



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* DALAM MOTION COMIC

“FRISKIE AND GOLDBLOCKS”

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Michael Samuel
NIM : 13120210455
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael Samuel

NIM : 13120210455

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

Perancangan *Shot* Dalam Motion Comic “Friskie and Goldilocks”

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, 31 Mei 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Michael Samuel', written in a cursive style.

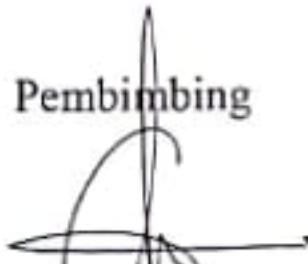
Michael Samuel

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN SHOT DALAM MOTION COMIC “FRISKIE AND
GOLDILOCKS”

Oleh

Nama : Michael Samuel
NIM : 13120210455
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 21 Mei 2018


Pembimbing


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

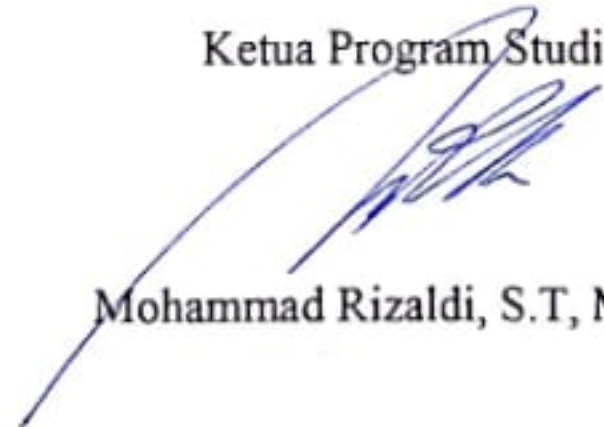
Penguji


Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Sidang


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

Ketua Program Studi


Mohammad Rizaldi, S.T, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Pertama tama puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan karunia dan rahmatnya Tugas Akhir “Perancangan *Shot* dalam Motion Comic cat in ” ini bisa diselesaikan oleh penulis.

Penulis memilih membuat *motion comic* karna ketertarikan penulis dengan komik dan animasi 2D, pemilihan topik *shot* ini diambil karena penulis merasa sebuah *motion comic* yang baik tidak hanya membutuhkan cerita yang baik, namun juga *shot* yang digunakan haruslah membuat pembaca memahami pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita tersebut, penulis berharap dengan adanya laporan ini, para pembaca akan mampu untuk mengaplikasikan *shot* yang sesuai untuk tiap adegan baik dalam komik ataupun *motion comic*.

Dalam proses penulisan, penulis telah melalui berbagai masalah dan solusi dalam mengerjakan baik tulisan maupun karya, dan pada akhirnya penulis berharap pembaca akan mendapat banyak pengetahuan dan inspirasi dalam membuat *motion comic*.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih untuk pihak yang berperan banyak dalam membantu pengerjaan tugas akhir:

1. Mohammad Rizaldi, S.T, M.Ds.
2. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.
3. Cahya Daulay, S. Sn., M.Ds.
4. Dominika Anggraeni, S.Sn., M.Ds.
5. Roro Flora dan Alexander Sidharta.
6. Dan keluarga penulis.

Tangerang, 31 Mei 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Michael Samuel', written in a cursive style.

Michael Samuel

ABSTRAKSI

Laporan Tugas Akhir ini menguraikan tentang tata cara mengaplikasikan *shot*, khususnya *shot action* dalam sebuah adegan pengejaran. *Motion comic* memiliki cara untuk menyampaikan cerita dengan gambar dan gerakan, apa yang digambarkan dalam adegan pengejaran dalam *motion comic* ini adalah apa yang penulis ingin sampaikan pada pembaca, karena itu peletakan komposisi dan *shot* yang digunakan harus bisa menyampaikan situasi yang digambarkan dengan tepat. dalam perancangan dan pengerjaan nya penulis menggunakan metode studi pustaka, tulisan ini akan banyak menggunakan teori, komposisi, dan jenis jenis *shot* yang digunakan dalam perancangan *shot* pengejaran.

Kata kunci : *shot*, *motion comic*, *storyboard*, 2D

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

This Final Project report explains about how to apply shots that boost an scene, especially action shot on a chase/persuit scene. Motion comic tell the audience about the story by picture and motion, what reader see in the image is exactly what the author want to tell to the reader, and thats is why composition and shots that be used must have the ability to define a situation, in the making of this report the author will be using literature studying, this report will contain lot of theory, composition, and kind of shots that can be used to define an scene in chasing/persuit scene.

Keywords: shot, motion comic, storyboard, 2D

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
1.6. Metode Perancangan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.2. Motion Comic	5

2.2.1.	Limited Animation.....	6
2.2.2.	Komik.....	7
2.3.	Shot.....	8
2.3.1.	Pergerakan Kamera.....	9
2.3.2.	Transisi.....	9
2.3.3.	Close up shot.....	11
2.3.4.	Medium Close up.....	11
2.3.5.	Medium Shot.....	12
2.3.6.	Medium Long Shot.....	12
2.3.7.	Over The Shoulder.....	13
2.3.8.	Establishing Shot.....	13
2.4.	Komposisi.....	14
2.4.1.	Look Room.....	14
2.4.2.	Balance.....	15
2.4.3.	Rule of Third.....	15
2.4.4.	High Angle.....	16
2.4.5.	Eye Level.....	16
2.4.6.	Low Angle.....	17
2.4.7.	Full Front.....	17
2.4.8.	Left/Right Profile.....	18
2.4.9.	Full Back.....	18

2.5.	Action Shot	19
2.5.1.	Travel With Subject	19
2.5.2.	Long Lens Pan	20
2.5.3.	Passing Tight Space	20
2.5.4.	Through Open Space.....	21
2.5.5.	The Closing Attacker	21
2.5.6.	Almost There.....	22
BAB III METODOLOGI		233
3.1.	Gambaran Umum	233
3.1.1.	Sinopsis	233
3.1.2.	Posisi Penulis	266
3.2.	Tahapan Kerja	27
3.3.	Konsep Shot	29
3.4.	Hasil Observasi	30
3.4.1.	Storks (2016).....	30
3.4.2.	Mad Max Motion Comic (2013).....	32
3.4.3.	Spongebob Squarepants “Texas” (2000)	33
3.4.4.	The Amazing World of Gumball “The Remote” (2012)	35
3.4.5.	Way Out (2018)	37
3.4.6.	Shot 36-39	39
3.4.7.	Shot 46-50	41
3.5.	Proses Perancangan.....	44
3.5.1.	Perancangan Shot 36-39.....	45

3.5.2. Perancangan Shot 46-50.....	49
BAB IV ANALISIS	544
4.1. Analisis shot 36 dan 39	544
4.2. Analisis shot 46 dan 50	547
BAB V PENUTUP.....	572
5.1. Kesimpulan	622
5.2. Saran.....	633
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Animasi	5
Gambar 2.2. <i>Contoh Motion Comic</i>	6
Gambar 2.3. <i>Contoh Motion Comic</i>	7
Gambar 2.4. Contoh Komik	7
Gambar 2.5. <i>Shot Komik</i>	8
Gambar 2.6. <i>Shot Motion Comic</i>	9
Gambar 2.7. <i>Transisi Awal Scene</i>	10
Gambar 2.8. <i>Transisi Akhir Scene</i>	10
Gambar 2.9. <i>Close up Shot</i>	11
Gambar 2.10. <i>Medium Close Up Shot</i>	11
Gambar 2.11. <i>Medium Shot</i>	12
Gambar 2.12. <i>Medium Long Shot</i>	12
Gambar 2.13. <i>Over the Shoulder</i>	13
Gambar 2.14. <i>Establishing Shot</i>	13
Gambar 2.15. <i>Look Room</i>	14
Gambar 2.16. <i>Balance</i>	15
Gambar 2.17. <i>Rule of Third</i>	16
Gambar 2.18. <i>High Angle shot</i>	16
Gambar 2.19. <i>Eye Level Shot</i>	17
Gambar 2.20. <i>Low Angle</i>	17
Gambar 2.21. <i>Frontal Shot</i>	18
Gambar 2.22. <i>Left/Right Profile</i>	18

Gambar 2.23. <i>Full Back</i>	19
Gambar 2.24. <i>Travel With Subject</i>	20
Gambar 2.25. <i>Long Lens Pan</i>	20
Gambar 2.26. <i>Passing Tight Space</i>	21
Gambar 2.27. <i>Through Open Spaces</i>	21
Gambar 2.28. <i>The Closing Attacker</i>	22
Gambar 2.25. <i>Almost There</i>	22
Gambar 3.1. Tahapan Kerja	28
Gambar 3.2. <i>Referensi 1 untuk shot 36 The Closing Attacker</i>	30
Gambar 3.3. <i>Referensi 1 untuk shot 39 The Closing Attacker</i>	31
Gambar 3.4. <i>Referensi 2 untuk shot 36 The Closing Attacker</i>	32
Gambar 3.5. <i>Referensi 2 untuk shot 39 The Closing Attacker</i>	33
Gambar 3.6. <i>Referensi 1 untuk shot 46 Almost There</i>	33
Gambar 3.7. <i>Referensi 1 untuk shot 50 Almost There</i>	35
Gambar 3.8. <i>Referensi 2 untuk shot 46 Almost There</i>	36
Gambar 3.9. <i>Referensi 2 untuk shot 50 Almost There</i>	37
Gambar 3.10. <i>Referensi 3 untuk shot 46 Almost There</i>	38
Gambar 3.11. <i>Referensi 3 untuk shot 50 Almost There</i>	39
Gambar 3.12. Alternatif 1 (36).....	46
Gambar 3.13. Alternatif 2 (36).....	46
Gambar 3.14. Hasil Akhir (36)	47
Gambar 3.15. Alternatif 1 (39).....	48
Gambar 3.16. Alternatif 2 (39).....	48

Gambar 3.17. Hasil Final (39)	49
Gambar 3.18. Alternatif 1 (46).....	50
Gambar 3.19. Alternatif 2 (46).....	51
Gambar 3.20. Hasil Akhir (46)	51
Gambar 3.21. Alternatif 1 (50).....	52
Gambar 3.22. Alternatif 2 (50).....	53
Gambar 3.23. Hasil Akhir (50)	53
Gambar 4.1. <i>Shot</i> 36.....	54
Gambar 4.2. <i>Shot</i> 39.....	56
Gambar 4.3. <i>Shot</i> 46.....	57
Gambar 4.4. <i>Shot</i> 50.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Observasi <i>The Closing Attacker</i>	41
Tabel 3.2. Tabel Observasi <i>Almost There</i>	44
Tabel 4.1. Tabel <i>Shot 36</i>	55
Tabel 4.2. Tabel <i>Shot 39</i>	57
Tabel 4.3. Tabel <i>Shot 46</i>	59
Tabel 4.4. Tabel <i>Shot 50</i>	61

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN..... XIV

LAMPIRAN B: STORYBOARD XVI



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA