



### **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* PADA FILM ANIMASI**

## **“GET HOME SAM”**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Vincent Saputra  
NIM : 11120210080  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2015**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vincent Saputra

NIM : 11120210080

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

**PERANCANGAN *SHOT* PADA FILM ANIMASI**

**“GET HOME SAM”**

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 Originalitas 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 (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Juli 2015

Vincent Saputra



**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *SHOT* PADA FILM ANIMASI**  
**“GET HOME SAM”**

Oleh

Nama : Vincent Saputra  
NIM : 11120210080  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 6 Juli 2015

Pembimbing



Edwin Hartono Sutiono, M.A.

Penguji



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

Ketua Sidang



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

Ketua Program Studi



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Dalam pembuatan sebuah animasi, terdapat 3 buah tahapan, yaitu praproduksi, produksi dan preproduksi. Dari ke 3 tahapan tersebut tentunya memiliki porsi kerjanya sendiri. Dengan dasar yang baik tentu hasil yang akan dihasilkanpun akan baik. Disini penulis tertarik dalam proses pra-produksi pada sebuah pembuatan animasi maupun film, terutama pada bagian pengembangan cerita dan *storyboard*.

Pembuatan sebuah *storyboard* sangatlah penting dalam sebuah pembuatan film animasi 2 dimensi maupun animasi 3 dimensi. Dengan *storyboard* yang baik maka ini akan membantu proses produksi dalam menyelesaikan animasi tersebut. Oleh karena itu penulis tertarik untuk dapat membuat sebuah *storyboard* yang baik. Kesempatan penulis datang dalam bentuk tugas akhir dalam pembuatan dan perancangan *shot* dan *storyboard* pada film animasi 'Get Home Sam'. Dalam proyek ini penulis berposisi sebagai *storyboard artist*, dimana penulis merancang *shot* dan membuat *storyboard*.

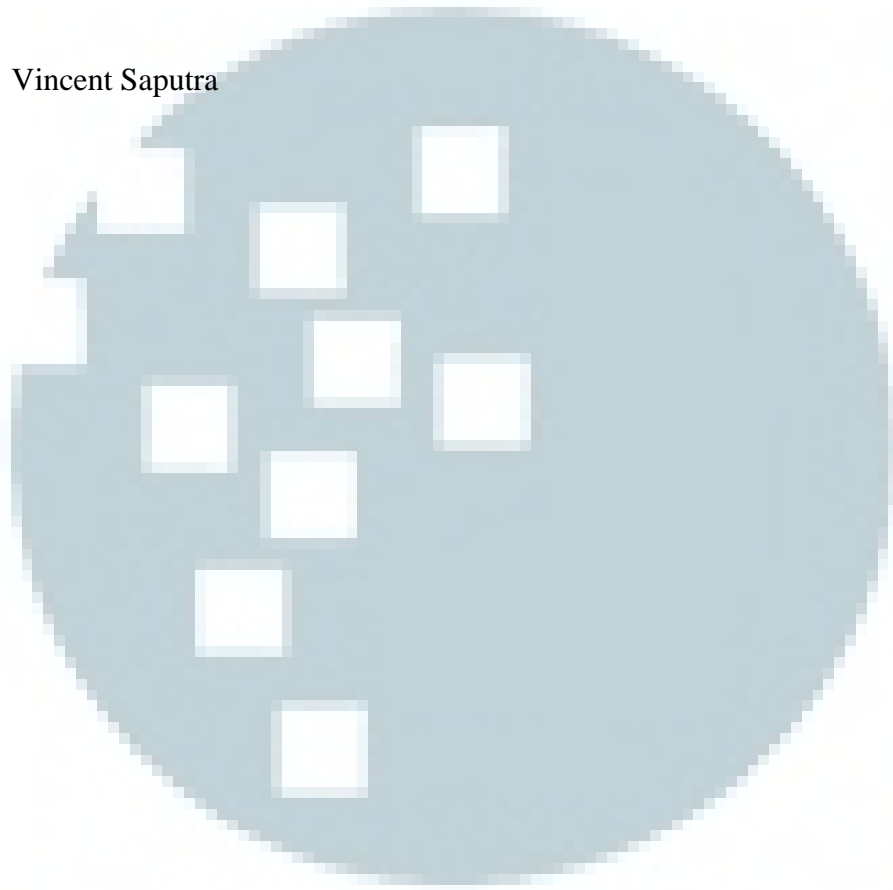
Selama proses perancangan *shot* dan pembuatan *storyboard* ini penulis banyak mempelajari banyak pengetahuan tentang pengembangan cerita dan proses pembuatan *storyboard* yang baik, juga cara menggunakan *camera movement*, *angle camera*, dan jenis *shot* untuk dapat membuat sebuah mood sesuai yang ingin penulis sampaikan menurut *script* yang telah dibuat.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dan mendukung penulis selama proses tugas akhir ini berjalan. Diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Bapak Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang memberi peluang bagi penulis untuk mengerjakan tugas akhir.
3. Bapak Edwin Hartono Sutiono, M.A., selaku pembimbing yang selalu memberikan masukan dan kritik yang membangun demi terwujudnya tugas akhir ini.
4. Bapak Kemal Hasan, S.T., M.Sn. , atas masukan yang diberikan untuk pengembangan cerita dan *storyboard* animasi “Get Home Sam”.
5. Ibu Salima Salima Hakim, S.Sn., M.Hum., selaku dosen seminar yang banyak memberi masukan dan kritik agar lebih baik dalam presentasi.
6. Teman-teman yang ikut membantu penulis dalam menjalankan tugas akhir ini.
7. Keluarga yang selalu mendoakan.

Tangerang, 6 Juli 2015

Vincent Saputra



UMN



## ABSTRAK

Dalam pembuatan sebuah film atau animasi, *storyboard* adalah salah satu unsur yang tidak bisa lepas dari tahapan pra-produksi. Peran *storyboard* dalam tahap pra-produksi sangatlah penting untuk dapat memvisualisasikan naskah yang sudah dibuat dan tidak dapat dilewatkan. Dengan *storyboard* yang baik, ini dapat membantu tahapan produksi, karena dapat mengefiseinsikan waktu produksi.

Dalam pembuatan animasi ini penulis ingin menjabarkan tentang cara perancangan *shot* dan pembuatan *storyboard* yang baik, agar dapat membantu dalam proses pembuatan animasi. Terdapat berbagai jenis *shot* yang dapat membantu dari segi visual dan narasi dalam film atau animasi, seperti *medium close up*, *extreme long shot* / *established shot*, dan lain lain.

Kata kunci : *Storyboard, Shot, 3D Animation*

UMMN

## **ABSTRACT**

*In the making of animation movie, storyboards are one of the the most important element on animation pre-production. Storyboards are important to help the animator visualize the existing script and cannot be missed. With a good storyboards, it can help the production because it can lessen the time.*

*In the making of this animation author want to describe how to design the shots and make a good storyboard so it can help when it come to the production process. There are a lot of kind shot that can help to improve the visual or the narrative, such as medium close up, extreme long shot / established shot, etc.*

*Keywords : Storyboard, Shot, 3D Animation*

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, pixelated font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally. The 'U' is on the left, followed by two 'M's, and an 'N' on the right. The letters are stylized with a blocky, digital aesthetic.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3. Batasan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4. Tujuan Tugas Akhir .....</b>	<b>2</b>
<b>1.5. Manfaat Tugas Akhir .....</b>	<b>3</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
<b>2.1. Animation .....</b>	<b>4</b>
2.1.1. Animasi 2D.....	5
2.1.2. Animasi 3D.....	5
<b>2.2. Storytelling .....</b>	<b>9</b>
2.2.1. Dramatic Irony.....	12
<b>2.3. Storyboard .....</b>	<b>12</b>

2.3.1. Tahapan Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	14
2.3.2. <i>Format Storyboard</i> .....	16
2.3.3. <i>Directing Shots</i> .....	17
2.3.4. <i>Screen Direction</i> .....	20
2.3.5. <i>Staging and Composition</i> .....	22
2.3.6. <i>Shot</i> .....	24
2.3.6.1. <i>Long Shot</i> .....	24
2.4.2.3. <i>Medium Shot</i> .....	25
2.4.2.4. <i>Close-up</i> .....	26
2.3.7. <i>Camera Movement</i> .....	27
2.3.8. <i>Timing</i> .....	30
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>30</b>
<b>3.1. Gambaran Umum .....</b>	<b>30</b>
3.1.1. <i>Sinopsis</i> .....	30
3.1.2. <i>Posisi Penulis</i> .....	30
<b>3.2. Objek Penelitian .....</b>	<b>31</b>
<b>3.3. Metode Penelitian .....</b>	<b>32</b>
<b>3.4. Hasil Penelitian .....</b>	<b>32</b>
3.4.1. <i>Home Sweet Home</i> .....	32
3.4.2. <i>Toy Story 3</i> .....	42
<b>3.5. Tahapan Kerja .....</b>	<b>47</b>
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>64</b>

<b>4.1. Proses Pembuatan <i>Storyboard</i></b> .....	<b>64</b>
4.1.1. <i>Script</i> .....	65
4.1.2. <i>Breakdown Naskah</i> .....	66
4.1.3. <i>Beatboard</i> .....	69
4.1.4. <i>Shot List</i> . .....	70
4.1.5. <i>Storyboard</i> .....	71
<b>4.2. <i>Shot Angle dan Composition</i></b> .....	<b>79</b>
4.2.1. <i>ACT I</i> .....	80
4.2.2. <i>ACT II</i> .....	82
4.2.3. <i>ACT III</i> .....	84
<b>4.3. <i>Final Storyboard</i></b> .....	<b>86</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>91</b>
<b>5.1. Kesimpulan</b> .....	<b>91</b>
<b>5.2. Saran</b> .....	<b>92</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Production Pipeline</i> .....	6
Gambar 2.2. <i>Walt Disney storyboard</i> .....	13
Gambar 2.3. <i>Beatboard</i> .....	15
Gambar 2.4. <i>Aspec ratio</i> .....	17
Gambar 2.5. <i>Contoh Establish Shot</i> .....	19
Gambar 2.6. <i>Contoh Point-of-view Shot</i> .....	20
Gambar 2.7. <i>Line of Action</i> .....	21
Gambar 2.8. <i>Neutral Position</i> .....	21
Gambar 2.9. <i>Rule of Third</i> .....	23
Gambar 2.10. <i>Long shot</i> .....	24
Gambar 2.11. <i>Extreme Long Shot</i> .....	25
Gambar 2.12. <i>Medium Shot</i> .....	25
Gambar 2.13. <i>Medium Close Up</i> .....	26
Gambar 2.14 <i>Close-Up</i> .....	27
Gambar 2.15 <i>Panning</i> .....	28
Gambar 2.16. <i>Tilt</i> .....	28
Gambar 2.17. <i>Track-In</i> .....	29
Gambar 2.18. <i>Track Out</i> .....	29
Gambar 2.19. <i>Track Left danTrack Right</i> .....	30
Gambar 3.1. <i>Perkenalan setting</i> .....	34
Gambar 3.2. <i>Perkenalan Karakter</i> .....	36
Gambar 3.3. <i>Sang Rumah Bertemu Dengan Rumah Tua</i> .....	37

Gambar 3.4. Ketika Sang Rumah, Rumah Tua dan Rumah Anjing Terjebak Dibadai Pasir .....	39
Gambar 3.5. Sang Rumah Mencoba Menghangatkan Rumah Tua.....	40
Gambar 3.6. Rumah Tua Meninggal Ditempat yang Indah .....	41
Gambar 3.7. <i>Scene 1 Flashback</i> .....	42
Gambar 3.8. <i>Scene 2 Flashback</i> .....	43
Gambar 3.9. <i>Scene 3 Flashback</i> .....	43
Gambar 3.10. <i>Scene 4 Flashback</i> .....	44
Gambar 3.11. <i>Scene 5 Flashback</i> .....	44
Gambar 3.12. <i>Scene 6 Flashback</i> .....	45
Gambar 3.13. <i>Scene 7 Flashback</i> .....	45
Gambar 3.14. <i>Scene 8 Flashback</i> .....	46
Gambar 3.15. <i>Scene 9 Flashback</i> .....	46
Gambar 3.16. <i>Script film "Get Home Sam"</i> .....	48
Gambar 3.17. Alur Pembuatan Cerita .....	49
Gambar 3.18. Konsep karakter film "Get Home Sam" .....	50
Gambar 3.19. Contoh <i>Beatboard</i> .....	50
Gambar 3.20. <i>Storyboard "Get Home Sam" Frame 1-2</i> .....	51
Gambar 3.21. <i>Storyboard "Get Home Sam" Frame 3-4</i> .....	51
Gambar 3.22. <i>Storyboard "Get Home Sam" Frame 5-6</i> .....	52
Gambar 3.23. <i>Storyboard "Get Home Sam" Frame 7-8</i> .....	52
Gambar 3.24. <i>Storyboard "Get Home Sam" Frame 9-10</i> .....	53
Gambar 3.25. <i>Storyboard "Get Home Sam" Frame 11-12</i> .....	53

Gambar 3.26. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 13-14.....	54
Gambar 3.27. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 15-16.....	54
Gambar 3.28. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 17-18.....	55
Gambar 3.29. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 19-20.....	55
Gambar 3.30. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 21-22.....	56
Gambar 3.31. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 23-24.....	56
Gambar 3.32. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 25-26.....	57
Gambar 3.33. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 27-28.....	57
Gambar 3.34. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 29-30.....	58
Gambar 3.35. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 31-32.....	58
Gambar 3.36. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 33-34.....	59
Gambar 3.37. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 35-36.....	59
Gambar 3.38. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 37-38.....	60
Gambar 3.39. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 39-40.....	60
Gambar 3.40. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 41-42.....	61
Gambar 3.41. <i>Storyboard</i> "Get Home Sam" <i>Frame</i> 43 .....	62
Gambar 3.42. <i>Alternative Frame</i> 2 .....	62
Gambar 3.43. <i>Alternative Frame</i> 13 .....	62
Gambar 3.44. <i>Alternative Frame</i> 32 .....	63
Gambar 4.1. potongan <i>Beatboard</i> .....	69
Gambar 4.2. <i>Frame</i> 1 <i>Storyboard</i> Animasi "Get Home Sam" .....	72
Gambar 4.3. <i>Frame</i> 2 <i>Storyboard</i> Animasi "Get Home Sam" .....	73
Gambar 4.4. <i>Frame</i> 14 <i>Storyboard</i> Animasi "Get Home Sam" .....	75



Gambar 4.5. <i>Frame 34 Storyboard Animasi “Get Home Sam”</i> .....	76
Gambar 4.6. <i>Frame 37-38 Storyboard Animasi “Get Home Sam”</i> .....	78
Gambar 4.7. <i>Frame 39-40 Storyboard Animasi “Get Home Sam”</i> .....	79
Gambar 4.8. <i>Storyboard Scene Frame Foto</i> .....	80
Gambar 4.9. <i>Scene Frame foto</i> .....	80
Gambar 4.10. <i>Storyboard Scene Kalender Meja</i> .....	81
Gambar 4.11. <i>Scene Kalender Meja</i> .....	81
Gambar 4.12. <i>Storyboard Scene John Senang</i> .....	82
Gambar 4.13. <i>Scene John Senang</i> .....	82
Gambar 4.14. <i>Storyboard Scene Rumah Kesepian</i> .....	83
Gambar 4.15. <i>Scene Rumah Kesepian</i> .....	83
Gambar 4.16. <i>Storyboard Scene Koran</i> .....	84
Gambar 4.17. <i>Scene Koran</i> .....	85
Gambar 4.18. <i>Storyboard Scene Rumah Ditengah Hujan</i> .....	85
Gambar 4.19. <i>Scene Rumah Ditengah Hujan</i> .....	86
Gambar 4.20. <i>Alternative Frame 2</i> .....	88
Gambar 4.21. <i>Alternative Frame 13</i> .....	89
Gambar 4.22. <i>Alternative Frame 32</i> .....	90

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Myth Structure .....	11
Tabel 3.1. <i>Breakdown</i> Cerita “Home Sweet Home” .....	33
Tabel 3.2. Pengamatan Timing Pada Film “Home Sweet Home” .....	34
Tabel 4.1. Tahap <i>ACT I</i> “Get Home Sam” .....	68
Tabel 4.2. Tahap <i>ACT II</i> “Get Home Sam” .....	68
Tabel 4.3. Tahap <i>ACT III</i> “Get Home Sam” .....	68
Tabel 4.4. Potongan <i>Shot List</i> film “Get Home Sam” .....	70

UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 : Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir .....</b>	<b>xix</b>
<b>Lampiran 2 : <i>Shot List</i> .....</b>	<b>xxi</b>
<b>Lampiran 3 : <i>Storyboard</i>.....</b>	<b>xxv</b>





UMN