



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 GARIS SEMU DALAM KOMPOSISI *SHOTS*

FILM ANIMASI 2D “*THE HUNT*”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Design (S.Ds.)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Christina Krista
NIM : 13120210257
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Christina Krista

NIM : 13120210257

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

Perancangan Garis Semu Dalam Komposisi *Shots* Film Animasi 2D

“The Hunt”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

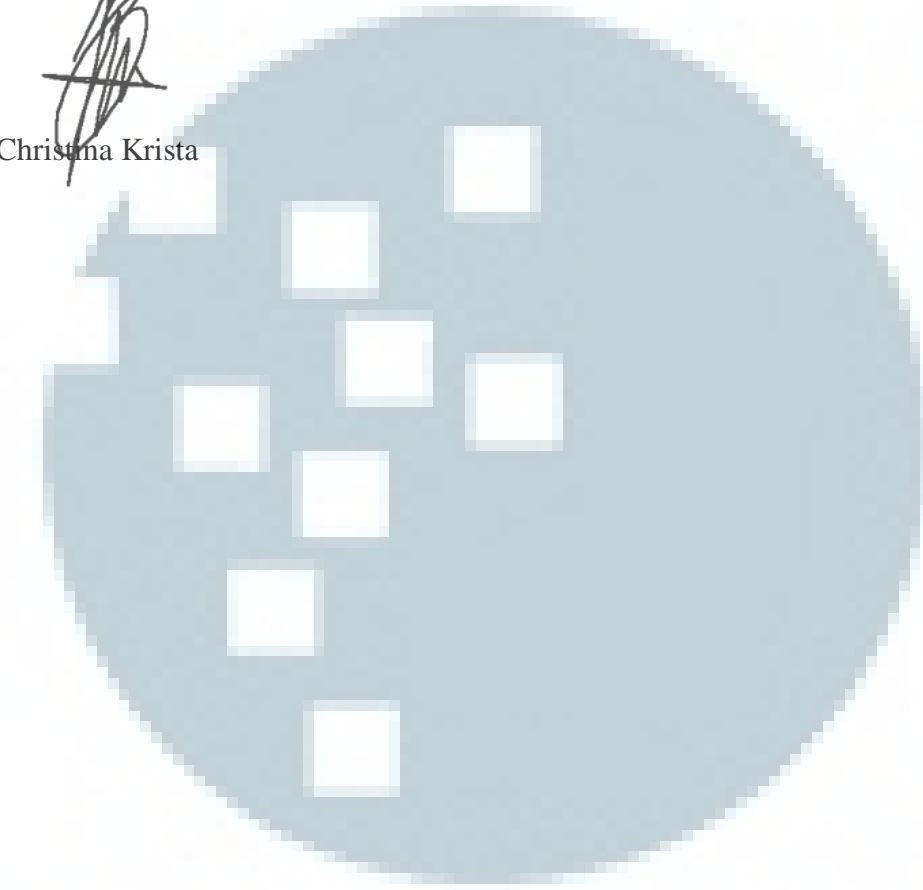
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016



Christina Krista



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Garis Semu Dalam Komposisi *Shots* Film Animasi 2D “*The Hunt*”

Oleh

Nama : Christina Krista

NIM : 13120210257

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 14 Januari 2017


Pembimbing


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

Penguji


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

Ketua Sidang


Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Program Studi


Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, sehingga tulisan ini dapat terselesaikan pada waktunya. Penulis memilih untuk merancang penelitian dengan judul ‘Perancangan Garis Semu Dalam Komposisi *Shots* Film Animasi 2D “*The Hunt*”’ karena komposisi suatu *shot* dapat mempengaruhi penyampaian cerita dalam sebuah film animasi, terutama pada film animasi tanpa dialog yang berbeda dari kebanyakan film animasi yang dilengkapi oleh pertukaran dialog antar karakternya.

Film animasi merupakan film yang kuat dari segi visualnya. Dengan memanfaatkan kekuatan visual tersebut penceritaan sebuah cerita dapat dimengerti dengan hanya menggunakan visual gambar sebuah film. Sehingga sebagai mahasiswa maupun pembuat film animasi, memfokuskan diri untuk membuat gambar yang bercerita terlebih dahulu lebih baik sebelum maju ke tahap pengkolaborasian gambar dengan musik atau dialog. Tidak hanya itu, penceritaan melalui gambar tanpa dialog juga merupakan pembelajaran animasi dasar. Maka sebelum melangkah ke tahap yang lebih tinggi, lebih baik menguasai terlebih dahulu tahapan dasarnya.

Dengan dibuatnya tugas akhir ini penulis mendapatkan banyak pengertian lebih jauh atas penggunaan *shots*, *camera angle*, *directing the eyes* dan *shape within frames* dalam sebuah film. Dengan penelitian ini pula diharapkan pembaca dapat lebih meneliti lagi jenis *shot*, *angle* kamera, dan pemfokusan pandangan penonton seperti apa yang lebih baik digunakan dalam pembuatan sebuah animasi. Dan setiap orang yang menonton sebuah film tanpa dialog diharapkan dapat lebih mengerti inti dari cerita yang ingin disampaikan pembuatnya.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan, saran serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin berterimakasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech sebagai Ketua Program Studi
2. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. sebagai pembimbing pembuatan Tugas Akhir
3. M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds. sebagai pembimbing pembuatan Proposal Tugas Akhir
4. Orang tua dan teman-teman

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis juga menyadari bahwa tulisan ini masih terdapat banyak kekurangan, karena keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis memohon maaf apabila terdapat banyak kekurangan dalam tulisan ini. Penulis juga mengharapkan adanya kritik dan saran serta masukan yang membangun untuk memajukan tulisan ini kedepannya.

Tangerang, 19 Desember 2016



Christina Krista



ABSTRAKSI

Shot dalam sebuah film animasi terdapat banyak objek visual, akan tetapi tingkat kepentingan setiap objek berbeda-beda. Oleh sebab itu untuk mengarahkan pandangan penonton pada suatu bagian dari sebuah *shot* letak objek utama berada garis semu digunakan. Studi ini dilakukan untuk membuat komposisi *shot* film pendek animasi dua dimensi 'The Hunt' yang menggunakan banyak objek visual untuk mendukung gambaran visual film tersebut. Perancangan dimulai dengan studi literatur dan observasi penggunaan garis semu dalam beberapa film animasi yang kemudian diaplikasikan kedalam pembuatan komposisi *shot* yang seimbang. Dari hasil studi literatur dan observasi, objek visual yang banyak digunakan untuk merancang garis semu dalam komposisi *shot* film 'The Hunt' adalah tanaman dan objek alam lainnya yang terdapat dalam hutan hujan tropis. Sehingga untuk merancang garis semu sebuah *shot* dibutuhkan juga informasi mengenai objek-objek visual yang terdapat didalam lingkungan tempat objek utama berada karena garis semu disamakan dengan lingkungan. Maka dalam merancang sebuah garis semu dalam sebuah *shot* disarankan untuk meneliti juga *setting* atau *environment* tempat cerita berlangsung.

Kata Kunci : (Komposisi, *Shot*, Objek Visual, Objek Utama, Garis Semu)

UMMN

ABSTRACT

A shot in animation films contains numerous visual objects with differing levels of importance. In order to focus the audiences' eyesight on the main object of a shot, imaginary lines are used. This study creates a shot composition in a short two-dimensional animation film 'The Hunt' that utilizes imaginary lines to support numerous visual objects in the film. Literature review and observations were done on how imaginary lines were utilized in animation films and applied to create a balanced composition. It was decided from the literature review and observations, that plants and other natural objects in a typical natural rainforests are frequently used to construct the imaginary lines in 'The Hunt'. Moreover, to construct imaginary lines in a shot that are properly camouflaged with their environment, information on the visual objects near the vicinity of the main object are required. Therefore, it is advisable to conduct research on the setting or environment of the storyline prior to the construction of imaginary lines in a shot.

Keywords: (Composition, Shots, Visual Object, Main Object, Imaginary Line)

U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	III
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR DIAGRAM	XV
DAFTAR TABEL.....	XVI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.2. Jenis Animasi	4

2.3.	<i>Shots</i>	4
2.3.1.	<i>Long Shot / Wide Shot</i>	5
2.3.2.	<i>Medium Shot</i>	7
2.3.3.	<i>Close-up</i>	8
2.4.	<i>Camera Angle</i>	10
2.5.	<i>Komposisi</i>	13
2.5.1.	<i>The Rule of Thirds</i>	14
2.5.2.	<i>Head Rooms</i>	15
2.5.3.	<i>Shape Within the Frames</i>	15
2.6.	<i>Garis Semu</i>	17
2.6.1.	<i>Implied Line</i>	17
2.6.2.	<i>Psychic Line</i>	20
BAB III METODOLOGI		21
3.1.	<i>Gambaran Utama</i>	21
3.2.	<i>Sinopsis</i>	21
3.3.	<i>Posisi Penulis</i>	23
3.4.	<i>Prose Perancangan</i>	24
3.4.1.	<i>Temuan / Referensi</i>	26
3.4.2.	<i>Perancangan Sketsa</i>	36
BAB IV ANALISIS		45
4.1.	<i>Analisa Environment</i>	45
4.1.1.	<i>Hutan</i>	45

4.1.2.	Rumah Keluarga <i>Black Jaguar</i>	48
4.2.	Analisa <i>Shot</i>	49
4.2.1.	<i>Shot</i> 26.....	49
4.2.2.	<i>Shot</i> 41.....	53
4.2.3.	<i>Shot</i> 63.....	56
4.2.4.	<i>Shot</i> 86 & 87.....	58
BAB V PENUTUP		66
5.1.	Kesimpulan	66
5.2.	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		XVIII

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Extreme Long Shot</i>	5
Gambar 2.2. <i>Very Long Shot</i>	6
Gambar 2.3. <i>Long Shot</i>	6
Gambar 2.4. <i>Medium Long Shot</i>	7
Gambar 2.5. <i>Medium Shot</i>	8
Gambar 2.6. <i>Medium Close-UP Shot</i>	8
Gambar 2.7. <i>Close-UP Shot</i>	9
Gambar 2.8. <i>Big Close-UP Shot</i>	10
Gambar 2.9. <i>Extreme Close-UP Shot</i>	10
Gambar 2.10. <i>Neutral Angle Shot</i>	11
Gambar 2.11. <i>High Angle Shot</i>	12
Gambar 2.12. <i>Low Angle Shot</i>	13
Gambar 2.13. <i>The Rule of Thirds</i>	14
Gambar 2.14. Contoh <i>The Rule of Thirds</i>	14
Gambar 2.15. Jarak <i>Head Rooms</i>	15
Gambar 2.16. <i>Rounded Shape (Romance)</i>	16
Gambar 2.17. <i>Square Shape (Terperangkap)</i>	16
Gambar 2.18. <i>Triangles (Intimidasi)</i>	17
Gambar 2.19. <i>Garis Semu</i>	17
Gambar 2.20. <i>Arah Pandangan</i>	20
Gambar 3.1. <i>The Ugly Duckling</i>	27
Gambar 3.2. <i>Pertemuan Kembali</i>	28

Gambar 3.3. <i>Fight</i>	29
Gambar 3.4. <i>Brave</i>	31
Gambar 3.5. Mordu	32
Gambar 3.6. Terperangkap.....	33
Gambar 3.7. <i>The Jungle Book</i>	34
Gambar 3.8. <i>Tarzan</i>	35
Gambar 3.9. Sketsa Awal <i>shot 26</i>	38
Gambar 3.10. Sketsa Akhir <i>shot 26</i>	39
Gambar 3.11. Sketsa Awal <i>shot 41</i>	40
Gambar 3.12. Sketsa Akhir <i>shot 41</i>	40
Gambar 3.13. Sketsa Awal <i>shot 63</i>	41
Gambar 3.14. Sketsa Akhir <i>shot 63</i>	42
Gambar 3.15. Sketsa Awal <i>shot 86</i>	42
Gambar 3.16. Sketsa Akhir <i>shot 86</i>	43
Gambar 3.17. Sketsa Awal <i>shot 87</i>	43
Gambar 3.18. Sketsa Akhir <i>shot 87</i>	44
Gambar 4.1. Tanaman Hutan Hujan Tropis	45
Gambar 4.2. Tanaman Paku	46
Gambar 4.3. Tanaman Palem	47
Gambar 4.4. Pohon Besar	47
Gambar 4.5. Pohon Kecil	48
Gambar 4.6. Tampak Dalam Rumah Gubuk Indian Kuno.....	49
Gambar 4.7. <i>Shot 26</i>	50

Gambar 4.8. Garis pada <i>Shot</i> 26	52
Gambar 4.9. <i>Shot</i> 41	53
Gambar 4.10. Garis pada <i>Shot</i> 41	55
Gambar 4.11. <i>Shot</i> 63.....	56
Gambar 4.12. Garis pada <i>Shot</i> 63.....	58
Gambar 4.13. <i>Shot</i> 86	59
Gambar 4.14. Garis pada <i>Shot</i> 86	61
Gambar 4.15. <i>Shot</i> 87	62
Gambar 4.16. Garis pada <i>Shot</i> 87	63
Gambar 4.17. Perubahan <i>Shot</i> 87	64
Gambar 4.18. Bentuk Tersembunyi <i>Shot</i> 87	65

UMMN

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1. Proses Perancangan24



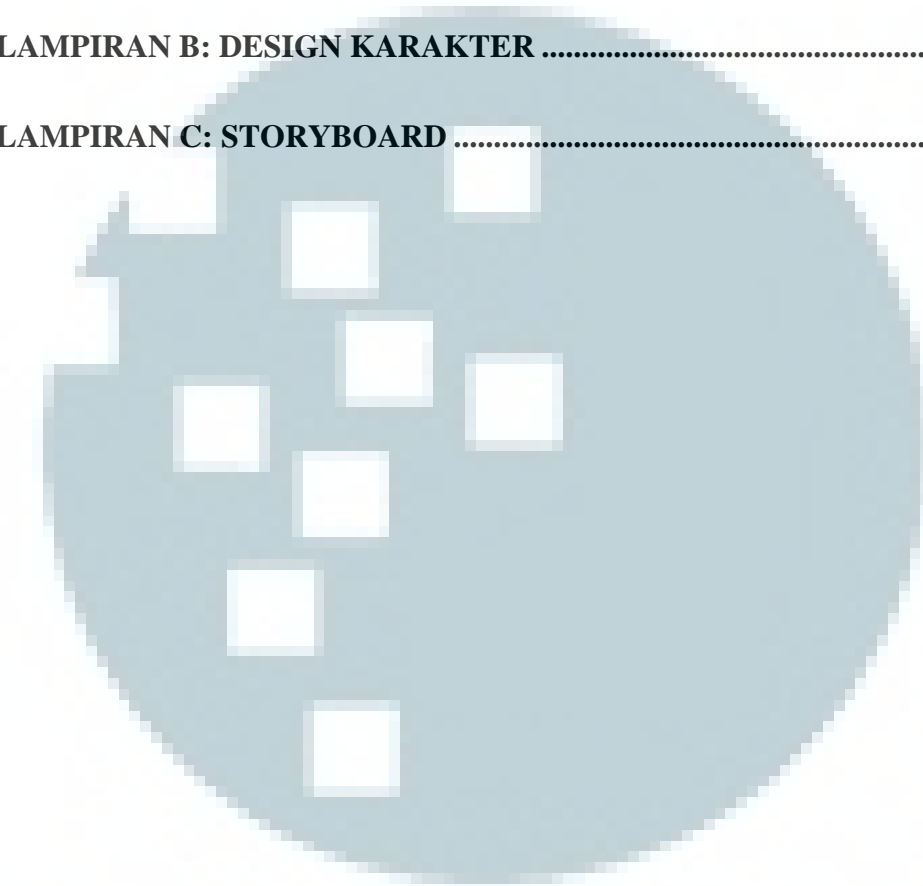
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Objek Utama	25
Tabel 3.2. Referensi	36



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: TIMELINE	XVIII
LAMPIRAN B: DESIGN KARAKTER	XVIII
LAMPIRAN C: STORYBOARD	XVIII



UMMN