



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.

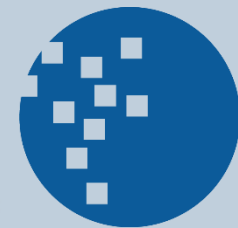
Copyright and reuse:

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 MEMBANGUN
KETEGANGAN KONFLIK DALAM FILM ANIMASI DUA
DIMENSI BERJUDUL ‘SLICE OF LIFE’**

Skripsi Penciptaan

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Mario Saputra

NIM : 00000018968

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
TANGERANG

2019

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mario Saputra

NIM : 00000018968

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMBANGUN KETEGANGAN KONFLIK DALAM FILM ANIMASI DUA DIMENSI BERJUDUL ‘SLICE OF LIFE’

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, 16 November 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mario Saputra', written over a horizontal line.

Mario Saputra

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMBANGUN KETEGANGAN KONFLIK DALAM FILM ANIMASI DUA DIMENSI BERJUDUL ‘SLICE OF LIFE’

Oleh

Nama : Mario Saputra
NIM : 00000018968
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

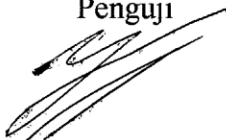
Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing



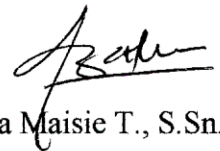
Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Penguji



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

PRAKATA

“You can’t tell a good story without conflict. The story can’t be beautiful or meaningful. We’re taught to run from conflict, and it’s robbing us of some really good stories.”- Donald Miller. Berbekal pengalaman sebagai penikmat film sejak kecil, penulis telah melihat berbagai jenis film baik *live action* ataupun animasi. Film-film tersebut ada yang meninggalkan kesan tersendiri bagi penulis dan ada pula yang begitu mudah dilupakan. Namun, dari berbagai macam film yang telah penulis saksikan, terdapat satu kesamaan yang menarik perhatian. Semua karya film yang meninggalkan kesan bagi penulis adalah film yang memiliki jalinan konflik yang menarik dan mampu mengembangkan ketegangan konfliknya dengan baik.

Cerita dengan jenis apa pun dan *genre* apa pun membutuhkan ketegangan konflik di dalamnya sehingga penonton dapat tertarik untuk mengikuti jalinan pengisahan dari awal hingga akhir. Sebagai seorang yang saat ini menempuh pendidikan di bidang perfilman, hal tersebut secara tidak langsung menyadarkan dan menginspirasi penulis akan pentingnya mengangkat pengembangan ketegangan konflik melalui perancangan *shot* sebagai topik skripsi penciptaan. Penulis berharap karya skripsi penciptaan ini dapat menjadi inspirasi pula bagi *film maker* lain dalam menciptakan karya yang mampu memberikan kesan tersendiri bagi penontonnya.

Sebagai penutup, penulis ingin berterimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung proses penyusunan skripsi penciptaan ini:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.

2. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing dalam penyusunan Skripsi Penciptaan.
3. Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds., selaku dosen penguji sidang akhir
4. Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds., selaku ketua sidang
5. M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Anim., selaku dosen ahli yang memberi masukan pada masa pre-produksi karya.
6. Yulio Darmawan, S.Sn., selaku dosen sekaligus mentor dalam pengembangan Tugas Akhir.
7. Muthia Mafhumah dan Emeraldalinda Putri sebagai teman sekelompok yang sama-sama berjuang dalam pembuatan Tugas Akhir.
8. Teman-teman dekat: Wiranti Ratanattaya, Maria Gabriella Surya, Marissa Tri Utami, Joshua Raphael, Wilson Nugraha, Adc Puma, Evander Ravanelli, Michael Gavin, Yolanda Joan, Walvenardo Laveier Rudysta Sinaga, yang selalu memberikan bantuan, semangat dan hiburan di tengah semua beban dan tekanan.
9. Keluarga Penulis yang selalu ada memberikan dukungan sehingga Skripsi Penciptaan ini dapat selesai dengan baik.

Tangerang, 16 November 2018



Mario Saputra

ABSTRAKSI

Setiap kisah membutuhkan konflik. Konflik merupakan suatu instrumen dalam bercerita berupa masalah atau pertentangan yang dapat membantu setiap jenis cerita dapat bergerak maju. Tanpanya, sebuah kisah akan menjadi statis, menjemukan dan kurang menarik untuk diikuti. Membangun ketegangan konflik menjadi hal yang krusial untuk dilakukan untuk dapat menghasilkan sebuah kisah naratif yang berkesan bagi penonton. Sebagai medium yang bercerita secara visual, maka melalui perancangan *shot*-lah sebuah film animasi dapat membangun ketegangan konflik dan menyampaikannya kepada penonton. Berdasarkan uraian di atas, penulis memutuskan membahas topik perancangan *shot* guna membangun ketegangan konflik dalam karya animasi 2D yang akan dibuat. Proses perancangan *shot* ini akan mengeksplorasi teori-teori perancangan *shot* meliputi jarak kamera, sudut kamera, pergerakan kamera, serta komposisi shot yang diperoleh melalui studi pustaka dan juga studi referensi film-film. Penulis melalui skripsi penciptaan ini berharap dapat menghasilkan sebuah film animasi pendek dengan pengembangan konflik yang baik sehingga mampu menghibur penonton.

Kata kunci: konflik, ketegangan, *shot*, animasi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Every story needs conflict. Conflict is a storytelling instrument in the form of problem and contradiction that moves every story forward. A story without conflict is boring, dull, and less interesting to follow. Creating tension of conflict becomes crucial in order to deliver a memorable narrative story for the audience. As a visual storytelling medium, animation develops its tension of conflict and brings it to the audience through shot design. Based on that explanation, the writer decided to write about the shot design in order to construct the tension of conflict in 2D animated short film which will be created. The shot design process will explore the theory of shot: camera distances, angles, movements, and shot composition that are gathered through literature and film studies. The writer through this thesis expects to be able to create an animated short film with well-developed conflict that is able to entertain the audience.

Keywords: conflict, tension, shot, animation

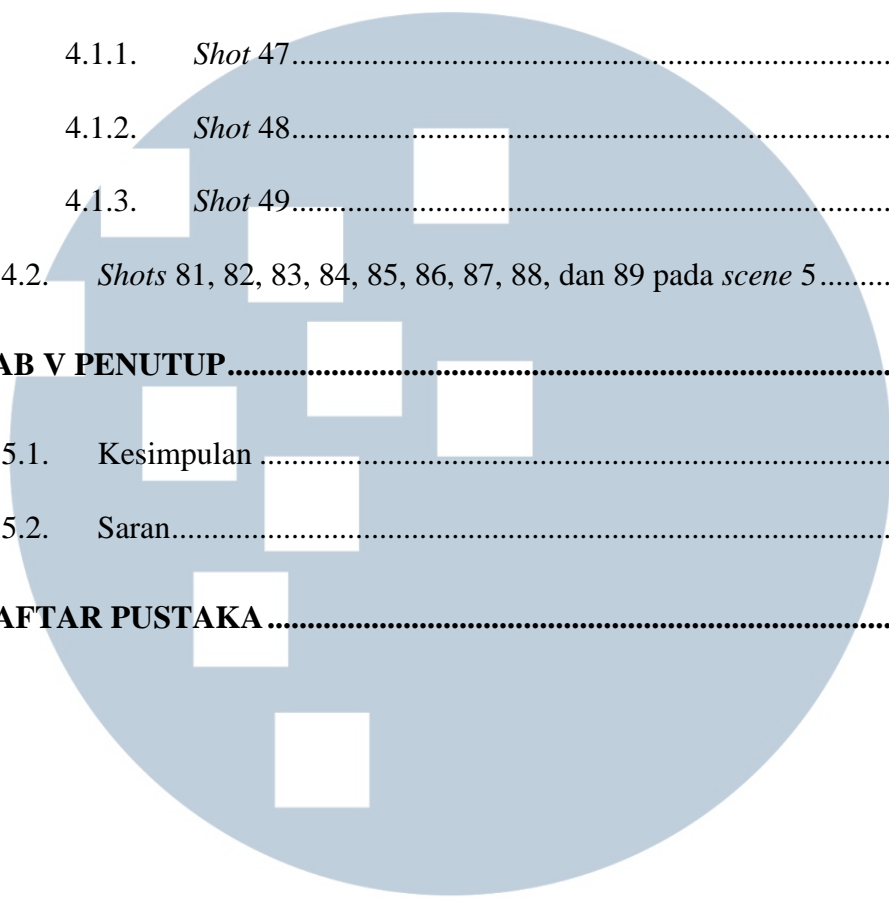
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PRAKATA	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Skripsi	4
1.5. Manfaat Skripsi	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Animasi	6
2.2. <i>Storyboard</i> dan <i>Shot</i>	8

2.2.1.	Jarak Kamera.....	9
2.2.2.	Sudut Kamera.....	12
2.2.3.	Komposisi <i>Shot</i>	17
2.2.4.	Pergerakan Kamera.....	21
2.3.	Konflik.....	23
2.3.1.	Jenis-Jenis Konflik dalam Cerita.....	23
2.3.2.	Ketegangan.....	26
2.3.3.	Tahap Pembangunan Konflik.....	27
BAB III METODOLOGI.....		29
3.1.	Gambaran Umum.....	29
3.1.1.	Sinopsis.....	30
3.1.2.	Posisi Penulis.....	30
3.2.	Tahapan Kerja.....	30
3.3.	Acuan.....	33
3.3.1.	<i>Shots</i> 47, 48 dan 49 pada <i>scene</i> 3.....	33
3.3.2.	<i>Shots</i> 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, dan 89 pada <i>scene</i> 5.....	38
3.4.	Proses Perancangan.....	49
3.4.1.	Perancangan <i>Shots</i> 47, 48 dan 49 pada <i>scene</i> 3.....	49
3.4.2.	Perancangan <i>shots</i> 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, dan 89 pada <i>scene</i> 5	56
BAB IV ANALISIS.....		63
4.1.	<i>Shot</i> 47, 48 dan 49 (<i>scene</i> 3).....	63



4.1.1.	<i>Shot 47</i>	63
4.1.2.	<i>Shot 48</i>	65
4.1.3.	<i>Shot 49</i>	67
4.2.	<i>Shots 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, dan 89 pada scene 5</i>	69
BAB V PENUTUP		76
5.1.	Kesimpulan	76
5.2.	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		XV

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Shot</i> berdasarkan jarak kamera.....	12
Gambar 2.2. <i>Horizontal Camera Angles</i>	15
Gambar 2.3. <i>Vertical Camera Angles</i>	17
Gambar 2.4. <i>Balanced & Unbalanced Composition</i>	19
Gambar 2.5. <i>Three-Act Structure</i>	28
Gambar 3.1. Skema tahapan kerja perancangan <i>shot</i>	32
Gambar 3.2. <i>Visual danger</i> dalam Gravity Falls.....	33
Gambar 3.3. <i>Visual Danger</i> pada film COCO	36
Gambar 3.4. Observasi repetisi <i>shot</i> pada LOU.....	38
Gambar 3.5. Observasi repetisi <i>shot</i> pada Agent 327: Operation Barbershop.....	44
Gambar 3.6. Potongan <i>storyboard</i> awal adegan klimaks <i>scene 5</i>	57
Gambar 3.7. Perkembangan <i>storyboard</i> adegan klimaks <i>scene 5</i>	58
Gambar 4.1. Final <i>shot</i> 47	64
Gambar 4.2. Final <i>shot</i> 48.....	65
Gambar 4.3. Final <i>shot</i> 49.....	67
Gambar 4.4. Final <i>shots</i> klimaks pada <i>scene 5</i>	69

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Breakdown shot</i> Gravity Falls.....	34
Tabel 3.2. <i>Breakdown shot</i> COCO.....	38
Tabel 3.3. <i>Breakdown shot</i> LOU	39
Tabel 3.4. <i>Breakdown shot</i> Agent 327: Operation Barbershop	44
Tabel 3.5. <i>Storyboard</i> awal <i>shot</i> 47, 48, dan 49.....	49
Tabel 3.6. Eksplorasi <i>shot</i> 47, 48, dan 49	51
Tabel 3.7. Eksplorasi <i>shot</i> 47, 48, dan 49	52
Tabel 3.8. Eksplorasi <i>shot</i> 47, 48, dan 49	54
Tabel 3.9. Perbandingan acuan dengan hasil perancangan <i>shot</i> 47, 48, dan 49....	55
Tabel 3.10. Eksplorasi <i>shot</i> pada <i>scene</i> 5.....	59
Tabel 3.11. Perbandingan acuan dengan perancangan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 5	61
Tabel 4.1. Spesifikasi <i>shot</i> 47	65
Tabel 4.2. Spesifikasi <i>shot</i> 48	66
Tabel 4.3. Spesifikasi <i>shot</i> 39	68
Tabel 4.4. <i>Final shot</i> 47, 48, dan 49.....	68
Tabel 4.5. <i>Final shot</i> 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, dan 89.....	74

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: *STORYBOARD*XVII

LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS

AKHIR/SKRIPSI XLIV

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA