

**PERANCANGAN SHOT DESIGN PADA FILM ANIMASI 2D**

**“RHYTHM OF ANGKLUNG”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Clarissa Fortuna**

**0000034015**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**PERANCANGAN SHOT DESIGN PADA FILM ANIMASI 2D**

**“RHYTHM OF ANGKLUNG”**



**SKRIPSI PENCIPTAAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Clarissa Fortuna**

**0000034015**

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Clarissa Fortuna

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034015

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN SHOT DESIGN PADA FILM ANIMASI 2D “RHYTHM OF ANGKLUNG”

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, 5 Juni 2023

UMM



(Clarissa Fortuna)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul  
PERANCANGAN SHOT DESIGN PADA FILM ANIMASI 2D “RHYTHM OF  
ANGKLUNG”

Oleh  
Nama : Clarissa Fortuna  
NIM : 00000034015  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Juni 2023  
Pukul 14.00 s/d 15.30 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji



R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.D.S.  
NIDN 0303018005

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.  
NIDN 0309059001

Pembimbing

Christian Aditya, S.Sn. M.Anim.  
NIDN 0303019102

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
NIK 032809750

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

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

Nama : Clarissa Fortuna

NIM : 00000034015

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 Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN SHOT DESIGN PADA FILM ANIMASI 2D “RHYTHM OF ANGKLUNG”

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, 2 Mei 2023

Yang menyatakan,



(Clarissa Fortuna)

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



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: Perancangan Shot Design pada Film Animasi 2D “Rhythm of Angklung” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni 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. M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Cahya Mulya 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. Christian Aditya S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, teman 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, 2 Mei 2023



(Clarissa Fortuna)

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 DESIGN PADA FILM ANIMASI 2D

### “RHYTHM OF ANGKLUNG”

(Clarissa Fortuna)

#### ABSTRAK

Shot merupakan sebuah kesatuan unit dari film yang berisikan berbagai informasi dan aksi yang dilakukan tokoh pada satu tangkapan layar. Dalam setiap *shot* terdapat berbagai teknik yang digunakan. Setiap teknik ini akan menciptakan hasil yang berbeda dan akan memberikan dampak langsung pada setiap *shot*. Pada perancangan *shot* tentu diperlukan penggunaan teknik yang tepat agar pembuat film dapat menyampaikan pesannya dengan baik kepada penonton. Film animasi yang digunakan dalam perancangan *shot* ini mengangkat unsur Angklung sebagai unsur utamanya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan studi pustaka dan observasi pada karya yang dipilih dan dirancang pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teori Thompson dan Bowen terkait komposisi, jenis *shot* dan *angle*. Kemudian teori Bordwell terkait *mise en scene* dan teori Millerson terkait jenis *lighting*. Proses perancangan *shot* sangat didukung oleh pemilihan penggunaan teknik yang tepat. Dapat diketahui bahwa tidak semua teknik dapat cocok digunakan pada setiap *shot* yang dirancang. Melalui proses perancangan ini, penulis mengetahui bahwa pemilihan teknik di dalam perancangan *shot* harus disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian pesan dalam film.

**Kata kunci:** Animasi, *Shot Design*, komposisi, tipe *shot*, *angle* kamera, *lighting*, Angklung

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# SHOT DESIGN OF THE 2D ANIMATION FILM “RHYTHM OF ANGKLUNG”

(Clarissa Fortuna)

## ABSTRACT (English)

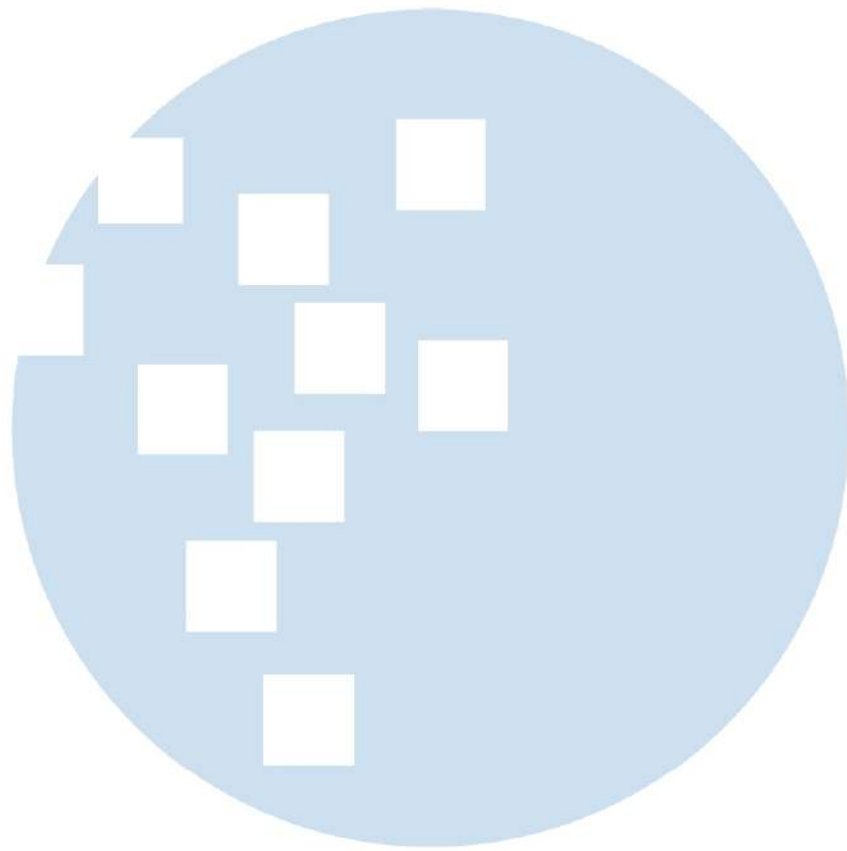
*Shot is an unit in film which contains a lot of information and show actor's activities in one shot. In each shot there are various technique used. Each of these techniques will produces a different result and will have a immediate impact on each shot. In the process of making shot design, it is important to use the right technique so the filmmaker can convey their message well to the audience. Shot design in this research is using an animation film that adopt the Angklung element as its main element. The method used in this study is a qualitative method with literature study and doing observation of the works selected and designed in this research. This study uses Thompson and Bowen's theory about composition, type of shots, and angles. Another used theory are Bordwell's theory related to mise en scene and Millerson's theory related to lighting. The shot design process is supported by selecting the right technique. It can be seen that not all of techniques are suitable for use in every designed shot. Through this design process, the author knows the selection of techniques in shot design process should be adjusted to the needs of conveying messages in the film.*

**Keywords:** *animation, shot design, composition, shot type, camera angle, lighting, Angklung*

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





UMN

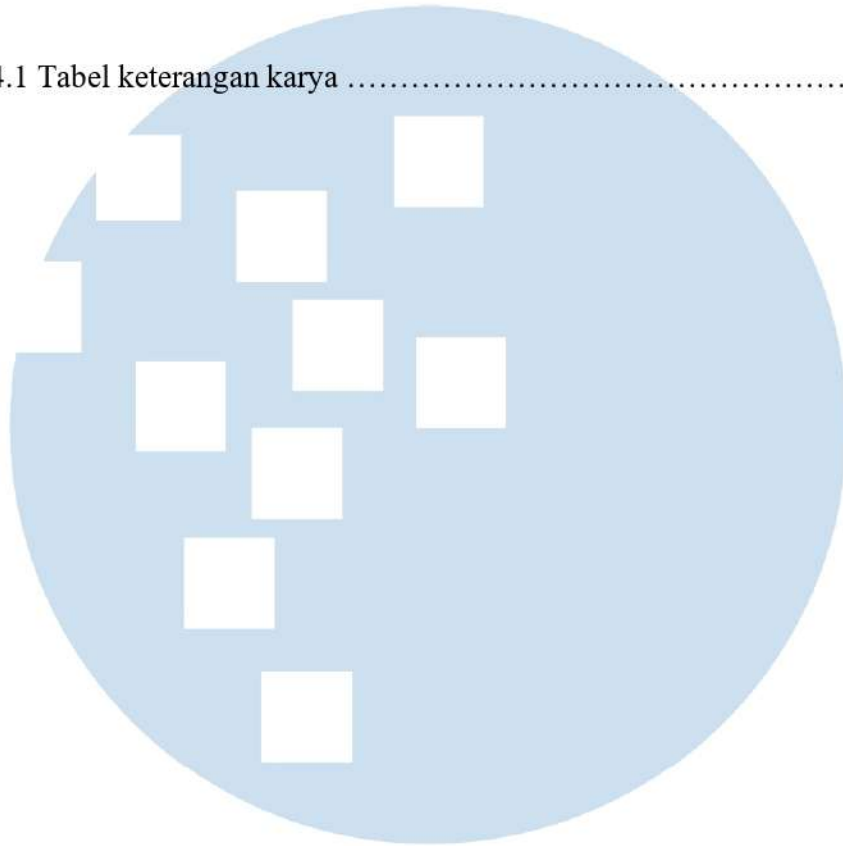
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT (English) .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
1. LATAR BELAKANG .....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
3. METODE PENCIPTAAN.....	11
3.1 Deskripsi Karya.....	11
3.2 Konsep Karya .....	12
3.3 Tahapan Kerja Perancangan Shot .....	14
4. ANALISIS.....	27
4.1. HASIL KARYA.....	27
4.2. ANALISIS KARYA .....	28
5. KESIMPULAN.....	34
DAFTAR PUSTAKA .....	36
LAMPIRAN.....	37

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel keterangan karya .....	27
--	----



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

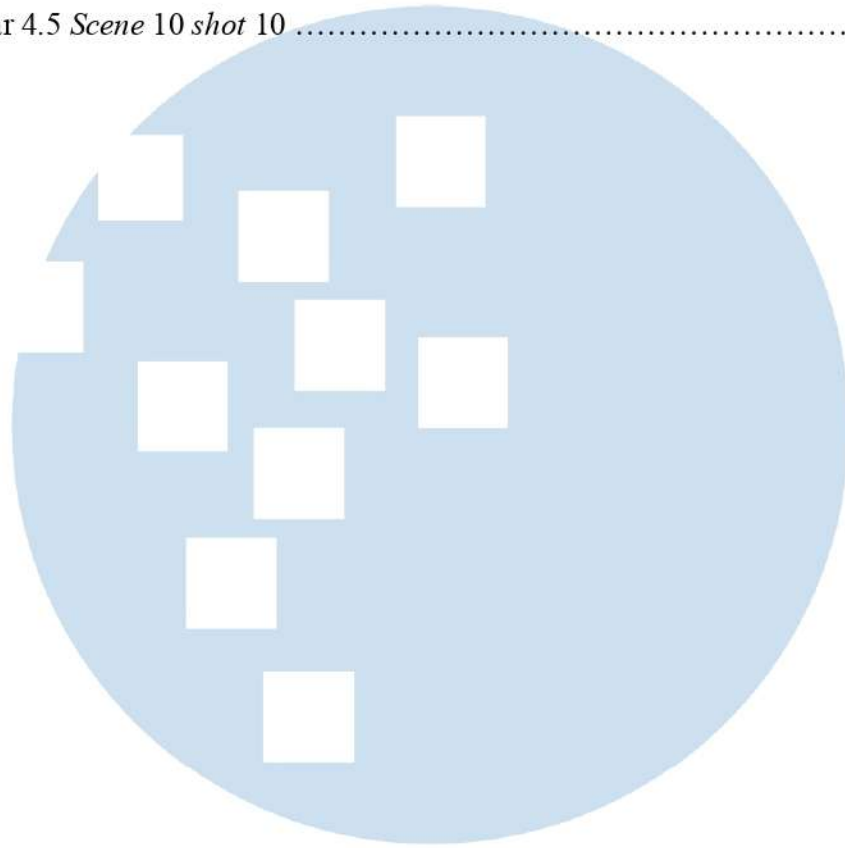
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Storyboard</i> Josh Hayes dari "The West Wing" .....	5
Gambar 2.2 Jenis <i>shot</i> .....	6
Gambar 2.3 <i>The rule of thirds</i> .....	7
Gambar 2.4 <i>Headroom</i> .....	7
Gambar 2.5 <i>Lookroom</i> .....	8
Gambar 2.6 <i>Horizontal camera angles</i> .....	9
Gambar 2.7 <i>High angle</i> .....	9
Gambar 2.8 <i>Low angle</i> .....	10
Gambar 3.1 Alur kerja perancangan <i>shot</i> pentas "Rhythm of Angklung" .....	14
Gambar 3.2 <i>Pan shot</i> .....	16
Gambar 3.3 <i>Lookroom</i> .....	16
Gambar 3.4 <i>Shot</i> sedih tokoh Arlo .....	17
Gambar 3.5 Adegan Miguel melakukan pertunjukan musik .....	18
Gambar 3.6 Angle Miguel dan penonton .....	19
Gambar 3.7 <i>Shot</i> bahagia tokoh utama "Tuning Red" .....	20
Gambar 3.8 <i>Storyboard scene</i> 4 .....	22
Gambar 3.9 <i>Storyboard scene</i> 10 .....	22
Gambar 3.10 <i>Scene</i> 4 <i>shot</i> 2 .....	22
Gambar 3.11 <i>Scene</i> 4 <i>shot</i> 3 .....	23
Gambar 3.12 <i>Scene</i> 4 <i>shot</i> 4 .....	24
Gambar 3.13 <i>Lighting Scene</i> 4 <i>shot</i> 4 .....	24
Gambar 3.14 Proses penambahan <i>lighting</i> .....	25
Gambar 3.15 <i>Storyboard scene</i> 10 <i>shot</i> 7 .....	25
Gambar 3.16 <i>Storyboard scene</i> 10 <i>shot</i> 10 .....	26
Gambar 4.1 <i>Scene</i> 4 <i>shot</i> 2 .....	28
Gambar 4.2 <i>Scene</i> 4 <i>shot</i> 3 .....	29
Gambar 4.3 <i>Scene</i> 4 <i>shot</i> 4 .....	30



Gambar 4.4 *Scene 10 shot 7*.....32

Gambar 4.5 *Scene 10 shot 10* .....33



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A. KS1 Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan/Pengkajian .....	26
Lampiran B. KS2 Formulir Perjanjian .....	27
Lampiran C. KS3 Formulir Bimbingan .....	28
Lampiran D. KS4 Turnitin .....	31



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA