



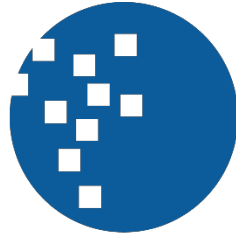
### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 DALAM MEMBANGUN RASA SEDIH PADA  
ANIMASI MEMORY ISLE**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Immanuel Lucky Basuki**

**00000041421**

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

**PERANCANGAN SHOT DALAM MEMBANGUN RASA**

**SEDIH PADA ANIMASI MEMORY ISLE**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**UMN**  
**Immanuel Lucky Basuki**  
**0000041421**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA  
PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Immanuel Lucky Basuki

Nomor Induk Mahasiswa : 00000041421

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

“Perancangan Shot Dalam Membangun Rasa Sedih Pada Animasi  
Memory Isle”

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Desember 2023

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Immanuel Lucky Basuki

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
Perancangan Shot Dalam Membangun Rasa Sedih Pada Animasi  
"Memory Isle"

Oleh  
Nama : Immanuel Lucky Basuki  
NIM : 00000041421  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 22 November 2023

Pukul 08.30 s/d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.

L00444

Penguji



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn

031273

Pembimbing



Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Ssn.

081872

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 : Immanuel Lucky Basuki  
NIM : 00000041421  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: “Perancangan Shot Dalam Membangun Rasa Sedih Pada Animasi Memory Isle”

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, 4 November 2023



(Immanuel Lucky Basuki)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: “Perancangan Shot Dalam Membangun Rasa Sedih Pada Animasi Memory Isle” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Jurusan 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, 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 Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, Istri dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. (\*jika ada).

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

Tangerang, 4 November 2023



(Immanuel Lucky Basuki)

# Perancangan Shot Dalam Membangun Rasa Sedih Pada Animasi

## Memory Isle

Immanuel Lucky Basuki

### ABSTRAK

Tulisan ini berisi bagaimana perancangan *Shot* pada animasi singkat Memory Isle untuk membangun perasaan sedih. Memory Isle merupakan animasi singkat yang menceritakan tentang seorang kakek tua yang tinggal sendirian pada sebuah pulau dan, menemukan perjalanan yang membawanya menelusuri kenangan pada pulau tersebut. Tulisan ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana *Shot Design* dapat membangun perasaan sedih pada animasi Memory Isle. *Shot Design* merupakan teknik dalam membuat sebuah shot yang pada umumnya diaplikasikan pada *storyboard*. Metode penelitian yang digunakan pada tulisan ini adalah kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data kepustakaan. Teori yang digunakan akan menggunakan teori sinematografi, shot, teori pembuatan *storyboard*, dan teori tentang perasaan sedih. Teori tersebut dikumpulkan melalui teknik kepustakaan. Lalu tulisan ini akan menjelaskan bagaimana perasaan sedih pada animasi Memory Isle akan dibuat. Tujuan dari tulisan ini akan menjelaskan bagaimana perasaan sedih dapat dibangun melalui perancangan shot sehingga membantu dalam mewujudkan penelitian perasaan sedih dalam perancangan *shot*.

**Kata kunci:** *Shot*, Animasi, Storyboard, Sedih

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ***Shot Design in Building a Sense of Sadness in Memory Isle Animation***

(Immanuel Lucky Basuki)

### ***ABSTRACT (English)***

*This article contains how to design a shot in the short animation Memory Isle to create feelings of sadness. Memory Isle is a short animation that tells the story of an old grandfather who lives alone on an island and discovers a journey that takes him through the island's memories. This article aims to explain how Shot Design can create a feeling of sadness in the Memory Isle animation. Shot Design is a technique for creating a shot which is generally applied to storyboards. The research method used in this paper is qualitative using library data collection techniques. The theory used will use cinematography theory, shooting, storyboard making theory, and the theory of feelings of sadness. The theory was collected through library techniques. So the result can create a sad feeling in the short animation Memory Isle. The purpose of this article is to help explain how feelings of sadness can be built through shot design so as to help in realizing research on feelings of sadness in shot design.*

***Keywords:*** Shot, Animation, Storyboard, Sadness



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	4
KATA PENGANTAR .....	5
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR .....	9
DAFTAR LAMPIRAN.....	10
1. LATAR BELAKANG .....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN .....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. TEORI UTAMA A.....	4
2.3. TEORI PENDUKUNG A.....	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
Deskripsi Karya.....	6
Konsep Karya.....	7
Tahapan Kerja .....	7
4. ANALISIS .....	15
4.1. HASIL KARYA .....	15
4.2. ANALISIS KARYA.....	18
5. KESIMPULAN.....	21
6. DAFTAR PUSTAKA .....	23

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1: Character Design Morgan Cognac	8
Gambar 3.2: Character Design Bailey Cognac	9
Gambar 3.3 : Inside out (2015)	10
Gambar 3.4 : Tsumiki No Ie (2008)	11
Gambar 3.5: Morgan Cognac muda dan crew nya	13
Gambar 4.1: Shot 5 scene 1 Memory Isle	15
Gambar 4.2: Shot 2 scene 2 Memory Isle	16
Gambar 4.3: scene 3 Memory Isle	17
Gambar 4.4: Shot 1 scene 3 Memory Isle	18
Gambar 4.5: Shot 3 scene 3 Memory Isle	19
Gambar 4.6: Shot 6 scene 5 Memory Isle	20



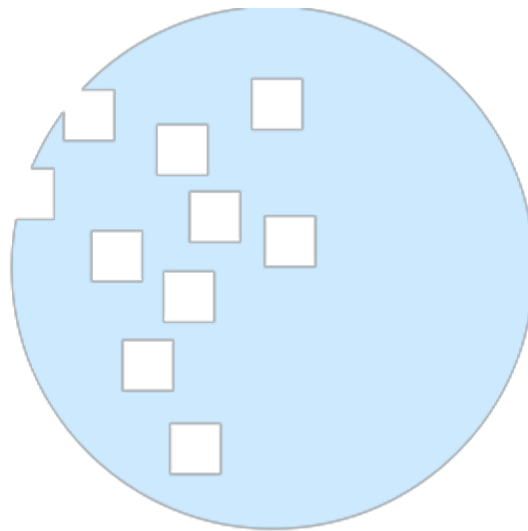
## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

23

LAMPIRAN B

24



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA