

**PERANCANGAN *SHOTS* UNTUK MEMVISUALISASIKAN  
KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH DALAM FILM ANIMASI  
PENDEK 3D “LANGIT-LANGIT TOPLES KACA”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

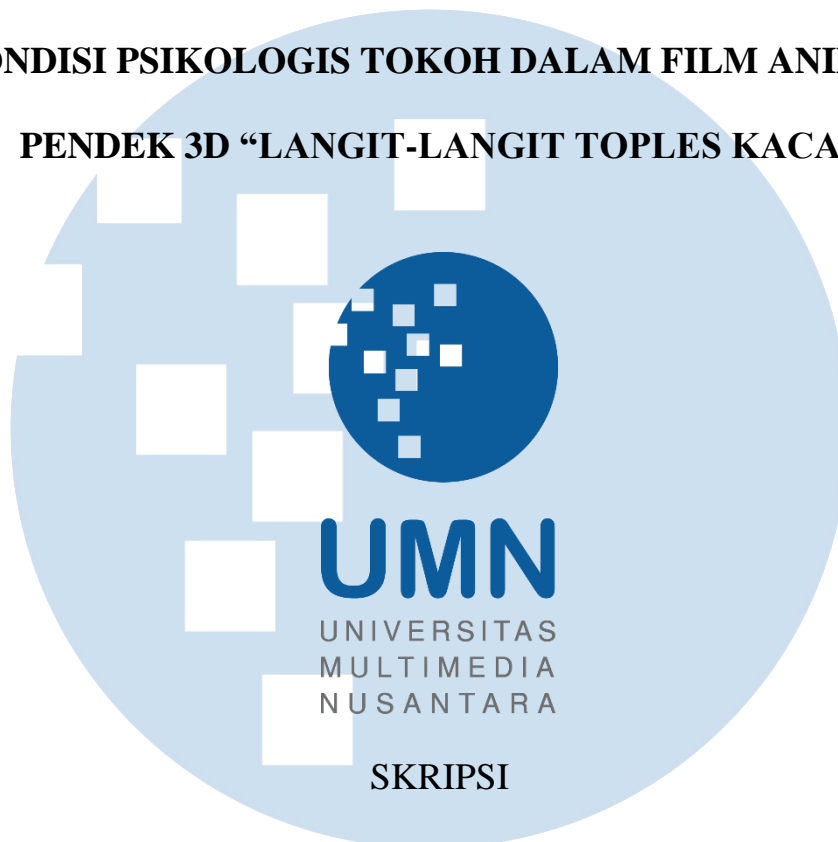
**SKRIPSI**

**Jason Tirtanegara**

**0000027741**

PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
**2021**

**PERANCANGAN *SHOTS* UNTUK MEMVISUALISASIKAN  
KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH DALAM FILM ANIMASI  
PENDEK 3D “LANGIT-LANGIT TOPLES KACA”**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

**Jason Tirtanegara**

**0000027741**

UMN

UNIVERSITAS  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG

**2021**

i

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jason Tirtanegara

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027741

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN *SHOTS* UNTUK MEMVISUALISASIKAN KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3D “LANGIT-LANGIT TOPLES KACA”**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 24 November 2021



(Jason Tirtanegara)

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

### PERANCANGAN *SHOTS* UNTUK MEMVISUALISASIKAN KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3D “LANGIT- LANGIT TOPLES KACA”

Oleh  
Nama : Jason Tirtanegara  
NIM : 00000027741  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Desember 2021  
Pukul 08.00 s/d 08.45 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

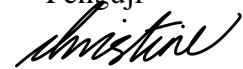
Ketua Sidang



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

0308089101

Penguji



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

0311089001

Pembimbing



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

0318049102

Ketua Program Studi Film

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

0328097503

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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Jason Tirtanegara

NIM : 00000027741

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : ~~\*Tesis/Skripsi/Laporan Magang~~ (\*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *SHOTS* UNTUK MEMVISUALISASIKAN KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3D “LANGIT-LANGIT TOPLES KACA”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 25 November 2021

Yang menyatakan,

  
(Jason Tirtanegara)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Perancangan *Shots* untuk Memvisualisasikan Kondisi Psikologis Tokoh dalam Film Animasi Pendek 3D ‘Langit-Langit Toples Kaca’” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, cukup sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing laporan yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Fachrul Fadly, S.Ked., sebagai Pembimbing karya yang telah banyak membantu dan memberikan arahan atas terselesainya karya proyek independen ini.
6. Diana Tanamas, Kenan Andrian, dan Regina Saputra selaku anggota satu tim dalam Mameka Production yang telah senantiasa berjuang bersama dan menjaga kekompakan hingga selesai skripsi ini.
7. Teman-teman dekat: Raymond Marshal, Michael Christopher, Aditya Laksono, Yonathan Chandra, Rayner Brian Hendry, Wiliona Metta Septira, Chrissa Naia, Imanuela Michelika, Gelby Abigail, Chanda Rocana, yang selalu menemani dan menyediakan hiburan ditengah kesibukan.

8. Orang Tua, dan kakak yang selalu mendukung dan mendoakan penulis selama penyelesaian skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 25 November 2021

(Jason Tirtanegara)



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN *SHOTS* UNTUK MEMVISUALISASIKAN  
KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH DALAM FILM ANIMASI  
PENDEK 3D “LANGIT-LANGIT TOPLES KACA”**

Jason Tirtanegara

**ABSTRAK**

Animasi merupakan salah satu media dalam film yang juga dapat menyampaikan pesan dari *filmmaker*. Perancangan *shot* menjadi salah satu aspek penting karena *shot* merupakan bahasa dalam film. Kualitas dari perancangan *shot* akan selaras dengan ketersampaian pesan dari film tersebut. Film yang dibuat oleh penulis bersama tim akan mengangkat isu mengenai perkawinan dini.

Menyampaikan kondisi tertekan yang dialami oleh tokoh merupakan salah satu tantangan yang dapat dilakukan melalui perancangan elemen dalam *shot*. Perancangan *shot* untuk memvisualisasikan perasaan dari tokoh merupakan penelitian yang dilakukan penulis dalam laporan ini. Penyusunan elemen dalam perancangan *shot* menjadi sangat penting dalam penyampaian pesan di dalam satu *shot* tersebut. Perbedaan elemen dapat menyampaikan pesan dan kesan yang berbeda di mata audiens pada saat melihat sebuah *shot*.

**Kata kunci:** animasi, *shot*, perancangan, tertekan

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



***SHOTS DESIGN TO VISUALIZE CHARACTER'S  
PSYCHOLOGICAL CONDITIONS IN 3D ANIMATION SHORT  
FILM “LANGIT-LANGIT TOPLES KACA”***

Jason Tirtanegara

***ABSTRACT (English)***

*Animation is one of the film mediums that can also convey messages from the filmmaker. Shot design is an important aspect because the shot is the language of the film. The quality of the shot design will be in line with the delivery of the message of the film. An animation film mad by the writer and his team will raise the issue of child marriage.*

*Conveying the depressed condition experienced by the figure is one of the challenges that can be done through designing elements in the shot. The design of the shot to visualize the feelings of the characters is the research that the author becomes very important in conveying the message in one shot. Different elements can convey different messages and impressions in the eyes of the audiences when they see a shot.*

***Keywords:*** *animation, shot, design, psychology*

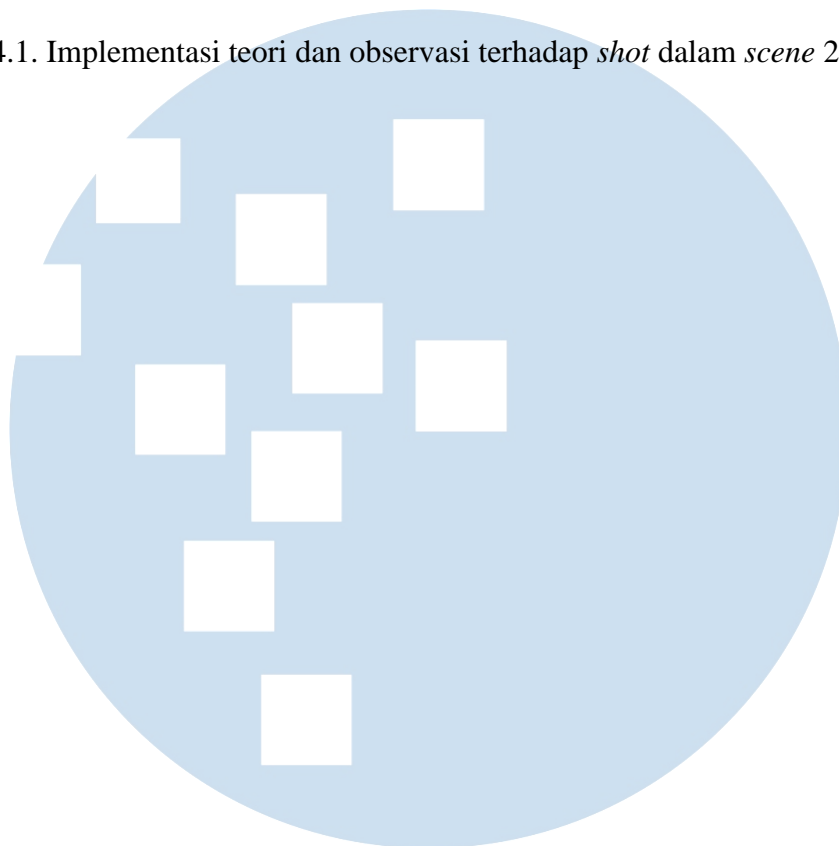
UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b><i>ABSTRACT (English).....</i></b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
Animasi.....	3
<i>Storyboard</i> .....	3
<i>Shot</i> .....	4
Psikologis.....	5
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
Deskripsi Karya .....	6
Konsep Karya .....	6
Tahapan Kerja.....	6
<b>4. HASIL KARYA.....</b>	<b>12</b>
<b>5. ANALISIS.....</b>	<b>13</b>
<b>6. KESIMPULAN.....</b>	<b>15</b>
<b>7. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>16</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Implementasi teori dan observasi terhadap *shot* dalam *scene* 2..... 12



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

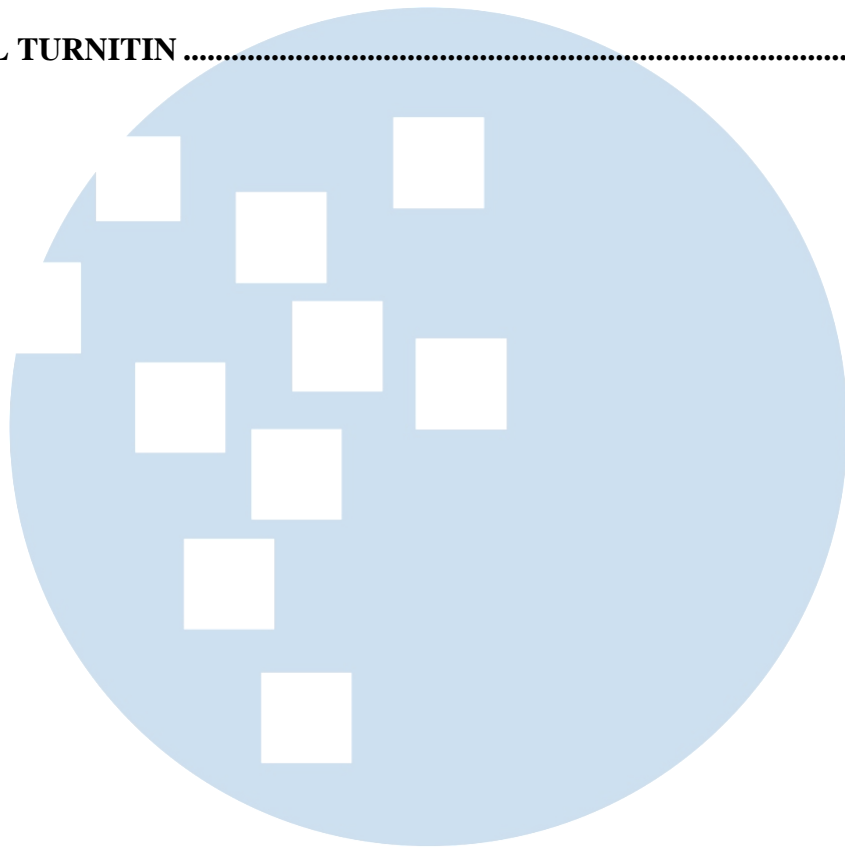
Gambar 3.1. Bagan tahapan kerja perancangan <i>shot</i> dalam <i>scene 2</i> .....	6
Gambar 3.1. Studi referensi <i>shot</i> pada The Stained Club .....	7
Gambar 3.2. Studi referensi <i>shot</i> pada The Stained Club .....	7
Gambar 3.3. Studi referensi <i>shot</i> pada The Stained Club .....	7
Gambar 3.4. Studi referensi <i>shot</i> pada Mum's Sweater.....	8
Gambar 3.5. Studi referensi <i>shot</i> pada Mum's Sweater.....	8
Gambar 3.6. Studi referensi <i>shot</i> pada Mum's Sweater.....	9
Gambar 3.7. Studi referensi <i>shot</i> pada Mum's Sweater.....	9
Gambar 3.8. Rancangan awal <i>storyboard scene 2</i> .....	10
Gambar 3.9. <i>Storyboard scene 2</i> .....	10

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DAFTAR LAMPIRAN**

**HASIL TURNITIN ..... 18**



**UMMN**

**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**