

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALKAN
KONTRAS INTERAKSI ANTAR TOKOH DALAM FILM
ANIMASI 3D “SEPIRING”.**

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Audy Ravindra
NIM : 00000018928
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Audy Ravindra

NIM : 00000018928

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALKAN KONTRAS INTERAKSI ANTAR TOKOH DALAM FILM ANIMASI 3D “SEPIRING”.

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi 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 Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Desember 2018



Audy Ravindra

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALKAN KONTRAS INTERAKSI ANTAR TOKOH DALAM FILM ANIMASI 3D “SEPIRING”.

Oleh

Nama : Audy Ravindra

NIM : 000018928

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

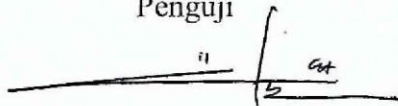
Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing



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

Penguji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

PRAKATA

Skripsi ini secara khusus ditujukan sebagai laporan perancangan *shot* pada film pendek animasi 3D “Sepiring”. Penulis merasa tertarik dengan penggunaan teknik – teknik kamera dalam perancangan sebuah *shot* agar dapat menyampaikan pesan dan informasi tersirat sesuai dengan cerita yang *filmmaker* buat dan rancang.

Topik ini penting untuk dimengerti bagi para pembaca yang juga ingin membuat film dan masyarakat luas. Salah satunya bila bisa menjadi pedoman bagi pembaca di masa depan dalam merancang *shot* dan juga mengedukasikan masyarakat yang membaca bahwa perancangan sebuah *shot* harus melalui berbagai pertimbangan agar bisa tercipta *shot* yang pas untuk digunakan.

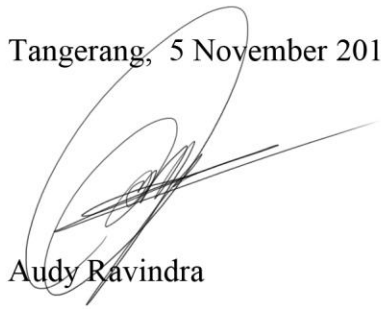
Pelajaran terpenting yang saya dapatkan ketika sedang menulis skripsi ini adalah saya bisa mendapatkan kesempatan untuk mendalami ilmu kamera dan berbagai tahap yang harus dilalui dalam menciptakan *shot* yang cocok untuk digunakan agar dapat menyampaikan informasi dan *feel* sesuai dengan apa yang *filmmaker* ingin sampaikan.

Saya mengucapkan terima kasih yang sedalam – dalamnya kepada orang – orang yang membantu dan mendukung saya dalam menyusun laporan tugas akhir ini, antara lain:

1. Kus Sudarsono S.E., M.Sn. selaku ketua program studi Film dan Televisi karena telah memberikan penulis kesempatan untuk melakukan penelitian.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan pengajaran serta ilmu kepada penulis.

3. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing seminar dan dosen pembimbing final pra produksi, karena telah memberikan bimbingan pengajaran serta ilmu kepada penulis.
4. Teman – teman seperjuangan yang saling mendukung satu sama lain, baik secara moral maupun materi.
5. Orang tua, kakak, dan keluarga besar tercinta karena telah memberikan dukungan moral maupun materi.

Tangerang, 5 November 2018

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'A' followed by a series of loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Audy Ravindra

ABSTRAKSI

Perancangan *shot* merupakan salah satu tahap yang penting untuk dilalui dalam merancang sebuah karya sinema, baik itu film *live action* maupun animasi. Dalam hal ini, penulis membahas pentingnya sebuah perancangan *shot* agar ide dan informasi yang sang *filmmaker* ingin sampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Penulis akan membahas perancangan *shot* pada film pendek animasi 3D “Sepiring”. Pembahasan akan difokuskan pada visualisasi emosi tokoh Tedjo dan bagaimana perancangan *shot* dapat menguatkan informasi tersebut agar audiens dapat mengerti apa yang sedang dialami oleh seseorang bila dihadapi oleh situasi yang menuntut harga diri atau nilai kemanusiaan.

Kata kunci : *shot*, emosi, perancangan, visualisasi

ABSTRACT

To design a shot is one of the most important stages in filmmaking, whether a shot is in a live action nor animated movie. In this matter, the writer wants to emphasize on how important is this stage of pre-production is, so that the ideas and informations that the filmmakers wants to convey will be perceived by the audience easily. The writer will discuss the stages in determining shots that will be used in the short 3D animated movie “Sepiring”. The discussions below will be focused on how the filmmaker can convey a character named Tedjo’s emotions through shots and compositions and how shots that have been designed can convey the emotion that a human being would feel when faced with a situation where pride is in jeopardy and to question the humanity in humans.

Keywords: shot, emotion, designing, visualization.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
PRAKATA.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR TABEL	XVII
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Definisi Animasi	4
2.1.1. Animasi 3D	5
2.2. Konsep Teknis.....	5

2.2.1.	<i>Aspect ratio</i>	5
2.2.2.	<i>Frame Axes</i>	6
2.2.3.	<i>Rule of Third</i>	7
2.2.4.	<i>Hitchcock Rule</i>	8
2.2.5.	<i>Composition</i>	9
2.2.6.	<i>High and Low Angle</i>	10
2.2.7.	<i>Depth Cue</i>	10
2.2.8.	<i>Focal Points</i>	11
2.2.9.	<i>180 Degree Rule</i>	12
2.2.10.	<i>Field of View</i>	13
2.2.11.	<i>Depth of Field</i>	13
2.2.12.	<i>Continuity Action</i>	14
2.2.13.	<i>Staging</i>	14
2.2.14.	<i>Visual Rhythm</i>	14
2.3.	<i>Visual Story</i>	14
2.3.1.	<i>Space</i>	15
2.3.2.	<i>Line</i>	17
2.4.	<i>Teori Shot</i>	19
2.4.1.	<i>Wide Shot</i>	19
2.4.2.	<i>Establishing Shot</i>	19
2.4.3.	<i>Character Shot</i>	20
2.5.	<i>Pergerakan Kamera</i>	40
2.5.1.	<i>Static</i>	41

2.5.2.	<i>Pan</i>	41
2.5.3.	<i>Tilt</i>	41
2.5.4.	<i>Dollying</i>	41
2.5.5.	<i>Handheld</i>	41
2.6.	Komposisi	42
2.6.1.	<i>Head Room</i>	42
2.6.2.	<i>Look Room</i>	43
2.6.3.	Rule of Third	44
2.6.4.	Balance	44
2.7.	<i>Angle</i>	44
2.7.1.	<i>Neutral Angle</i>	45
2.7.2.	<i>High Angle</i>	45
2.7.3.	<i>Low Angle</i>	46
2.7.4.	<i>Frontal</i>	47
2.7.5.	$\frac{3}{4}$ <i>Front</i>	47
2.7.6.	<i>Profile</i>	48
2.7.7.	$\frac{3}{4}$ <i>Back</i>	48
2.7.8.	<i>Full Back</i>	49
2.8.	Proses Interaksi Sosial	49
2.8.1.	Proses Asosiatif	50
2.8.2.	Proses Disosiatif	50
BAB III METODOLOGI		51
3.1.	Gambaran Umum	51

3.1.1.	Sinopsis	51
3.1.2.	Posisi Penulis	51
3.2.	Tahapan Kerja	52
3.3.	Observasi Referensi Disosiatif	54
3.3.1.	<i>Toy Story 1</i>	54
3.3.2.	<i>Guardians of The Galaxy 2</i>	59
3.3.3.	<i>The Railway Man</i>	64
3.3.4.	Tabel Observasi Referensi Disosiatif	70
3.4.	Observasi Referensi Asosiatif	72
3.4.1.	<i>Toy Story 1</i>	72
3.4.2.	<i>Guardians of The Galaxy 2</i>	76
3.4.3.	<i>The Railway Man</i>	80
3.4.4.	Tabel Observasi Referensi Asosiatif	84
3.5.	Proses Perancangan	86
3.5.1.	Perancangan <i>Scene 7 shot 3</i> dan <i>shot 4</i>	86
3.5.2.	Perancangan <i>Scene 9 shot 9</i>	94
BAB IV ANALISIS		99
4.1	Analisa Disosiatif	99
4.2	Analisa Asosiatif	103
4.3	Tabel komparasi	106
BAB V PENUTUP		107
5.1.	Kesimpulan	107

5.2. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	XIX

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Lukisan Goa	4
Gambar 2.2. Sumbu <i>frame</i>	6
Gambar 2.3. Penggunaan sumbu Z	7
Gambar 2.4. <i>Rule of third</i>	8
Gambar 2.5. Hitchcock Rule.....	9
Gambar 2.6. <i>Depth Cue</i>	11
Gambar 2.7. <i>Focal point</i>	12
Gambar 2.8..180 Degree Rule.....	13
Gambar 2.9.. <i>Establishing Shot</i>	20
Gambar 2.10. <i>Full Shot</i>	21
Gambar 2.11. <i>Long Shot</i>	23
Gambar 2.12. <i>Two Shot</i>	23
Gambar 2.13. <i>Medium Shot</i>	24
Gambar 2.14. <i>Medium Long Shot</i>	26
Gambar 2.15. <i>Medium Close up Shot</i>	27
Gambar 2.16. <i>Choker Close up Shot</i>	27
Gambar 2.17. <i>Extreme Close up Shot</i>	28
Gambar 2.18. <i>Over the Shoulder Shot</i>	30
Gambar 2.19. <i>Insert Shot</i>	33
Gambar 2.20. <i>Group Shot</i>	35
Gambar 2.21. <i>Canted Shot</i>	36
Gambar 2.22. <i>Sequence of a Pan Shot</i>	36

Gambar 2.23. <i>Pan Shot</i>	37
Gambar 2.24. <i>Tilt Shot</i>	38
Gambar 2.25. <i>Sequence of a Dolly Zoom Shot</i>	39
Gambar 2.26. <i>Dolly Zoom Shot</i>	39
Gambar 2.27. <i>Tracking Shot</i>	40
Gambar 2.28. <i>Head room</i>	43
Gambar 2.29. <i>Look room</i>	44
Gambar 2.30. <i>High Angle</i>	46
Gambar 2.31. <i>Low Angle</i>	46
Gambar 2.32. <i>Frontal Angle</i>	47
Gambar 2.33. $\frac{3}{4}$ <i>Front Angle</i>	47
Gambar 2.34. <i>Profile Angle</i>	48
Gambar 2.35. $\frac{3}{4}$ <i>Back Angle</i>	49
Gambar 2.36. <i>Back Angle</i>	49
Gambar 3.1. <i>Skematika Perancangan</i>	114
Gambar 3.2. <i>Eksplorasi pertama scene 7 shot 3</i>	169
Gambar 3.3. <i>Eksplorasi pertama scene 7 shot 4</i>	169
Gambar 3.4. <i>Eksplorasi kedua scene 7 shot 3</i>	171
Gambar 3.5. <i>Eksplorasi kedua scene 7 shot 4</i>	171
Gambar 3.6. <i>Rancangan final scene 7 shot 3</i>	173
Gambar 3.7. <i>Rancangan final scene 7 shot 4</i>	173
Gambar 3.8. <i>Eksplorasi pertama scene 9 shot 9</i>	177
Gambar 3.9. <i>Eksplorasi kedua scene 9 shot 9</i>	179

Gambar 3.10. <i>Rancangan final scene 9 shot 9</i>	49
Gambar 4.1. <i>Visualisasi tiga dimensi scene 7 shot 3</i>	182
Gambar 4.2. <i>Visualisasi tiga dimensi scene 7 shot 4</i>	184
Gambar 4.3. <i>Visualisasi tiga dimensi scene 9 shot 9</i>	187

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Observasi Referensi Disosiatif.....	70
Tabel 3.2 Tabel Observasi Referensi Asosiatif.....	84
Tabel 3.3 Tabel basis observasi scene disosiatif.....	87
Tabel 3.4 Tabel eksplorasi pertama scene disosiatif.....	88
Tabel 3.5 Tabel eksplorasi kedua scene disosiatif	90
Tabel 3.6 Tabel finalisasi scene disosiatif.....	92
Tabel 3.7 Tabel basis observasi scene asosiatif	94
Tabel 3.8 Tabel eksplorasi pertama scene asosiatif	95
Tabel 3.9 Tabel eksplorasi pertama scene asosiatif	96
Tabel 3.10 Tabel rancangan final <i>scene 9 shot 9</i>	97
Tabel 4.1 Tabel komparasi elemen <i>shot</i> disosiatif dan <i>shot</i> asosiatif	106

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: FORM BIMBINGAN	XX
---	-----------