



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 SHOT UNTUK MEMVISUALKAN
KONTRAS ADEGAN DALAM FILM ANIMASI 2D**

“(IM)MORTAL THEATRE”

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Garnish Muhammad
NIM : 00000019114
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 : Garnish Muhammad

NIM : 00000019114

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN SHOT UNTUK MEMVISUALKAN KONTRAS

ADEGAN DALAM FILM ANIMASI 2D “(IM)MORTAL THEATRE”

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



Garnish Muhammad

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN SHOT UNTUK MEMVISUALKAN KONTRAS

ADEGAN DALAM FILM ANIMASI 2D “(IM)MORTAL THEATRE”

Oleh

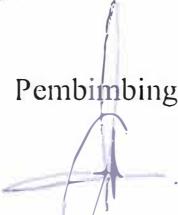
Nama : Garnish Muhammad

NIM : 00000019114

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Desember 2018



Pembimbing

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

Pengaji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

PRAKATA

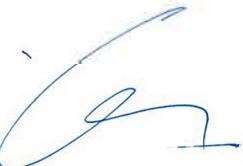
Film Animasi ataupun animasi serial sudah menjadi bagian dari hidup penulis sejak kecil. Melihat sebuah karakter menjalani kehidupannya, menghadapi masalah, mengajari cara berteman dan berbagai pengalaman serta filosofi hidup. Rasanya setiap hari minggu selalu semangat untuk melihat jagoan – jagoan beraksi di layar televisi. Seiring bertambahnya umur, penulis mengembangkan ketertarikan kepada karya seni ilustrasi. Belajar bahwa film animasi yang dahulu penulis tonton membutuhkan sebuah konsep. Penulis terkagum – kagum melihat bagaimana sebuah film animasi melewati proses perancangan yang rumit. Bagaimana mereka menghasilkan sebuah film yang tidak hanya seru, tapi juga estetis. Bertumbuh menjadi pecinta film, penulis semakin hari semakin menyadari bahwa selalu ada satu hal yang membuat film bagus terasa sangat emosional dan menyentuh hati, adalah ketika film mampu menyajikan momen yang tidak dapat dilupakan meskipun sudah tidak ditonton selama bertahun – tahun. Akhirnya penulis pun memperlajari bahwa rahasianya adalah dengan perancangan *shot*.

Penulis berharap dengan karya skripsi penciptaan ini mampu menginspirasi setiap orang, baik itu *filmmaker* maupun orang yang sangat bergairah akan film, untuk terus menggapai dan menciptakan momen tersebut. Sebagai penutup, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung proses penciptaan skripsi ini:

1. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
2. Bapak Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku dosen pembimbing.

3. Bapak Bharoto Yekti, S.DS., M.A. selaku penguji sidang.
4. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked. selaku dosen ahli yang memberi saran dan masukan.
5. Bapak Drs. Reza Oktavian, M.Si. selaku narasumber untuk perancangan tokoh Arka.
6. Keluarga dan teman – teman Penulis, yang sudah memberi dukungan sampai akhirnya karya Skripsi Penciptaan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tangerang, 16 November 2018



Garnish Muhammad

ABSTRAKSI

Kehidupan di masyarakat selalu dihubungkan dengan masalah sosial yang sepertinya tidak akan pernah sirna. Mulai dari tingkat individu sampai ke jenjang populasi memiliki permasalahan yang beraneka ragam. Tetapi semuanya bermula dari permasalahan pada diri sendiri. Konflik pribadi ini digambarkan dengan adegan yang bermaksud menyindir masyarakat kalangan tertentu. Untuk itu, media animasi digunakan sebagai sarana kritik yang cukup aman karena kemasannya dapat dibuat lelucon, satir, pengandaian ataupun ironi. Namun permasalahannya, animasi memiliki proses produksi yang rumit dan memakan waktu lama. Jika terjadi kesalahan sedikit saja pada proses produksi, maka seluruh hasil produksi dapat diulang dari awal. Hal ini akan merugikan seluruh pihak yang terlibat dalam proses produksi. Untuk itu perlu dibuat sebuah fondasi agar adegan - adegan yang dibuat tidak mengalami kesalahan. Fondasi tersebut adalah perancangan *shot*. Berdasarkan uraian di atas, penulis memutuskan untuk membahas topik *shot* agar hasil produksi nanti tetap estetis dan bermakna. Proses perancangan *shot* ini akan melalui tahap pembahasan teori – teori sinematografi dan prinsip – prinsip yang harus dipahami oleh perancang *shot*. Teori – teori mengenai komposisi, *angle* kamera, *visual storytelling*, dan jenis *shot* mengambil peran utama dalam perancangan skripsi ini. Penulis juga akan menggunakan berbagai referensi dari film ataupun animasi sebagai bahan penelitian yang nantinya akan diterapkan pada *shot* yang penulis rancang.

Kata kunci : *shot*, kontras adegan



ABSTRACT

Life in civilisation never falls far off from the numerous number of societal disputes that never seems to disappear. From problems that an individual might have to a general population problem. However, everything stems from the self. The internal conflict is described by scenes that are created to satirize our society. Hence, animation is utilized as a tool to critique since its form could be regarded as comedy, satire or irony itself. However, the long and winded production process of animation makes it fatal for slightest mistake, as it could threaten the whole production process. If this was to happen, it would sabotage everyone that involved. To prevent this from happening, a firm foundation must be built in order to design scenes precisely without fail. This very foundation is the design of *shots*. Based on the text above, the writer decided to analyze *shots* in order to maintain aesthecity and meaningfulness in the end results of the production. The process of *shot* design are subjected to the discussion of theories of cinematography and the principles that a *shot* designer should know. Theories of composition, camera angles, visual storytelling and a *shot*'s varieties will be the main discussion of the creation of this thesis. The writer will also utilize an assortment of references from films or animations as subject to analysis for the *shot* designs that he is creating.

Keywords : *shot*, contrast of a scene



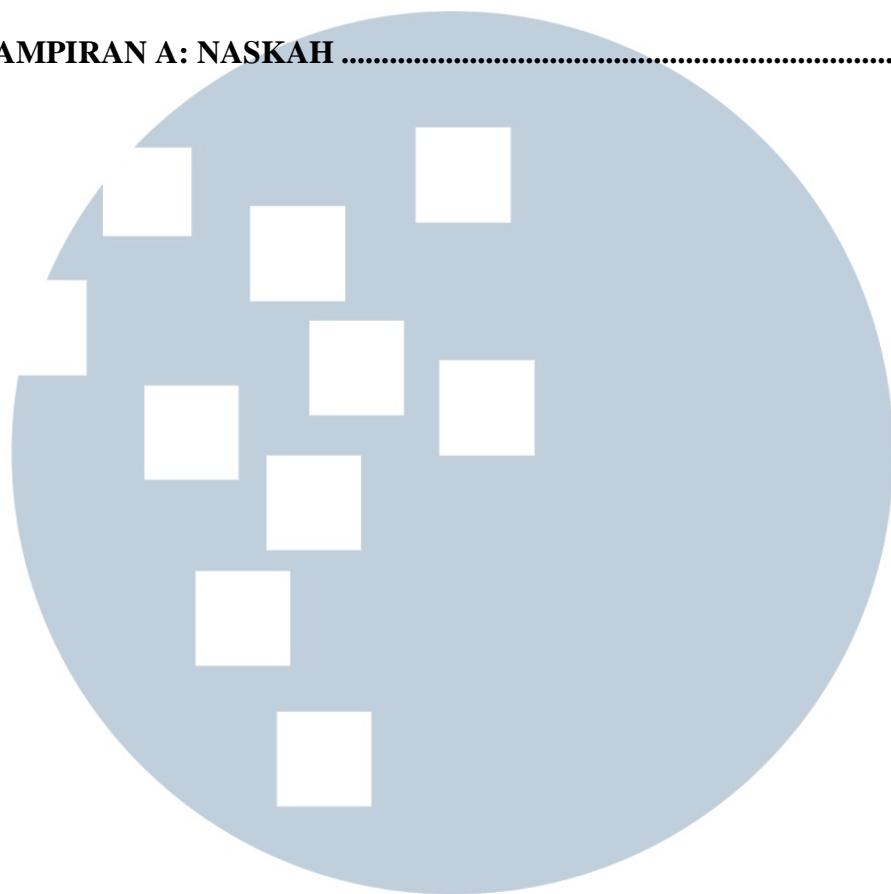
DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
PRAKATA	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XX
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	4
 2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.2. Sinematografi	6
2.3. Komposisi	7
2.3.1. <i>Rule of Third</i>	7

2.3.2.	<i>Balanced/Unbalanced</i>	7
2.3.3.	<i>Camera Angle</i>	9
2.3.4.	<i>180° Rule</i>	10
2.4.	<i>Visual Story</i>	12
2.4.1.	<i>Movement</i>	12
2.4.2.	<i>Space</i>	13
2.4.3.	<i>Line</i>	19
2.4.4.	<i>Lensa</i>	23
2.5.	<i>Shot</i>	25
2.5.1.	<i>Extreme Close Up</i>	25
2.5.2.	<i>Close Up</i>	26
2.5.3.	<i>Medium Close Up</i>	27
2.5.4.	<i>Medium Shot</i>	29
2.5.5.	<i>Medium Long Shot</i>	30
2.5.6.	<i>Long Shot</i>	32
2.6.	Penerapan Konteks dalam <i>Shot</i>	33
2.7.	Kontras Adegan	34
3.	BAB III METODOLOGI	35
3.1.	Gambaran Umum	35
3.1.1.	Sinopsis	36
3.1.2.	Posisi Penulis	36
3.2.	Tahapan Kerja	37
3.3.	Konsep <i>Shot</i>	38

3.3.1.	Studi Referensi untuk <i>Shot 47</i> dan <i>Shot 48</i>	41
3.3.2.	Studi Referensi untuk <i>Shot 105</i>	57
3.3.3.	Studi Referensi untuk <i>Shot 61</i>	69
3.3.4.	Studi Referensi untuk <i>Shot 143</i>	80
3.3.5.	Kontras Hasil Studi <i>Shot 47</i> dan <i>Shot 48</i> dengan <i>Shot 105</i>	88
3.3.6.	Kontras Hasil Studi <i>Shot 61</i> dengan <i>Shot 143</i>	89
3.4.	Proses Perancangan	91
3.4.1.	<i>Shot 47</i> dan <i>Shot 48</i>	91
3.4.2.	<i>Shot 105</i>	100
3.4.3.	<i>Shot 61</i>	104
3.4.4.	<i>Shot 143</i>	108
4.	BAB IV ANALISIS	112
4.1.	<i>Shot 47</i> dan <i>Shot 48</i> (<i>Scene 5</i>).....	112
4.1.1.	<i>Shot 47</i>	112
4.1.2.	<i>Shot 48</i>	116
4.2.	<i>Shot 105</i>	120
4.3.	<i>Shot 61</i>	124
4.4.	<i>Shot 143</i>	128
5.	BAB V PENUTUP.....	133
6.1.	Kesimpulan	133
6.2.	Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA		xxi

LAMPIRAN A: NASKAH XXIII



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Hero</i> (2004) (The Filmmaker's Eye)	8
Gambar 2.2 <i>The Proposition</i> (2005) (The Filmmaker's Eye).....	8
Gambar 2.3 Contoh <i>High Angle</i> (Grammar of The Shot)	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Low Angle</i> (Grammar of The Shot)	10
Gambar 2.5 Aturan 180 Derajat (The Filmmaker's Eye)	11
Gambar 2.6 Analogi Teatrikal (Animation Background Layout: From Student to Professional).....	12
Gambar 2.7 Pengaruh <i>Surface Division</i> pada Gambar (The Visual Story).....	15
Gambar 2.8 Contoh Penggunaan <i>Surface Division</i> untuk Memfokuskan Audiens (The Visual Story).....	16
Gambar 2.9 Contoh Penggunaan <i>Surface Division</i> untuk Menunjukan Emosi (The Visual Story)	17
Gambar 2.10 Contoh <i>Flat Space</i> (The Visual Story).....	17
Gambar 2.11 Contoh <i>Deep Space</i> (The Visual Story)	18
Gambar 2.12 Contoh Afinitas Garis (The Visual Story).....	20
Gambar 2.13 Contoh Kontras Garis (The Visual Story).....	21
Gambar 2.14 Contoh Kontras Kualitas Garis (The Visual Story)	22
Gambar 2.15 Contoh <i>Long Lense</i> pada <i>Barry Lindon</i> (1975) (The Filmmaker's Eye, 2011)	24
Gambar 2.16 Contoh <i>Wide Lense</i> pada <i>City Of Lost Children</i> (1995) (Cinematography: Theory and Practice, 2012)	24
Gambar 2.17 <i>Clockers</i> (1995) (The Filmmaker's Eye, 2011)	26

Gambar 2.18 <i>3 Monkeys</i> (2008) (The Filmmaker's Eye, 2011)	27
Gambar 2.19 <i>Perfume: The Story of a Murderer</i> (2006) (The Filmmaker's Eye, 2011)	28
Gambar 2.20 <i>The Royal Tenenbaums</i> (2001) (The Filmmaker's Eye, 2011)	29
Gambar 2.21 <i>Naked</i> (1993) (The Filmmaker's Eye, 2011)	30
Gambar 2.22 <i>Memories of Murder</i> (2003) (The Filmmaker's Eye)	31
Gambar 2.23 <i>The Matrix Reloaded</i> (2003) (The Filmmaker's Eye).....	32
Gambar 3.1 Skema tahapan kerja perancangan <i>shot</i> (Dokumentasi penulis)	37
Gambar 3.2. Potongan naskah untuk <i>shot</i> 47 dan <i>shot</i> 48 (Dokumentasi pribadi)	38
Gambar 3.3. Potongan naskah untuk <i>shot</i> 105 (Dokumentasi pribadi).....	39
Gambar 3.4 Potongan naskah untuk <i>shot</i> 61 (Dokumentasi pribadi).....	39
Gambar 3.5.Potongan naskah untuk <i>shot</i> 143 (Dokumentasi pribadi).....	39
Gambar 3.6 Penggunaan <i>extreme long shot</i> dan <i>low angle</i> (<i>The End of Evangelion</i> , 1997)	42
Gambar 3.7 <i>Close-up shot</i> pada seri <i>Attack on Titan</i> (<i>Attack on Titan</i> , 2013)....	43
Gambar 3.8 <i>Long shot</i> pada <i>Evangelion 2.0</i> (<i>Evangelion: 2.0</i> , 2010)	43
Gambar 3.9 . Meteor pada seri Animasi <i>One-Punch Man</i> (<i>One-Punch Man</i> , 2015)	44
Gambar 3.10 Contoh Komposisi <i>unbalanced</i> (<i>The End of Evangelion</i> , 1997)	46
Gambar 3.11 Penggunaan komposisi <i>unbalanced</i> pada animasi <i>Attack on Titan</i> (<i>Attack on Titan</i> , 2013).....	46
Gambar 3.12 Penggunaan komposisi <i>unbalanced</i> pada animasi <i>Evangelion 2.0</i> (<i>Evangelion 2.0</i> 2010).....	47

Gambar 3.13 Penggunaan komposisi <i>unbalanced</i> pada animasi One-Punch Man (One-Punch Man, 2013).....	48
Gambar 3.14 Hasil simplifikasi objek pada gambar – gambar sebelumnya (Dokumentasi penulis)	50
Gambar 3.15 Bentuk penyederhanaan kualitas garis gambar 3.2, 3.3, dan 3.5. (Dokumentasi penulis)	52
Gambar 3.16 Bentuk penyederhanaan kualitas garis gambar 3.8 (Dokumentasi penulis)	53
Gambar 3.17 Pergerakan satu arah yang dihasilkan objek ((The End of Evangelion, 1997, Evangelion 2.0 2010)	54
Gambar 3.18 Pergerakan berlawanan arah yang kurang sempurna (Attack on Titan, 2013).....	54
Gambar 3.19 Pergerakan berlawanan arah yang dihasilkan objek (One-Punch Man, 2013)	55
Gambar 3.20 <i>Extreme long shot</i> dan <i>normal angle</i> pada animasi <i>Evangelion 2.0</i> (Evangelion 2.0, 2010).....	57
Gambar 3.21 <i>Low angle</i> dan <i>long shot</i> pada <i>Evangelion 2.0</i> (Evangelion 2.0, 2010)	58
Gambar 3.22 Contoh <i>extreme long shot</i> dan <i>normal angle</i> (The End of Evangelion, 1997)	59
Gambar 3.23 Contoh <i>close up shot</i> dan <i>high angle</i> (The End of Evangelion, 1997)	60
Gambar 3.24 Contoh komposisi <i>balanced</i> (Evangelion 2.0, 2010)	61

Gambar 3.25 Contoh komposisi balanced (Evangelion 2.0, 2010).....	62
Gambar 3.26. Komposisi <i>balanced</i> yang diterapkan untuk menjelaskan keharmonisan	63
Gambar 3.27 Hasil penyederhanaan objek pada gambar 3.16 (Dokumentasi penulis).....	65
Gambar 3.28 Hasil penyederhanaan objek pada gambar 3.21 (Dokumentasi penulis).....	66
Gambar 3.29 Hasil penyederhanaan objek pada gambar 3.22 (atas), dan gambar 3.23 (bawah) (Dokumentasi penulis)	67
Gambar 3.30 Hasil penyederhanaan objek membentuk kualitas garis (Dokumentasi penulis)	67
Gambar 3.31 Hasil pergerakan garis yang dihasilkan objek pada gambar sebelumnya (Dokumentasi penulis)	68
Gambar 3.32 Contoh penggunaan <i>low angle</i> (Memories of Murder, 2003)	71
Gambar 3.33 Contoh <i>normal angle</i> dan <i>medium close-up</i> (Gang of New York, 2002)	73
Gambar 3.34 Contoh komposisi <i>balanced</i> (Memories of Murder, 2003).....	74
Gambar 3.35 Contoh komposisi <i>balanced</i> (Gang of New York, 2002)	74
Gambar 3.36 Ruang untuk memfokuskan pandangan kepada tokoh (Gang of New York, 2002)	76
Gambar 3.37 Hasil penyederhanaan objek menjadi garis (Dokumentasi penulis) 77	77
Gambar 3.38 Hasil penyederhanaan objek untuk melihat kualitas garis (Dokumentasi penulis)	77

Gambar 3.39 <i>High angle</i> pada detektif Yoon (Memories of Murder, 2003)	81
Gambar 3.40 <i>Extreme long shot</i> pada detektif Yoon (Memories of Murder, 2003)	
.....	82
Gambar 3.41 <i>Look room</i> yang sempit untuk memberi kesan kegelisahan (Memories of Murder, 2003).....	83
Gambar 3.42 Penyederhanaan bentuk objek menjadi garis pada gambar sebelumnya (Dokumentasi penulis)	84
Gambar 3.43 Kualitas garis yang tercipta dari gambar sebelumnya (Dokumentasi penulis)	85
Gambar 3.44 Arah gerak yang tercipta dari gambar sebelumnya (Memories of Murder, 2003)	86
Gambar 3.45 Sketsa awal <i>shot 47</i> (Dokumentasi penulis).....	92
Gambar 3.46 Sketsa kedua <i>shot 47</i> (Dokumentasi penulis).....	93
Gambar 3.47 Sketsa awal <i>Shot 48</i> (Dokumentasi penulis)	94
Gambar 3.48 Percobaan kedua (Dokumentasi penulis)	95
Gambar 3.49 Percobaan ketiga (Dokumentasi penulis)	96
Gambar 3.50 Percobaan keempat (Dokumentasi penulis)	96
Gambar 3.51 <i>Shot 47</i> (Dokumentasi penulis)	97
Gambar 3.52 <i>Shot 48</i> (Dokumentasi penulis)	99
Gambar 3.53 Sketsa awal <i>shot 105</i> (Dokumentasi penulis).....	101
Gambar 3.54 Sketsa kedua <i>shot 105</i> (Dokumentasi penulis).....	102
Gambar 3.55 <i>Shot 105</i> (Dokumentasi penulis)	103
Gambar 3.56 Sketsa awal <i>shot 61</i> (Dokumentasi penulis).....	105

Gambar 3.57 Sketsa kedua <i>shot</i> 61 (Dokumentasi penulis).....	106
Gambar 3.58 <i>Shot</i> 61 (Dokumentasi penulis)	107
Gambar 3.59 Sketsa <i>shot</i> 143 (Dokumentasi penulis)	109
Gambar 3.60 <i>Shot</i> 143 <i>final</i> (Dokumentasi penulis).....	110
Gambar 4.1 <i>Shot</i> 47 (Dokumentasi penulis)	112
Gambar 4.2 Pembagian <i>shot</i> 47 secara diagonal (Dokumentasi penulis)	113
Gambar 4.3 (Atas) hasil penyederhanaan orientasi garis, (Bawah) hasil penyederhanaan kualitas garis (Dokumentasi Penulis).....	114
Gambar 4.4 Arah gerakan pada <i>shot</i> 47 (Dokumentasi Penulis)	115
Gambar 4.5 . <i>Shot</i> 48 (Dokumentasi penulis)	116
Gambar 4.6 Pembagian komposisi pada <i>shot</i> 48 (Dokumentasi Penulis).....	117
Gambar 4.7 Penyederhanaan <i>shot</i> 48 dalam bentuk garis (Dokumentasi penulis)	118
Gambar 4.8 Gerakan yang terjadi di <i>shot</i> 48 (Dokumentasi pribadi)	119
Gambar 4.9 Sketsa dan hasil akhir <i>shot</i> 105 (Dokumentasi penulis).....	120
Gambar 4.10 Pembagian bidang vertikal dan horisontal yang menunjukan <i>balanced</i> pada <i>shot</i> (Dokumentasi penulis)	121
Gambar 4.11 Orientasi garis yang ditunjukan oleh <i>shot</i> 105 (Dokumentasi penulis).....	122
Gambar 4.12 Kualitas garis yang ditunjukan oleh <i>shot</i> 105 (Dokumentasi penulis)	122
Gambar 4.13 Arah gerak objek di dalam <i>shot</i> (Dokumentasi penulis)	123
Gambar 4.14 <i>Shot</i> 61 <i>final</i> (Dokumentasi penulis)	124

Gambar 4.15 Pembagian <i>shot</i> 61 secara horisontal dan vertikal (Dokumentasi penulis).....	125
Gambar 4.16 Hasil penyederhanaan dari <i>shot</i> 61 secara orientasi garis (Dokumentasi penulis)	126
Gambar 4.17 Hasil penyederhanaan dari <i>shot</i> 61 secara kualitas garis (Dokumentasi penulis)	126
Gambar 4.18 Gerakan yang terjadi dalam <i>shot</i> 61 (Dokumentasi penulis)	127
Gambar 4.19 <i>Shot</i> 143 final (Dokumentasi penulis).....	129
Gambar 4.20 <i>Look room</i> yang terdapat di dalam <i>shot</i> 143 (Dokumentasi Penulis)	129
Gambar 4.21 Bentuk penyederhanaan secara orientasi garis (Dokumentasi Penulis).....	130
Gambar 4.22 Bentuk penyederhanaan secara orientasi garis (Dokumentasi Penulis).....	130
Gambar 4.23 Gerakan yang terjadi di dalam <i>shot</i> 143 (Dokumentasi Penulis) ..	131



**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil penelitian <i>shot</i> 47 dan <i>shot</i> 48	56
Tabel 3.2 Hasil penelitian <i>shot</i> 105.....	69
Tabel 3.3 Hasil penelitian <i>shot</i> 61.....	79
Tabel 3.4 Hasil penelitian <i>shot</i> 143.....	87
Tabel 3.5 Kontras Hasil Studi <i>Shot</i> Kadim	88
Tabel 3.6 Kontras Hasil Studi <i>Shot</i> Capres	89
Tabel 4.1 Hasil Analisa <i>Shot</i> 47	116
Tabel 4.2 Hasil Analisa <i>Shot</i> 48	120
Tabel 4.3 Hasil Analisa <i>Shot</i> 105	123
Tabel 4.4 Hasil Analisa <i>Shot</i> 61	128
Tabel 4.5 Hasil Analisa <i>Shot</i> 143.....	132

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA