



### **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 MEMVISUALISASIKAN  
HUBUNGAN KARAKTER AYAH DAN ANAK PADA FILM  
ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI “BATANG GARING”**

**Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : George Christian  
NIM : 13120210265  
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 : George Christian

NIM : 13120210265

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN  
HUBUNGAN KARAKTER AYAH DAN ANAK PADA FILM  
ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI “BATANG GARING”**

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, 11 Juni 2017



George Christian



## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### Perancangan *Shot* untuk Memvisualisasikan Hubungan Karakter

### Ayah dan Anak Pada Film Animasi Pendek Dua Dimensi

### “Batang Garing”

Oleh

Nama : George Christian

NIM : 13120210265

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 21 Juli 2017

Pembimbing



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

Penguji



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

Ketua Sidang



Muhammad Cahya M. Daulay S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan Rahmat yang di berikan kepada penulis dapat menyelesaikan Lapoan Tugas Akhir ini. Awal dari pembuatan topik ini Penulis mengingat sesuatu, sejak dahulu penulis selalu menonton film animasi kartun, penulis selalu memperhatikan animasi itu menarik, namun terkadang mustahil dilakukan. Sebagai seorang yang menyukai animasi penulis mulai menggambar dan menggambar namun selalu ada yang beda, kenapa tidak seperti yang di film animasi kartun? Penulis memilih membahas topik ini agar dapat menjadi sebuah pengetahuan ilmu yang baru akan animasi.

Animasi merupakan suatu yang bergerak, namun gerakanlah yang menyebabkan pergerakan, apakah dengan membuat animasi bergerak saja sudah cukup baik? Tentu tidak manusia bergerak tidak hanya asal bergerak namun adanya perancangan *shot*, dimana *shot* yang baik dapat menampilkan emosi yang hidup pada karakter. Untuk itu penulis bertujuan untuk memilih pembahasan ini, terutama kalangan Mahasiswa DKV di Tangerang dapat lebih mengerti dan memahami pentingnya sebuah *shot* dalam sebuah animasi.

Penulis menemukan hal-hal yang baru dalam pembuatan laporan ini. Animasi itu ternyata memang sangat menarik dan penting bagi kita untuk mempelajarinya karena animasi bukanlah gambar yang bergerak melainkan semua dipengaruhi dalam banyak aspek. Untuk itu penulis berharap agar mahasiswa dapat mengerti betapa pentingnya mempelajari *shot* dalam animasi.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan pengalaman ide dan ilmu yang baru. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini antara lain sebagai berikut:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi DKV.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama pengerjaan tugas akhir.
3. Ivana Sari, Popi Mitaya, dan Vesianne Chandra, selaku teman-teman kelompok seperjuangan dalam menjalankan Tugas Akhir
4. Seluruh teman-teman peminatan Animasi fakultas Seni dan Desain UMN yang selalu memberikan motivasi.
5. Orang tua dan keluarga penulis yang telah mendukung selama proses tugas akhir.

Tangerang, 11 Juni 2017



George Christian



## ABSTRAKSI

*Storyboard* merupakan tahap pembuatan film atau animasi dari ide cerita/naskah dimana nantinya *Storyboard* akan menggambarkan sebuah hasil akhir visual dalam film. Dengan cara merancang *Shot*, *storyboard* dapat menangkap adegan, suasana, emosi dan ekspresi memiliki kesan yang berbeda bergantung pada perancangan *shot* pada film tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penulis membuat tugas akhir untuk membuat perancangan *shot* dengan menimbulkan emosi yang dramatis, melalui metode mengolah teknik *shot* dari beberapa film pendek dan *featured film*, sebagai referensi. dan menerapkan hasil *shot* pada film ‘ Batang Garing ‘.Dalam pembahasan tersebut, maka pembahasan topik menggunakan perancangan *shot* .

Hasil yang akan dicapai dalam *shot* pada film animasi dua dimensi, sehingga perancangan *shot* yang memvisualisasikan hubungan Ayah dan Karuhei dalam animasi 2D. merancang *shot* yang dapat memberikan hubungan dramatis pada karakter Ayah dan Anak untuk film animasi pendek 2D “Batang Garing”.

Kata kunci : *Shot*, visual, animasi, *emotion*, dramatis, hubungan)

UMMN



## **ABSTRACT**

*Storyboard is the stage of filmmaking or animation of a story idea / script where the latter storyboard will depict a visual end result in the film. Shot by designing, storyboarding can capture the scene, atmosphere, emotion and expression have a different impression depending on the design of shot in the film..*

*Based on this, the authors make the final project to make the design creates emotional shot with dramatic, through the method of processing techniques shot of several short films and featured films, as reference. and apply the results of shot on film 'Batang Garing' .In this discussion, the discussion topic using shot design.*

*The results to be achieved in the animated film shot in two dimensions, so that the design of a dramatic shot in 2D animation. designing shot that can give a dramatic impression on the character of Father and Son for 2D animated short film "Batang Garing".*

*Keywords: (shot, visualization, emotion, dramatic )*

U M N

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Film Animasi.....	4
2.2. <i>Storyboard</i> .....	5
2.3. <i>Storytelling</i> .....	6

2.3.1	<i>Storytelling</i> .....	6
2.3.2	Definisi Cerita .....	6
2.4.	<i>Composition</i> .....	7
2.5.	<i>Aspect Ratios</i> .....	8
2.6.	<i>Emotion</i> .....	9
2.7.	<i>Rule of Third</i> .....	9
2.8.	<i>Camera Angle</i> .....	10
2.8.1	<i>High Angle</i> .....	11
2.8.2	<i>Low Angle</i> .....	11
2.9.	<i>Camera Shot</i> .....	12
2.9.1.	<i>Shot Types</i> .....	14
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>21</b>
3.1	Gambaran Umum .....	21
3.1.1	Sinopsis .....	21
3.1.2	Posisi Penulis .....	23
3.2	Tahapan Kerja .....	23
3.3	<i>Storyboard</i> .....	24
3.4	Tabel <i>Shot</i> Hubungan Dengan Emosi .....	31
3.5	Pengamatan .....	32
3.6	Eksplorasi .....	35
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>41</b>
4.1	Analisis .....	41

4.1.1 Hasil Analisis .....	41
4.1.2 Analisis <i>Shot</i> .....	43
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>50</b>
5.1 Kesimpulan .....	50
5.2 Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>53</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Storyboard</i> ‘How to Train Your Dragon’ .....	5
Gambar 2.2 <i>Three Act Structure</i> .....	6
Gambar 2.3 <i>Aspect Ratios</i> pada umumnya .....	8
Gambar 2.4 <i>Angry &amp; Stare</i> .....	9
Gambar 2.5 <i>The Incredibles</i> .....	10
Gambar 2.6 <i>Camera Angle</i> .....	10
Gambar 2.7 <i>High Angle</i> .....	11
Gambar 2.8 <i>Low Angle</i> .....	11
Gambar 2.9 <i>Kimi no Nawa</i> .....	12
Gambar 2.10 <i>Cross Road Shot</i> .....	13
Gambar 2.11 <i>Tipe-tipe shot</i> pada umumnya.....	14
Gambar 2.12 <i>Extreme Close-Up</i> .....	15
Gambar 2.13 <i>Big Close Up</i> .....	15
Gambar 2.14 <i>Close Up</i> .....	16
Gambar 2.15 <i>Medium Close Up</i> .....	16
Gambar 2.16 <i>Medium Shot</i> .....	17
Gambar 2.17 <i>Medium Long Shot</i> .....	18
Gambar 2.18 <i>Long Shot</i> .....	18
Gambar 2.19 <i>Extreme Long Shot</i> .....	19
Gambar 2.20 <i>Over the Shoulder shot</i> .....	19
Gambar 2.21 <i>Two Shot</i> .....	20
Gambar 2.22 <i>Group Shot</i> .....	20

Gambar 3.1. Skematika Perancangan (Dokumentasi Pribadi).....	23
Gambar 3.2. Perkenalan Karakter Ayah dan Karuhei (Dokumentasi Pribadi) .....	25
Gambar 3.3. Karuhei Diberi Kepercayaan untuk Menebas Siluman (Dokumentasi Pribadi).....	25
Gambar 3.4. Karuhei Mengecewakan Ayah Dengan Menolong Siluman (Dokumentasi Pribadi) .....	26
Gambar 3.5. Karuhei Dikucilkan dari Masyarakat. (Dokumentasi Pribadi).....	26
Gambar 3.6. Burung Muncul dan Mengajak Karuhei. (Dokumentasi Pribadi) ....	27
Gambar 3.7. Karuhei Mengikuti Burung Enggang (Dokumentasi Pribadi) .....	27
Gambar 3.8. Burung Enggang Mengabarkan Akan Ada Kabar Buruk (Dokumentasi Pribadi) .....	28
Gambar 3.9. Karuhei Berusaha Memperingati Ayah (Dokumentasi Pribadi) .....	28
Gambar 3.10. Karuhei Berusaha Menebang Pohon Sendirian (Dokumentasi Pribadi).....	29
Gambar 3.11. Karuhei Dibantu Dengan Siluman-siluman (Dokumentasi Pribadi) .....	29
Gambar 3.12. Karuhei Kelelahan Telah Habis Kekuatanya (Dokumentasi Pribadi) .....	30
Gambar 3.13. Ayah Berlari Menyelamatkan Karuhei (Dokumentasi Pribadi).....	30
Gambar 3.14. Semua Masalah Selesai dan Warga Bersorak-sorak (Dokumentasi Pribadi).....	31
Gambar 3.15. Acuan <i>Sad Shot</i> Moana (Moana, 2016) .....	32
Gambar 3.16. Acuan <i>Anger Shot</i> Inside Out (Inside Out, 2015) .....	33

Gambar 3.17. Acuan <i>Fear Shot</i> How To Train Your Dragon (How to Train Your Dragon 2, 2014) .....	33
Gambar 3.18. Acuan <i>Joy Shot</i> The Incredibles (The Incredibles, 2006) .....	34
Gambar 3.19. Gambar Sketsa Eksplorasi <i>Shot Sad</i> (Dokumentasi Pribadi) .....	35
Gambar 3.20. Gambar Sketsa Eksplorasi <i>Shot Anger</i> (Dokumentasi Pribadi) ....	35
Gambar 3.21. Gambar Sketsa Eksplorasi <i>Shot Fear</i> (Dokumentasi Pribadi) .....	36
Gambar 3.22. Gambar Sketsa Eksplorasi <i>Shot Joy</i> (Dokumentasi Pribadi) .....	36
Gambar 4.1. Adegan Karuhei merasa sedih (Dokumentasi pribadi) .....	43
Gambar 4.2. Adegan Karuhei merasa sedih 2 (Dokumentasi pribadi) .....	44
Gambar 4.3. Adegan Ayah Marah 1 (Dokumentasi pribadi) .....	45
Gambar 4.4. Adegan Ayah Marah 2 (Dokumentasi pribadi) .....	45
Gambar 4.5. Adegan merasa takut 1 (Dokumentasi pribadi) .....	46
Gambar 4.6. Adegan merasa takut 2 (Dokumentasi pribadi) .....	47
Gambar 4.7. Adegan merasa senang 1 (Dokumentasi pribadi) .....	48
Gambar 4.8. Adegan merasa senang 2 (Dokumentasi pribadi) .....	48

UMMN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel <i>Shot</i> Perancangan Awal .....	31
Tabel 3.2. Hasil Eksplorasi <i>Shot 22 Sad</i> .....	37
Tabel 3.3. Hasil Eksplorasi <i>Shot 29 Anger</i> .....	38
Tabel 3.4. Hasil Eksplorasi <i>Shot 68 Fear</i> .....	39
Tabel 3.5. Hasil Eksplorasi <i>Shot 109 Joy</i> .....	40
Tabel 4.1. Tabel <i>Shot</i> Perancangan Akhir.....	42

UMMN



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>LAMPIRAN B: TIMELINE.....</b>	<b>xvii</b>
<b>SKEMATIKA PERANCANGAN.....</b>	<b>xviii</b>
<b>LAMPIRAN C: WAWANCARA.....</b>	<b>xix</b>

UMMN