

**PERAN EDITOR DALAM PERANCANGAN *ANIMATIC*
STORYBOARD PADA FILM ANIMASI PENDEK BERJUDUL**

“LOG: C. U”



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM PROYEK INDEPENDEN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)

Nama : Gabriela Angelica
NIM : 00000034661
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriela Angelica

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034661

Program studi : Film

Laporan MBKM Proyek Independen dengan judul:

PERAN EDITOR DALAM PERANCANGAN *ANIMATIC*

***STORYBOARD* PADA FILM ANIMASI PENDEK BERJUDUL**

“LOG: C. U”

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 kegiatan MBKM maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah kegiatan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 29 Juni 2022



Gabriela Angelica

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

Laporan MBKM Proyek Independen dengan judul:

PERAN EDITOR DALAM PERANCANGAN *ANIMATIC* *STORYBOARD* PADA FILM ANIMASI PENDEK BERJUDUL

“LOG: C. U”

Oleh
Nama : Gabriela Angelica
NIM : 0000034661
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 11 Juli 2022
Pukul 09.30 WIB s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut:

Penguji Pembimbing
Dominika Anggraeni Purwaningsih, **Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.**
S.Sn., M.Anim. **0323088802**
0308089101

Ketua Program Studi Film
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabriela Angelica
NIM : 00000034661
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan MBKM Proyek Independen

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

**PERAN EDITOR DALAM PERANCANGAN *ANIMATIC STORYBOARD*
PADA FILM ANIMASI PENDEK BERJUDUL “LOG: C. U”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan MBKM saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 29 Juni 2022
Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gabriela Angelica

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan MBKM Proyek Independen ini dengan judul “PERAN EDITOR DALAM PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD PADA FILM ANIMASI PENDEK BERJUDUL “LOG: C. U” ” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S.Sn.) 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 laporan MBKM Proyek Independen ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya dengan baik.

Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. , selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds , sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga laporan MBKM ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 29 Juni 2022

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gabriela Angelica

ABSTRAKSI

Dalam proses pembuatan film, seorang editor perlu menjamin kontinuitas film agar film bisa dimengerti oleh penonton. Editor juga berperan dalam tahap *pre-production* film, yaitu dalam pengeditan *animatic storyboard* yang juga bisa dikatakan sebagai blueprint penting dari film. Dengan itu, dalam laporan ini akan dibahas bagaimana peran seorang editor dalam merancang *animatic storyboard* dari film animasi pendek “Log:C.U”. Adapun, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka, dimana peran seorang editor dalam perancangan *animatic* didapatkan meliputi pengeditan dalam transisi *shot*, dimensi editing, hingga dengan pola editing. Dengan itu, sebuah *animatic storyboard* dapat dimanfaatkan sebagai *pre-visual* awal film yang cukup diandalkan.

Kata kunci : animasi, *animatic storyboard*, editor

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Film continuity is an important factor in filmmaking that could be determined by editing. Not only at the end, the role of an editor starts in the pre-production phase, which is specifically the editing of the film's animatic storyboard. As the initial blueprint of a film, animatic plays a huge part in the process of filmmaking, to which extent the topic of the editor's role in contriving the animatic storyboard would be deemed significant to research, in this opportunity using the short animation film "Log:C.U" as a qualitative case study. The yields not only point the editor's role towards devising the transition of shots, but also including the dimensions and patterns of film editing. Thus, the animatic contrived by the editor could be fully utilized as a key pre-visualization of the film.

Keywords: animation, animatic storyboard, editor

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	IV
KATA PENGANTAR	VI
ABSTRAKSI	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Program	3
1.5. Manfaat Program	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. <i>Film Editing</i>	4
2.1.1. Jenis Transisi <i>Shot</i>	5
2.1.2. Dimensi <i>Film Editing</i>	5
2.1.3. <i>Continuity Editing</i>	5
2.1.4. Pola <i>Film Editing</i>	6
2.2. <i>Animatic Storyboard</i>	6
BAB III METODE PELAKSANAAN	8
3.1. Gambaran Umum Proyek Independen	8
3.1.1. Deskripsi Karya	8
3.1.2. Acuan Karya	9
3.1.3. Pemetaan Distribusi Karya Proyek Independen	10
3.1.4. Susunan dan Struktur Organisasi Tim Proyek Independen	10
3.1.5. Timeline Pengerjaan Proyek	11
3.2. Tahapan Perancangan Penulis sebagai Editor	12
3.3. Acuan Perancangan	14
3.4. Proses Perancangan	16
BAB IV HASIL DAN ANALISIS	19
4.1. Hasil Perancangan	19
4.2. Analisis Hasil Perancangan	19
BAB V PENUTUP	32

5.1. Simpulan	32
5.2. Evaluasi dan Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	XVI
LAMPIRAN A: TURNITIN	XVII
LAMPIRAN B: LETTER OF ACCEPTANCE MBKM	XVIII
LAMPIRAN C: FORM MBKM 01	XIX
LAMPIRAN D:FORM MBKM 02	XX
LAMPIRAN E:FORM MBKM 03	XXI
LAMPIRAN F:FORM MBKM 04	XXII
LAMPIRAN G: SURAT KETERANGAN TELAH MENYELESAIKAN PROYEK INDEPENDEN	XXIII



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: TURNITIN	XVII
LAMPIRAN B: LETTER OF ACCEPTANCE MBKM	XVIII
LAMPIRAN C: FORM MBKM 01	XIX
LAMPIRAN D:FORM MBKM 02	XX
LAMPIRAN E:FORM MBKM 03	XXI
LAMPIRAN F:FORM MBKM 04	XXII
LAMPIRAN G: SURAT KETERANGAN TELAH MENYELESAIKAN PROYEK INDEPENDEN	XXIII

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA