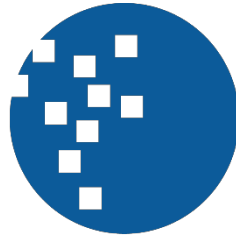


PERANCANGAN *SHOT ANIMATION MUSIC VIDEO*
***“TERLALU CEPAT”* DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Cheryl Claire

00000043161

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023

PERANCANGAN *SHOT ANIMATION MUSIC VIDEO*
“*TERLALU CEPAT*” DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA



SKRIPSI

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

Cheryl Claire
0000043161

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Cheryl Claire

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043161

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN *SHOT ANIMATION MUSIC VIDEO* “TERLALU CEPAT”
DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA**

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, 23 November 2023

UMMN



Cheryl Claire

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *SHOT ANIMATION MUSIC VIDEO "TERLALU CEPAT"*
DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA

Oleh
Nama : Cheryl Claire
NIM : 00000043161
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 22 November 2023
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Ahmad Arief A., S.Sn., MPDesSc.
078754

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M. Anim.
042840

Pembimbing

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

031272

Ketua Program Studi Film

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

0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Cheryl Claire

NIM : 00000043161

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 *SHOT ANIMATION MUSIC VIDEO "TERLALU CEPAT"*
DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA

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, 23 November 2023

Yang menyatakan,

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



Cheryl Claire

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul:
“PERANCANGAN *SHOT ANIMATION MUSIC VIDEO* “*TERLALU CEPAT*”
DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA”

dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada 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, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

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

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

Tangerang, 23 November 2023



Cheryl Claire

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

PERANCANGAN *SHOT ANIMATION MUSIC VIDEO*

“TERLALU CEPAT” DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA

Cheryl Claire

ABSTRAK

Membuat *storyboard* merupakan persiapan yang penting sebelum membuat film *live-action* maupun animasi. *Storyboard* dapat membantu memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat sebelum akhirnya lanjut ke tahap produksi. Dalam tulisan ini *storyboard* digunakan untuk memvisualisasikan lirik lagu *Terlalu Cepat* sambil membawakan narasi. *Terlalu Cepat* adalah lagu yang menceritakan tentang seorang gadis yang jatuh hati dengan seorang pria namun pada akhirnya mereka berpisah dan sang gadis harus merelakannya. Dalam merancang perjalanan gadis tersebut melalui *storyboard*, penulis menyisipkan dua objek yang memiliki makna konotatif. Dua objek tersebut yaitu gerakan lateral dan gelang manik yang digunakan oleh tokoh. Penulis membahas dua objek tersebut menggunakan pendekatan semiotika Charles Peirce dan penelitian mengenai gerakan lateral dalam film.

Kata kunci: *storyboard*, *music video*, semiotika, gerakan lateral

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***SHOT DESIGN FOR ANIMATION MUSIC VIDEO “TERLALU
CEPAT” USING A SEMIOTIC APPROACH***

Cheryl Claire

ABSTRACT (English)

Making a storyboard is an important preparation before making a live-action or animated film. Storyboards can help visualize the story or script that has been made before finally proceeding to the production stage. In this paper, storyboards are used to visualize the lyrics of the song Terlalu Cepat while delivering narration. Terlalu Cepat is a song that tells about a girl who falls in love with a guy but in the end they split up and the girl has to let him go. In designing the girl's journey through a storyboard, the author inserted two objects that have connotative meaning. The two objects are lateral movement and the bead bracelet used by the character. The author discusses these two objects using Charles Peirce's semiotic approach and research on lateral movement in films.

Keywords: *storyboard, music video, semiotics, lateral movement*

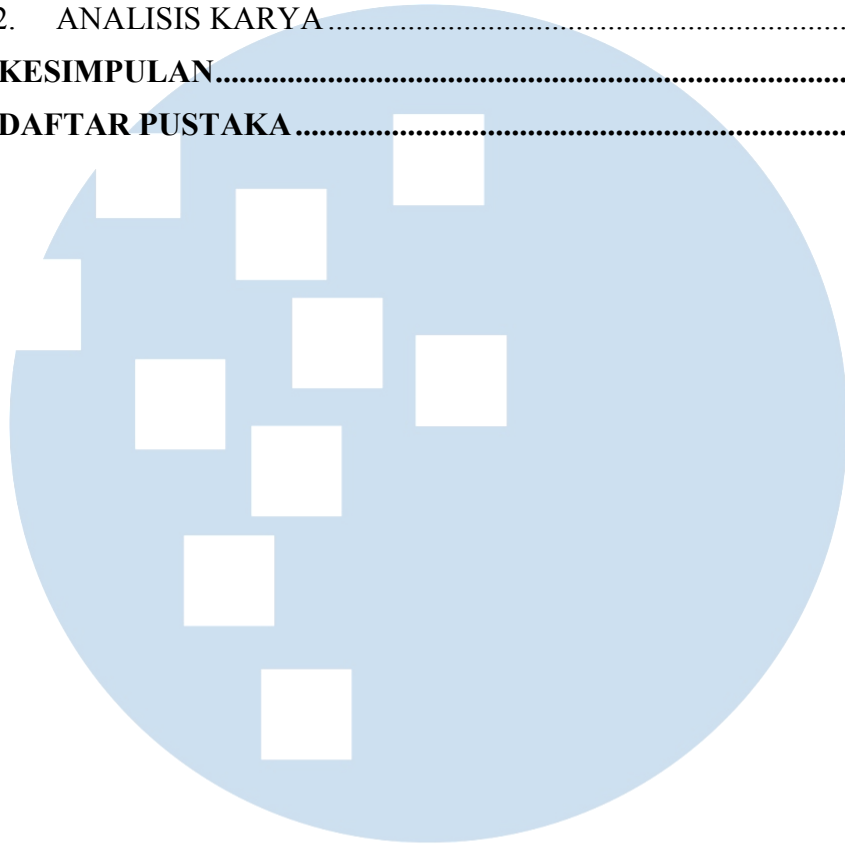
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	2
2.1. <i>Narrative Music Video</i>	2
2.2. <i>Storyboard</i>	4
2.3. <i>Rule of thirds</i>	4
2.4. <i>Shot size</i>	5
2.5. <i>Camera angle</i>	10
2.6. <i>Camera movement</i>	11
2.7. <i>Movement</i>	13
2.8. Semiotika	14
2.9. <i>Lateral movement in film</i>	15
2.10. <i>Opening image- final image</i>	15
3. METODE PENCIPTAAN.....	16
Deskripsi Karya	16
Konsep Karya	16
Tahapan Kerja.....	19
4. ANALISIS.....	25

4.1. HASIL KARYA	25
4.2. ANALISIS KARYA	25
5. KESIMPULAN.....	32
6. DAFTAR PUSTAKA.....	34



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Keterangan lirik lagu <i>Terlalu Cepat</i>	16
Tabel 3.2. Emosi lagu dengan objek visual yang menjadi simbol.	18
Tabel 3.3. Daftar <i>shot</i> yang memuat simbol dari emosi lagu.....	23
Tabel 4.1. Keterangan <i>shot size</i> , <i>camera angle</i> , dan <i>camera movement</i> shot 1, 2, 50, dan 51.....	27
Tabel 4.2. Keterangan <i>shot size</i> , <i>camera angle</i> , dan <i>camera movement</i> dari <i>shot</i> 14, 21, 26, dan 39.....	30



UMMN

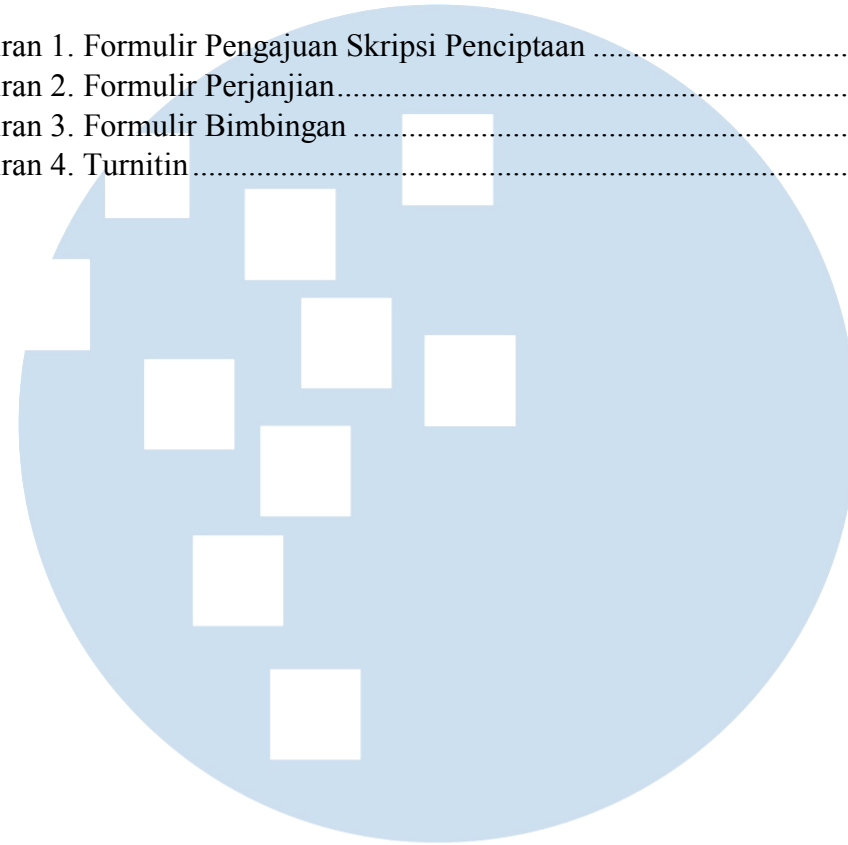
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. sketsa <i>rule of thirds</i> yang dibuat oleh John Hart (2008)	4
Gambar 2.2. Contoh <i>establishing shot</i>	5
Gambar 2.3. Contoh <i>extreme wide shot</i>	6
Gambar 2.4. Contoh <i>wide shot</i>	6
Gambar 2.5. Contoh <i>full shot</i>	7
Gambar 2.6. Contoh <i>medium wide shot</i>	7
Gambar 2.7. Contoh <i>cowboy shot</i>	8
Gambar 2.8. Contoh <i>medium shot</i>	8
Gambar 2.9. Contoh <i>medium close up</i>	9
Gambar 2.10. Contoh <i>close up</i>	9
Gambar 2.11. Contoh <i>extreme close up</i>	10
Gambar 2.12. Contoh <i>eye level shot</i>	10
Gambar 2.13. Contoh <i>low angle shot</i>	11
Gambar 2.14. Contoh <i>high angle</i>	11
Gambar 2.15. Gambar <i>shot</i> dari film <i>Parasite (2019)</i>	12
Gambar 2.16. Contoh <i>relative movement</i>	14
Gambar 2.17. Model triadik tanda Charles Peirce	15
Gambar 3.1. adegan dari <i>Promise - Eve</i> dua kamera milik tokoh utama.....	19
Gambar 3.2. adegan dari <i>Promise - Eve</i> dua tokoh utama memegang kamera.....	20
Gambar 3.3. adegan dari <i>Promise - Eve</i> kamera milik tokoh utama berubah menjadi putih.....	20
Gambar 3.4. <i>Diamond Jack (2017)</i> tokoh utama berlari ke kiri saat dikejar oleh polisi.....	21
Gambar 3.5. <i>Diamond Jack (2017)</i> tokoh utama berlari ke kanan saat lolos dari polisi	21
Gambar 3.6. <i>Diamond Jack (2017)</i> tokoh utama menghadap ke kiri ketika bertemu polisi lagi.....	22
Gambar 3.7. Bagan korelasi teori.....	22
Gambar 4.1. Model triadik semiotika Charles Peirce tanda arah kanan dan kiri ..	25
Gambar 4.2. Model triadik semiotika Charles Peirce tanda gelang manik	26
Gambar 4.3. <i>Shot 1</i> dengan <i>grid rule of thirds</i>	27
Gambar 4.4. <i>Shot 2</i> dengan <i>grid rule of thirds</i>	28
Gambar 4.5. <i>Shot 50</i> dengan <i>grid rule of thirds</i>	29
Gambar 4.6. <i>Shot 51</i> dengan <i>grid rule of thirds</i>	29
Gambar 4.7. <i>Shot 14</i> dengan <i>grid rule of thirds</i>	30
Gambar 4.8. <i>Shot 21</i> sebelum dan sesudah gelang Devan terputus	31
Gambar 4.9. <i>Shot 26</i> sebelum dan sesudah Shafa mencapai dasar	31
Gambar 4.10. <i>Shot 39</i> gelang Shafa meleleh	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan	36
Lampiran 2. Formulir Perjanjian.....	37
Lampiran 3. Formulir Bimbingan	38
Lampiran 4. Turnitin.....	41



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA