



### **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 PADA ANIMASI PENDEK 2D**

**“AIDEL”**

## **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Youngky

NIM : 13120210028

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 : Youngky

NIM : 13120210028

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN SHOT PADA ANIMASI PENDEK 2D “AIDEL”**

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, 4 Oktober 2017

Youngky



## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN SHOT PADA ANIMASI PENDEK 2D “AIDEL”

Oleh

Nama : Youngky

NIM : 13120210028

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 23 Oktober 2017

Pembimbing I



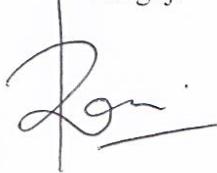
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Pembimbing II



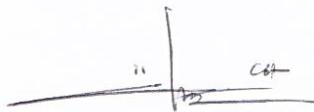
Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Pengaji



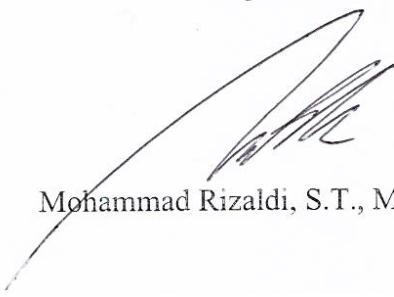
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Awal ketertarikan dalam mengambil topik ini adalah keinginan untuk mendalami perancangan awal aspek visual dalam film animasi, karena setelah membaca literatur dan mendapat ilmu bahwa sejarah animasi dan sinema saling berkaitan, penulis menemukan bahwa penggunaan *storyboard* dalam sinematografi ternyata juga secara intensif diterapkan dalam pembuatan animasi. Walaupun fungsinya sedikit berbeda, keduanya memiliki tujuan akhir yang sama : memberikan gambaran visual dari keseluruhan film.

Adapun proses dan hasil proyek Tugas Akhir ini dibuat untuk menunjukkan pentingnya peranan *storyboard* dalam proses membuat film animasi, serta bagaimana perancangan *shot* yang terstruktur dan direncanakan dengan baik akan membantu memberikan gambaran keseluruhan sebuah proyek kepada para *animator*, baik individu maupun tim.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu secara langsung, maupun memotivasi secara tidak langsung dalam proses tugas akhir ini, yaitu kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., pembimbing I penulis, yang membantu struktur penulisan laporan Tugas Akhir penulis dan *pipeline* pengerjaan karya Tugas Akhir.
3. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., pembimbing II penulis, yang membimbing proses pengerjaan karya Tugas Akhir.

4. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds., selaku dosen kelas Seminar penulis yang turut memberikan *feedback* terhadap laporan dan cara presentasi.
5. Anggota keluarga yang turut mendukung penulis, baik secara langsung maupun emosional.
6. Seluruh mahasiswa kelas Seminar yang menjalani proses TA/skripsi bersama penulis pada semester sebelumnya dan saat ini.

Tangerang, 4 Oktober 2017



Youngky



## ABSTRAKSI

*Storyboard* merupakan jiwa dari sebuah film animasi, dimana ia memberi gambaran keseluruhan sebuah ide cerita. Karena itulah para animator hendaknya sangat memperhatikan proses ini dalam membuat animasi mereka. Adapun visual dalam *storyboard* disebut dengan *shot*. *Shot* bertujuan untuk memaparkan makna dan tujuan dari aksi yang digambarkan, supaya audiens paham terhadap informasi yang ingin disampaikan.

Proyek Tugas Akhir ini akan membahas proses rancangan *shot* untuk membawakan sebuah cerita dengan genre *slice of life*, dimana ia diambil dari unsur kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan utama proses perancangan *shot* dalam animasi ini adalah untuk mengarahkan fokus audiens terhadap tokoh utama, tepatnya pada aspek perubahan emosi tokoh tersebut, sebagai penggerak utama dari cerita ini.

Metode penelitian dalam proyek ini bersifat kualitatif, dengan mengumpulkan data melalui riset literatur, serta observasi langsung aktivitas dalam kehidupan nyata. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pentingnya perancangan *shot* dalam membuat animasi.

Dari hasil perancangan ini, ditemukan bahwa jenis *shot close up* dan *medium shot* adalah pilihan yang secara umum digunakan untuk mengarahkan fokus terhadap karakter dibanding lingkungan sekitarnya, sehingga penggunaan jenis *shot* tersebut akan membuat perubahan emosi tokoh utama terlihat dengan jelas.

Kata kunci : animasi pendek, *shot*, *slice of life*, perubahan emosi tokoh.



## ABSTRACT

*Storyboard is the soul of an animation, where it gives a whole visual picture of how an animation film will look like. As such, animators should give this process a very good attention in creating their animation. As for the visual aspect in the storyboard, it is referred as shot. Shot is used to lay out the detail of visual information and the purpose of an action drawn on each shot, in order to make the audience understand the information being shown.*

*This Final Project will mainly discuss the application of shot to visualize a story of slice-of-life genre, which is based on actions that can be seen through people's daily activities. As such, application of shot is mainly used to lead the audience to focus on the emotion change of the main character, which is the primary driving force in this animation.*

*Qualitative method is used on this project, by gathering data from literature research, and direct observation of live activities. The result of this project will hopefully bring a clearer picture on the importance of shot designing in creating an animation.*

*Throughout the process, it is found that close up and medium shot type is commonly used to lead the audience to focus on the character over the environment. As such, using those type of shot will show the main character's emotion change clearly.*

*Keyword : short animation, shot, slice of life, character's change of emotion.*



## 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>v</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>xiii</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 .....	3
1.3.    Batasan Masalah.....	3
1.4.    Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5.    Manfaat Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1.    Film Animasi Pendek .....	5
2.2.    Cerita .....	6
2.3. <i>Storyboard</i> .....	7
2.3.1.    Elemen <i>Storyboard</i> .....	8
2.3.1.1. <i>Beat Sheet &amp; Shot List</i> .....	8

2.3.1.2. <i>Process Board &amp; Presentation Storyboard</i> .....	9
2.3.1.3. <i>Visual Storyboard</i> .....	10
2.3.1.4. <i>Animatic</i> .....	11
2.4. <i>Shot</i> .....	11
2.4.1. <i>Prinsip Desain</i> .....	12
2.4.1.1. <i>Fokus/Focal Point</i> .....	12
2.4.1.2. <i>Staging</i> .....	12
2.4.1.3. <i>Rule of Thirds</i> .....	13
2.4.1.4. <i>Continuity</i> .....	13
2.4.2. <i>Teknis Shot</i> .....	14
2.4.2.1. <i>Very Long Shot</i> .....	14
2.4.2.2. <i>Long Shot</i> .....	15
2.4.2.3. <i>Medium Long Shot</i> .....	15
2.4.2.4. <i>Medium Shot</i> .....	16
2.4.2.5. <i>Medium Close Up</i> .....	17
2.4.2.6. <i>Close Up</i> .....	18
2.4.2.7. <i>Big Close Up</i> .....	19
2.4.2.8. <i>Extreme Close Up</i> .....	19
2.4.2.9. <i>Frontal Camera Angle</i> .....	20
2.4.2.10. <i>¾ Angle</i> .....	21
2.4.2.11. <i>Profile Shot</i> .....	23
2.4.2.12. <i>High Angle Shot</i> .....	24
2.4.2.13. <i>Low Angle Shot</i> .....	24

2.4.2.14. <i>Zoom</i> .....	25
2.4.2.15. <i>Cut</i> .....	26
2.5. <i>Slice of Life</i> .....	26
2.5.1. <i>Plot Slice of Life</i> .....	28
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>31</b>
3.1. Gambaran Umum .....	31
3.1.1. Sinopsis .....	32
3.1.2. Posisi Penulis .....	33
3.2. Tahapan Kerja .....	34
3.3. <i>Beat Sheet</i> .....	36
3.4. <i>Thumbnailing</i> .....	37
3.5. <i>Shot List</i> .....	38
3.6. Rancangan <i>Storyboard</i> .....	40
3.7. Konsep <i>Shot</i> .....	42
3.8. Observasi.....	43
3.8.1. Suppandi untuk Rancangan Umum.....	43
3.8.2. Spellbound untuk Rancangan <i>Shot</i> 4.....	45
3.8.3. Yotsuba&! untuk Rancangan <i>Shot</i> 16 .....	46
3.8.4. The Lonely Bachelor untuk Rancangan <i>Shot</i> 16.....	48
3.8.5. Inside Out untuk Rancangan <i>Shot</i> 29 .....	49
3.8.6. We Bare Bears untuk Rancangan <i>Shot</i> 53.....	50
3.9. Proses Perancangan <i>Shot</i> .....	53
3.9.1. <i>Shot</i> 4.....	53

3.9.2.	<i>Shot 16</i> .....	54
3.9.3.	<i>Shot 29</i> .....	56
3.9.4.	<i>Shot 53</i> .....	57
3.10.	<i>Final Shot</i> .....	59
3.10.1.	<i>Shot 4</i> .....	59
3.10.2.	<i>Shot 16</i> .....	60
3.10.3.	<i>Shot 29</i> .....	61
3.10.4.	<i>Shot 53</i> .....	62
3.11.	<i>Revisi Storyboard</i> .....	63
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>64</b>
4.1.	<i>Analisa Shot</i> .....	64
4.1.1.	<i>Shot 4</i> .....	64
4.1.2.	<i>Shot 16</i> .....	66
4.1.3.	<i>Shot 29</i> .....	68
4.1.4.	<i>Shot 53</i> .....	70
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>72</b>
5.1.	Kesimpulan .....	72
5.2.	Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>xvii</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Beat Sheet</i> .....	8
Gambar 2.2. Contoh <i>Shot List</i> .....	8
Gambar 2.3. <i>Process board</i> (Atas) dan <i>Presentation Storyboard</i> (Bawah).....	9
Gambar 2.4. Sampel <i>Storyboard</i> .....	10
Gambar 2.5. Sampel <i>Storyboard</i> , 2 .....	10
Gambar 2.6. <i>Rule of Thirds</i> .....	13
Gambar 2.7. <i>Very Long Shot</i> .....	14
Gambar 2.8. <i>Long Shot</i> .....	15
Gambar 2.9. <i>Medium Long Shot</i> .....	16
Gambar 2.10. <i>Medium Shot</i> .....	17
Gambar 2.11. <i>Medium Close Up</i> .....	18
Gambar 2.12. <i>Close Up</i> .....	18
Gambar 2.13. <i>Big Close Up</i> .....	19
Gambar 2.14. <i>Extreme Close Up</i> .....	20
Gambar 2.15. <i>Frontal Camera Angle</i> .....	21
Gambar 2.16. $\frac{3}{4}$ <i>Front Angle Shot</i> .....	22
Gambar 2.17. $\frac{3}{4}$ <i>Back Angle Shot</i> .....	22
Gambar 2.18. <i>Profile Angle Shot</i> .....	23
Gambar 2.19. <i>High Angle Shot</i> .....	24
Gambar 2.20. <i>Low Angle Shot</i> .....	25
Gambar 2.21. <i>Zoom</i> .....	26
Gambar 2.22. Struktur Cerita <i>Traditional Structure</i> .....	28

Gambar 2.23. Struktur Cerita <i>Slice of Life</i> .....	28
Gambar 3.1. <i>Beat Sheet</i> “Aidel” .....	36
Gambar 3.2. <i>Thumbnail</i> “Aidel” .....	37
Gambar 3.3. <i>Shot List</i> “Aidel” .....	38
Gambar 3.4. <i>Shot List</i> “Aidel” 2 .....	39
Gambar 3.5. <i>Shot List</i> “Aidel” 3 .....	40
Gambar 3.6. Rancangan <i>Storyboard</i> “Aidel” .....	41
Gambar 3.7. Rancangan <i>Storyboard</i> “Aidel” 2 .....	41
Gambar 3.8. Suppandi & Friends.....	43
Gambar 3.9. Referensi <i>Medium Shot</i> .....	44
Gambar 3.10. Referensi <i>Medium Long Shot</i> .....	44
Gambar 3.11. Referensi <i>Shot</i> 4 .....	45
Gambar 3.12. Manga Yotuba&! <i>Volume 13</i> .....	46
Gambar 3.13. Referensi <i>Shot</i> 16 .....	47
Gambar 3.14. Referensi Ekspresi <i>Shot</i> 16.....	48
Gambar 3.15. Inside Out .....	49
Gambar 3.16. Referensi <i>Shot</i> 29 .....	50
Gambar 3.17. We Bare Bears.....	51
Gambar 3.18. Referensi <i>Shot</i> 53 .....	51
Gambar 3.19. Referensi Ekspresi <i>Shot</i> 53.....	52
Gambar 3.20. <i>Shot</i> 4 .....	53
Gambar 3.21. Alternatif <i>Shot</i> 4 .....	54
Gambar 3.22. Alternatif <i>Shot</i> 16 .....	54

Gambar 3.23. Alternatif 2 <i>Shot 16</i> .....	55
Gambar 3.24. Alternatif 3 <i>Shot 16</i> .....	56
Gambar 3.25. <i>Shot 29</i> .....	57
Gambar 3.26. Alternatif <i>Shot 53</i> .....	57
Gambar 3.27. Alternatif 2 <i>Shot 53</i> .....	58
Gambar 3.28. <i>Shot 4</i> .....	59
Gambar 3.29. <i>Shot 16</i> .....	60
Gambar 3.30. <i>Shot 29</i> .....	61
Gambar 3.31. <i>Shot 53</i> .....	62
Gambar 3.32. Revisi <i>Storyboard</i> “Aidel” .....	63
Gambar 4.1. <i>Shot 4</i> .....	64
Gambar 4.2. <i>Shot 3</i> .....	65
Gambar 4.3. <i>Shot 16</i> .....	66
Gambar 4.4. <i>Shot 15</i> .....	67
Gambar 4.5. <i>Shot 29</i> .....	68
Gambar 4.6. <i>Shot 30</i> .....	69
Gambar 4.7. <i>Shot 53</i> .....	70

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A: FORM BIMBINGAN.....</b>	xviii
<b>LAMPIRAN B: SCRIPT .....</b>	xx
<b>LAMPIRAN C: STORYBOARD “AIDEL”.....</b>	xxii

