



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.

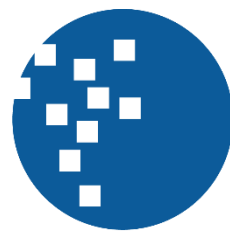
PERANCANGAN TATA KAMERA UNTUK MEMAKSIMALKAN

STRUKTUR CERITA PADA *STORYBOARD* FILM ANIMASI

“ASIH DAN ANTA”

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Mega Srihoryanni
NIM : 13120210117
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 : Mega Srihoryanni

NIM : 13120210117

Program Studi : Desain Komunikasi Visual / Animasi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN TATA KAMERA UNTUK MEMAKSIMALKAN
STRUKTUR CERITA PADA *STORYBOARD* FILM ANIMASI
“ASIH DAN ANTA”**

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.

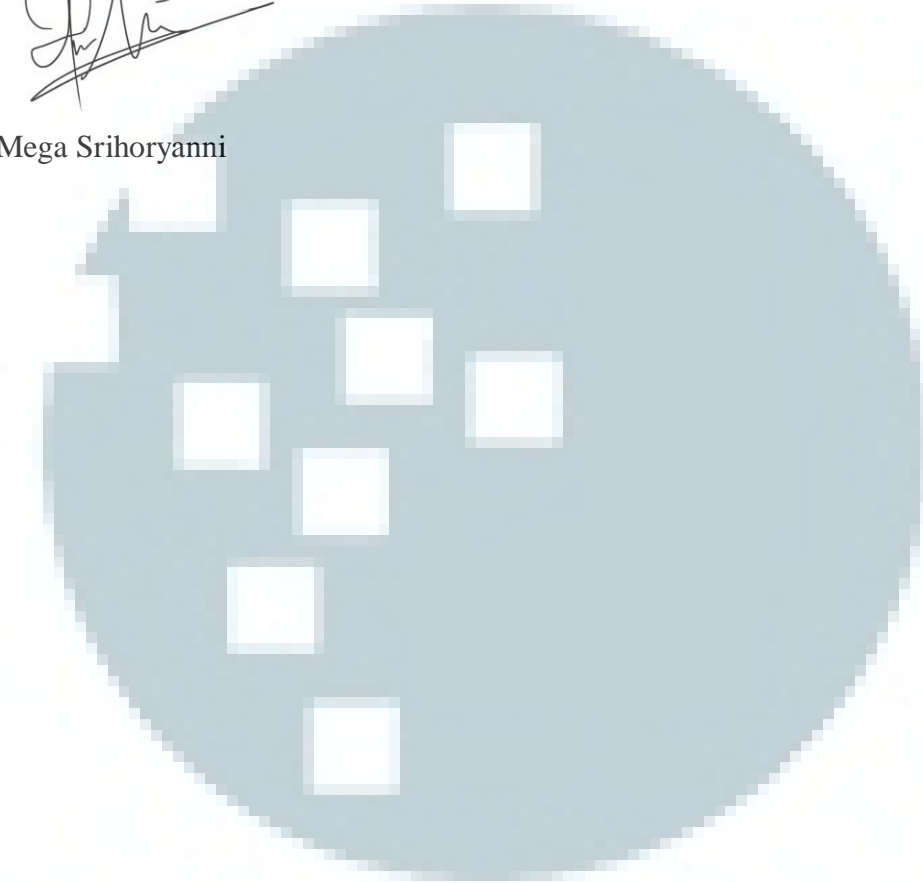
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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



Mega Srihoryanni



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Tata Kamera untuk Memaksimalkan Struktur Cerita pada

Storyboard Film Animasi “Asih Dan Anta”

Oleh

Nama : Mega Srihoryanni

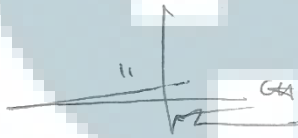
NIM : 13120210117

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2017

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Penguji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Sejak menempuh perkuliahan, penulis mulai membaca buku-buku yang belum pernah dibaca semasa sekolah, yaitu *production book*. Penulis sangat terkesan oleh proses pra-produksi animasi yang terdapat dalam buku-buku yang dibaca dan mengajukan diri sebagai *storyboard artist* dan *layout artist* saat direkrut oleh rekan kelompoknya.

Topik tugas akhir ini didasari dari pembelajaran yang ditempuh penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang tata kamera yang memaksimalkan struktur cerita *three-act* pada film animasi “Asih dan Anta”. Selama penulis membuat beberapa film animasi bersama teman-teman seperjuangan, penulis masih menemukan mahasiswa yang masih belum memahami secara mendalam tentang pembuatan *storyboard* dan perancangan tata kamera yang tepat sesuai situasi yang terdapat dalam cerita. Oleh karena itu penulis memilih topik pembahasan tugas akhir ini agar pembaca dapat mendapat lebih banyak ilmu mengenai *storyboard* dan perancangan tata kamera untuk film animasi.

Penyusunan proposal tugas akhir ini mendapat bantuan dari berbagai pihak, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.

2. Ibu Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. selaku ketua sidang akhir.
3. Bapak Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen penguji yang telah membimbing dan membantu dalam proses pemilihan topik pembahasan untuk laporan tugas akhir ini.
4. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds. selaku dosen mata kuliah Academic Writing dan dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak wawasan mengenai cara menyusun laporan dan bimbingan serta masukan dalam cerita dan perbaikan laporan ini.
5. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam hal teknis pada film “Asih dan Anta”.
6. Bapak Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. yang telah membimbing selama proses pengerjaan film animasi “Asih dan Anta”.
7. Bapak Kemal Hassan, S.T., M.Sn. selaku dosen mata kuliah *Storyboard Making* di Universitas Multimedia Nusantara yang telah membantu dalam mengembangkan cerita dan memberikan ilmu dan masukan yang berkaitan dengan *storyboard* “Asih dan Anta”.
8. Lina Permata Santoso Widjojo, Yenni Hasan, Sherrina Ferin, dan Tessa Casscalea selaku rekan-rekan kelompok yang telah berjuang bersama dalam tugas akhir ini.
9. Aybi Fauziah, Fransisca Adis, Jundi Davva, Angeline Ho, Kevin Siswoyo Choi, Sarwindah, Atika Gidya Annisa dan Dinda Claudia Ayu

Eka Putri yang telah membantu memberikan masukan, membuat *scoring* musik, dan peminjaman alat untuk film “Asih dan Anta”.

10. Papa, Mama, dan adik-adik penulis; Angeline Ho, Hant Horyanta Hartawijaya, dan Andrey Ho, yang selalu mendukung, memotivasi, dan mendoakan penulis dalam penyusunan proposal tugas akhir ini.

Tangerang, 19 Desember 2016



Mega Srihoryanni



ABSTRAKSI

Storyboard merupakan media yang digunakan untuk memberikan visual hasil akhir film dimana terdapat keterangan visual seperti tata kamera, transisi, gerakan karakter serta efek dalam setiap adegan. Tata kamera dalam *storyboard* menjadi acuan untuk menangkap suasana dan ekspresi karakter dalam film.

Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penulis membuat tugas akhir ini untuk merancang tata kamera untuk memaksimalkan struktur cerita pada *storyboard* film animasi “*Asih dan Anta*”. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi pustaka melalui *production book* dan beberapa buku yang berkaitan dengan *storyboard* dan tata kamera, observasi film animasi (film pendek dan *featured film*) sebagai referensi, dan olah visual tata kamera film animasi “*Asih dan Anta*” dengan program Autodesk 3Ds Max.

Hasil yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebuah rancangan *storyboard* dengan tata kamera yang dapat memvisualisasikan pesan cerita film animasi “*Asih dan Anta*” dengan menarik dan dimengerti baik oleh penonton, pembuat film, dan orang-orang yang ingin mempelajari perancangan *storyboard* dan khususnya tata kamera untuk film mereka.

Kata kunci: *storyboard*, *three-act structure*, tata kamera, *shot type*, *shot angle*, *camera movement*

UMMN

ABSTRACT

Storyboard is a media to visualize the final form of a film details of camera composition, transition, character movement, and effects in every shot. Camera composition in storyboard becomes a reference to capture the character's mood and expression in the film.

Based on that comprehension, the writer makes this final project to compose camera that maximizes three-act structure in the storyboard of animated short film "Asih and Anta". This resume uses 3 research methods, first is literature review from production books and books about storyboard and camera composition, second is observing animated short film and featured film as reference, and lastly, experimenting the camera composition of the animated short film "Asih and Anta" with Autodesk 3Ds Max.

The output of this research will be a storyboard with camera composition that can visualize the animated short film "Asih and Anta"'s morale well and easily understood by audiences, filmmakers, and people who wish to study about storyboard making and camera composition for their film.

Keywords: storyboard, three-act structure, camera composition, shot type, shot angle, camera movement

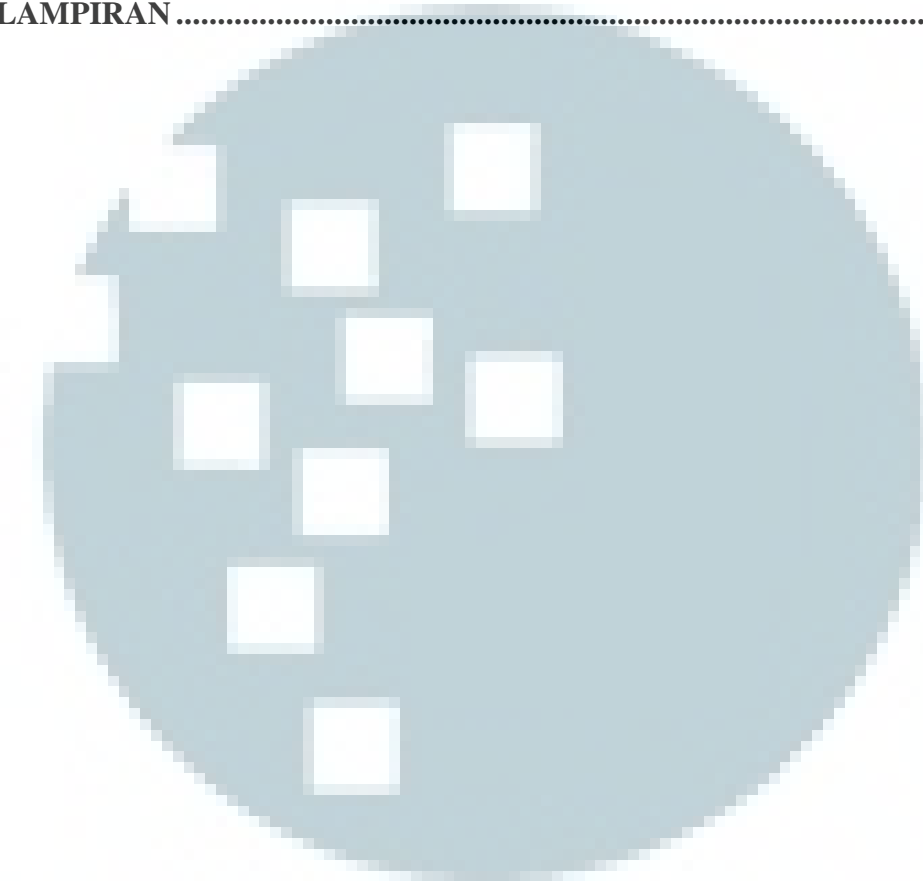
U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. <i>Storyboard</i>	5
2.1.1. Definisi <i>Storyboard</i>	5
2.1.2. Perkembangan <i>Storyboard</i>	6
2.1.3. Jenis <i>Storyboard</i>	7
2.1.4. Format <i>Storyboard</i>	8
2.1.5. <i>Aspect Ratio</i>	9
2.2. Storytelling.....	10
2.2.1. Definisi Cerita.....	10
2.2.2. <i>Three-act Structure</i>	10

2.2.3.	Genre	13
2.3.	Tata Kamera	15
2.3.1.	Ukuran <i>Shot</i> Kamera	16
2.3.2.	Sudut Kamera	22
2.3.3.	Pergerakan Kamera	27
BAB III	METODOLOGI	33
3.1.	Gambaran Umum	33
3.1.1.	Deskripsi Proyek	33
3.1.2.	Sinopsis	34
3.2.	Proses Perancangan	34
3.2.1.	Skema Perancangan	34
3.2.2.	<i>Breakdown</i> Naskah	35
3.2.3.	<i>Shot List</i>	37
3.2.4.	Format dan Sketsa <i>Storyboard</i>	40
3.2.5.	Referensi	40
3.2.6.	Sketsa Semi Final	52
3.2.7.	<i>Layout</i>	55
BAB IV	ANALISIS	71
4.1.	<i>Layout</i> Struktur <i>Rising Action</i> (<i>Shot</i> #19 dan #22)	71
4.1.1.	<i>Shot</i> #19	71
4.1.2.	<i>Shot</i> #22-24	73
4.2.	<i>Layout</i> Struktur <i>Climax</i> (<i>Shot</i> #50-52)	75
4.2.1.	<i>Shot</i> #50	75
4.2.2.	<i>Shot</i> #51	76
4.2.3.	<i>Shot</i> #52	77
BAB V	PENUTUP	79
5.1.	Kesimpulan	79

5.2. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
LAMPIRAN	xix



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. <i>Aspect Ratio</i> Umum	10
Gambar 2. 2. <i>Three-Act Structure</i>	11
Gambar 2. 3. Ukuran <i>Shot</i> Kamera.....	16
Gambar 2. 4. <i>Extreme Long Shot</i>	17
Gambar 2. 5. <i>Long Shot</i>	17
Gambar 2. 6. <i>Medium Long Shot</i>	18
Gambar 2. 7. <i>Medium Shot</i>	19
Gambar 2. 8. <i>Medium Close-Up</i>	20
Gambar 2. 9. <i>Close-Up</i>	20
Gambar 2. 10. <i>Big Close-Up</i>	21
Gambar 2. 11. <i>Extreme Close-Up</i>	22
Gambar 2. 12. Sudut Kamera	22
Gambar 2. 13. <i>Bird's Eye View</i>	23
Gambar 2. 14. <i>High Angle Shot</i>	24
Gambar 2. 15. <i>Eye Level</i>	25
Gambar 2. 16. <i>Low Angle Shot</i>	25
Gambar 2. 17. <i>Worm's Eye View</i>	26
Gambar 2. 18. <i>Dutch Tilt/Canted</i>	27
Gambar 2. 19. Pergerakan Kamera.....	32
Gambar 3. 1. Skema Perancangan Tata Kamera pada	35
Gambar 3. 2. Sketsa <i>Storyboard</i> Film Animasi “Asih dan Anta”	40
Gambar 3. 3. Format <i>Storyboard</i> Film Animasi “Ponyo”	43

Gambar 3. 4. Format <i>Storyboard</i> Film Animasi “Kungfu Panda”	43
Gambar 3. 5. Format <i>Storyboard</i> Film Animasi “Asih dan Anta”	44
Gambar 3. 6. Po dan Furious Five	45
Gambar 3. 7. Joni dan Boni.....	46
Gambar 3. 8. <i>Shot</i> Dragon Grotto.....	46
Gambar 3. 9. Kepala Naga sebelum <i>zoom out</i>	47
Gambar 3. 10. <i>Shot</i> kemunculan Shen di istana	48
Gambar 3. 11. <i>Zoom in</i> ke arah gerbang istana	48
Gambar 3. 12. <i>Shot</i> Master Thundering Rhino mengungguli pertarungan.....	49
Gambar 3. 13. Boni mengungguli pertarungan	50
Gambar 3. 14. <i>Shot</i> Shen terdesak saat Po melawannya.....	50
Gambar 3. 15. Joni terdesak dan ingin segera mengalahkan Boni	51
Gambar 3. 16. Pertarungan Joni dan Boni	52
Gambar 3. 17. <i>Shot</i> #19 Film “Asih dan Anta”	53
Gambar 3. 18. <i>Shot</i> #22-24 Film “Asih dan Anta”	53
Gambar 3. 19. <i>Shot</i> #50-51 Film “Asih dan Anta”	54
Gambar 3. 20. <i>Shot</i> #52 Film “Asih dan Anta”	54
Gambar 3. 21. Naskah <i>Scene 2</i> Film Animasi “Asih dan Anta”	55
Gambar 3. 22. Referensi <i>Rising Action</i>	56
Gambar 3. 23. Sketsa <i>Storyboard Shot</i> #19 Film Animasi “Asih dan Anta”	56
Gambar 3. 24. <i>Storyboard</i> dan <i>Sequence Shot</i> #19 Film Animasi “Asih dan Anta”	57
Gambar 3. 25. Olah Visual <i>Shot</i> #19.....	58

Gambar 3. 26. Naskah <i>Scene 2</i> Film Animasi “Asih dan Anta”	58
Gambar 3. 27. Referensi <i>Rising Action</i>	59
Gambar 3. 28. Sketsa <i>Storyboard Shot #22-24</i>	60
Gambar 3. 29. <i>Storyboard</i> dan <i>Sequence Shot #22-24</i> Film Animasi	61
Gambar 3. 30. Olah Visual <i>Shot #22-24</i>	62
Gambar 3. 31. Naskah <i>Scene 2</i> Film Animasi “Asih dan Anta”	62
Gambar 3. 32. Referensi <i>Climax</i>	63
Gambar 3. 33. Sketsa <i>Storyboard Shot #50</i> Film Animasi “Asih dan Anta”	63
Gambar 3. 34. <i>Storyboard Shot #50</i> Film Animasi “Asih dan Anta”	64
Gambar 3. 35. Olah Visual <i>Shot #50</i>	65
Gambar 3. 36. Naskah <i>Scene 2</i> Film Animasi “Asih dan Anta”	65
Gambar 3. 37. Referensi <i>Climax</i>	66
Gambar 3. 38. Sketsa <i>Storyboard Shot #51</i>	66
Gambar 3. 39. <i>Storyboard Shot #51</i> Film Animasi “Asih dan Anta”	67
Gambar 3. 40. Olah Visual <i>Shot #51</i>	68
Gambar 3. 41. Naskah <i>Scene 2</i> Film Animasi “Asih dan Anta”	68
Gambar 3. 42. Referensi <i>Climax</i>	69
Gambar 3. 43. <i>Storyboard Shot #52</i> Film Animasi “Asih dan Anta”.....	69
Gambar 3. 44. Olah Visual <i>Shot #52</i>	70
Gambar 4. 1. <i>Shot #19</i> , Tampak Dekat Kuil	72
Gambar 4. 2. <i>Shot #19</i> , <i>Dolly Out</i> dari kuil.....	73
Gambar 4. 3. <i>Shot #22</i> , Batara Guru dengan <i>Long Shot</i>	73
Gambar 4. 4. <i>Shot #24</i> , <i>Zoom In</i> pada bakul padi	74

Gambar 4. 5. *Shot* #50, Asih dan Anta mengungguli pertarungan 76

Gambar 4. 6. *Shot* #51, Batara Guru mulai terdesak 77

Gambar 4. 7. *Shot* #52, Asih, Anta dan Batara Guru bersiap untuk bertarung 78



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: <i>SCRIPT</i> “ASIH DAN ANTA”	xix
LAMPIRAN 2: SKETSA <i>STORYBOARD</i>	xxii
LAMPIRAN 3: <i>PRODUCTION BOARD</i>	xxiv
LAMPIRAN 4: <i>SHOT LIST</i>	xlii
LAMPIRAN 5: <i>TIMELINE</i>	xlvi
LAMPIRAN 6: FORM BIMBINGAN	xlvii

UMMN