 16:9 dengan <i>Split-screen</i> Vertikal | 35 |
| Gambar 4.6. <i>Shot</i> 11 | 36 |
| Gambar 4.7. <i>Shot</i> 12 | 37 |
| Gambar 4.8. <i>Shot</i> 13..... | 38 |
| Gambar 4.9. <i>Shot</i> 14..... | 38 |
| Gambar 4.10. <i>Shot</i> 15 | 39 |
| Gambar 4.11. <i>Shot</i> 16..... | 40 |
| Gambar 4.12. <i>Shot</i> 27 | 40 |
| Gambar 4.13. <i>Shot</i> 28..... | 41 |
| Gambar 4.14. <i>Shot</i> 29 | 41 |
| Gambar 4.15. <i>Shot</i> 30-31 | 42 |
| Gambar 4.16. <i>Shot</i> 32-33 | 42 |
| Gambar 4.17. <i>Shot</i> 34-35 | 43 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| Gambar 4.18. <i>Shot 58</i> | 44 |
| Gambar 4.19. <i>Shot 59</i> | 44 |
| Gambar 4.20. <i>Shot 60</i> | 45 |
| Gambar 4.21. <i>Shot 61</i> | 45 |
| Gambar 4.22. <i>Shot 62</i> | 46 |
| Gambar 4.23. <i>Shot 63</i> | 46 |
| Gambar 4.24. <i>Shot 64</i> | 47 |
| Gambar 4.25. <i>Shot 65</i> | 47 |
| Gambar 4.26. <i>Shot 66</i> | 49 |
| Gambar 4.27. <i>Shot 68-69</i> | 49 |
| Gambar 4.28. <i>Shot 70</i> | 50 |
| Gambar 4.29. <i>Shot 74</i> | 50 |
| Gambar 4.30. <i>Shot 75</i> | 51 |
| Gambar 4.31. <i>Shot 79</i> | 51 |

