



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 PADA ANIMASI PENDEK 3D

“LOVEOGRAPH”

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Rifan Fransisco Susanto

NIM : 13120210331

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 : Rifan Fransisco Susanto

NIM : 13120210331

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

“Perancangan Shot Pada Animasi Pendek 3D Loveograph”

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 narasumber.

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

Rifan Fransisco Susanto

UMAN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

“Perancangan Shot Pada Animasi Pendek 3D Loveograph”

Oleh

Nama : Rifan Fransisco Susanto

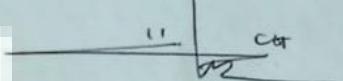
NIM : 13120210331

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Januari 2017

Pembimbing



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

Pengaji



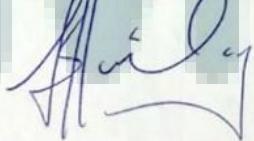
Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas berkat dan karuni – Nya sehingga laporan tugas akhir dapat penulis selesaikan dengan judul “Perancangan Shot Pada Animasi Pendek 3D Loveograph”. Laporan tugas akhir ini penulis susun sebagai salah satu syarat untuk program Strata-1 di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara , Tangerang.

Judul laporan tugas akhir penulis ambil dengan dilatar belakangi kecintaan penulis terhadap bidang fotografi dan penulis tertarik untuk menerapkan pengetahuan penulis dalam bidang fotografi tersebut kedalam film animasi 3D “Loveograph” yang akan dibuat nantinya. Selain itu melalui laporan tugas akhir ini nantinya dapat membantu orang lain yang akan membuat dan meneliti tentang perancangan *shot* dalam pembuatan film animasi 3D lainnya dan merasa tertantang untuk membuat perancangan *shot* yang lebih baik lagi.

Penulis sadar bahwa dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual untuk memberikan kesempatan pada penulis agar laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds selaku pembimbing Laporan Tugas Akhir penulis yang telah membimbing, memberi kritik dan saran, serta membantu penyusunan laporan tugas akhir ini.

3. Yohanes Merci, S.Sn., M.M selaku Ketua Sidang Akhir dan Bharoto Yekti, S.Ds., M.A selaku Pengaji Sidang Akhir.
4. Dosen-dosen Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara yang memberikan saran dan dukungan kepada penulis.

Tangerang, 19 Desember 2016

Rifan Fransisco Susanto

UMAN

ABSTRAK

Cerita menjadi unsur utama dalam sebuah film animasi. Agar cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton maka di butuhkan perancangan *shot* sebagai visualisasi dari cerita. Oleh karena itu di perlukannya perhatian khusus dalam membuat perancangan *shot* pada film animasi 3D.

Pada laporan tugas akhir nantinya, penulis akan merancang *shot* pada film animasi 3D “Loveograph”. Metode yang akan dipakai nantinya adalah eksplorasi, observasi, wawancara, dan studi pustaka. Perancangan *shot* pada film animasi 3D “Loveograph” ini meliputi jenis *shot*, *frame composition* dan *camera movement*. *Shot* yang di rancang bertujuan untuk membuat visualisasi cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Kata kunci : *shot*, *frame composition*, *camera movement*, 3D animasi



ABSTRACT

“Perancangan Shot Pada Animasi Pendek 3D Loveograph”.

The story as a major element in a animation film. So that story can be delivered well to the audience then required to making a shot design as visualization of the story. Hence it's need a special attention in making shot design of 3D animation films.

In the final project report later, writers will design a shot 3D animation film "Loveograph" with romance comedy. The methods that would be used later is exploration, observation, interviews, and the study of the literature. The design of the shot in 3D animation film "Loveograph" includes shot type, frame composition and camera movement. Shot design aiming to impression messages can be delivered well to the audience.

Keywords: shot, frame composition, camera movement, 3D animation



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	VII
ABSTRAK	VII
<i>ABSTRACT</i>	VI
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Metode Perancangan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Sejarah dan Pengertian Animasi	6
2.1.1. 12 Prinsip Animasi	7

2.1.2.	3D Animation	9
2.2.	Pengertian Story.....	10
2.3.	Storyboard.....	12
2.4.	Pengertian Shot	13
2.4.1	Jenis – Jenis Shot	19
2.4.2	Jenis – Jenis Frame Composition	24
2.4.3	Jenis – Jenis Camera Movement	29
2.4.4	Jenis – Jenis Camera Angle.....	33
BAB III METODOLOGI		36
3.1.	Gambaran Umum.....	36
3.1.1.	Deskripsi Proyek	36
3.1.3.	Sinopsis	37
3.2.	Tahapan Kerja	37
3.3.	Objek Observasi.....	38
3.3.1	Paperman (2012).....	38
3.3.2	Hear Me.....	38
3.4.	Hasil Observasi	39
3.4.1	Paperman (2012).....	39
3.4.2	Hear Me,.....	42
3.5	Proses Sketsa.....	46
3.6	Shot List	50
3.7	Storyboard	51

BAB IV ANALISIS	55
4.1. Final Shot	55
4.1.1. Analisis Scene 2 Shot 3	56
4.1.2. Analisis Scene 4 Shot 1	60
4.1.3. Analisis Scene 8 Shot 13	63
4.1.4. Analisis Scene 8 Shot 14	66
4.1.5. Analisis Scene 8 Shot 17	69
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	XVIII
LAMPIRAN.....	XX



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Staging.....	8
Gambar 2.2. Timing	8
Gambar 2.3. Aspect Ratio	14
Gambar 2.4. Frame Axes	15
Gambar 2.5. Rule of Third	15
Gambar 2.6. Depth of Field.....	16
Gambar 2.7. Screen Direction.....	18
Gambar 2.8. Extreme Close Up	20
Gambar 2.9. Close up.....	20
Gambar 2.10.Medium Close Up	21
Gambar 2.11. Medium Shot	21
Gambar 2.12. Medium Long Shot.....	22
Gambar 2.13. Long Shot	23
Gambar 2.14. Extreme Long Shot.....	23
Gambar 2.15. Marco Shot	24
Gambar 2.16.Over Ther Shoulder.....	24
Gambar 2.17.Subjective Shot.....	26
Gambar 2.18. Two Shot	26
Gambar 2.19. Group Shot	27
Gambar 2.20. Canted Shot	28
Gambar 2.21. Balanced Composition	29
Gambar 2.22. Unbalanced Composition	29

Gambar 2.23. Zoom Shot.....	30
Gambar 2.24. Pan Shot	30
Gambar 2.25. Tilt Shot.....	31
Gambar 2.26. Dolly Shot	32
Gambar 2.27. Tracking Shot.....	32
Gambar 2.28. Camera's Horizontal Circle Divided Into Degrees	33
Gambar 2.29. Vertical Camera Angles: High and Low.....	34
Gambar 2.30. A High Angle View of Talent.....	34
Gambar 2.31. A Low Angle View of Talent.....	35
Gambar 2.32. Eye- Level	35
Gambar 3.1. Tahapan Kerja	37
Gambar 3.2. Paperman Refrensi 1	39
Gambar 3.3. Paperman Refrensi 2	40
Gambar 3.4. Paperman Refrensi 3	41
Gambar 3.5. Hear Me Refrensi 1	42
Gambar 3.6. Hear Me Over the Shoulder 1	43
Gambar 3.7. Hear Me Over the Shoulder 2	43
Gambar 3.8. Hear Me Over the Shoulder 3	44
Gambar 3.9. Hear Me Over the Shoulder 4	44
Gambar 3.10. Hear Me Two Shot	44
Gambar 3.11. Hear Close Up	47
Gambar 3.12. Eksplorasi Sketsa.....	46
Gambar 3.13. Eksplorasi Sketsa <i>Scene 2 shot 1</i>	47

Gambar 3.14. Eksplorasi Sketsa <i>Scene 4 Shot 1</i>	47
Gambar 3.15. Eksplorasi Sketsa <i>Scene 8 Shot 13</i>	48
Gambar 3.16. Eksplorasi Sketsa <i>Scene 8 Shot 14</i>	48
Gambar 3.17. Eksplorasi Sketsa <i>Scene 8 Shot 17</i>	48
Gambar 3.18. Eksplorasi Sketsa (OTS)	49
Gambar 3.19. Eksplorasi Sketsa (Two Shot)	49
Gambar 3.20. Eksplorasi Sketsa (Two Shot)	49
Gambar 3.21. Shot List Scene 2	50
Gambar 3.22. Shot List Scene 4	50
Gambar 3.23. Shot List Scene 8	51
Gambar 3.24. Storyboard Scene 2	52
Gambar 3.25. Storyboard Scene 4	52
Gambar 3.26 Storyboard Scene 8	53
Gambar 4.1. Medium Long Shot Scene 2 shot 3	56
Gambar 4.2. Medium Long Shot 3D Previs 2 shot 3	56
Gambar 4.3. Medium Long Shot 3D Final 2 shot 3	57
Gambar 4.4. Frame Compositon with Rule of Third 2 shot 3	57
Gambar 4.5 Frame Compositon with Rule of Third 3D Previs 2 shot 3	58
Gambar 4.6. Frame Compositon with Rule of third 3D Final 2 shot 3	58
Gambar 4.7. Panning Left Camera Movement 2 shot 3	59
Gambar 4.8. Panning Left Camera Movement 3D Previs 2 shot 3	59
Gambar 4.9. Panning Left Camera Movement 3D Final 2 shot 3	59
Gambar 4.10. Medium Long Scene 4 shot 1 Storyboard	60

Gambar 4.11. Medium Long Shot Scene 4 Shot 1 3D Previs.....	60
Gambar 4.12. Medium Long Shot Scene 4 Shot 1 3D Final	61
Gambar 4.13 Two Shot Scene 4 Shot 1 Storyboard	61
Gambar 4.14. Two Shot Scene 4 Shot 1 3D Previs	62
Gambar 4.15. Two Shot Scene 4 Shot 1 3D Final	62
Gambar 4.16. Medium Long Shot Scene 8 Shot 13 Storyboard.....	63
Gambar 4.17. Medium Long Shot Scene 8 Shot 13 3D Previs.....	63
Gambar 4.18. Medium Long Shot Scene 8 Shot 13 3D Final	64
Gambar 4.19. Frame Composition Scene 8 Shot 13 Storyboard	64
Gambar 4.20. Frame Composition Scene 8 Shot 13 3D Previs.....	65
Gambar 4.21. Frame Composition Scene 8 Shot 13 3D Final	65
Gambar 4.22. Medium Shot Scene 8 Shot 14 Storyboard	66
Gambar 4.23. Medium Shot Scene 8 Shot 14 3D Previs	66
Gambar 4.24. Medium Shot Scene 8 Shot 14 3D Final	67
Gambar 4.25. OTS with Rule of Third Frame Composition Storyboard	67
Gambar 4.26. OTS with Rule of Third Frame Composition 3D Previs.....	68
Gambar 4.27. OTS with Rule of Third Frame Composition 3D Final	68
Gambar 4.28. Medium Shot Scene 8 shot 17 Storyboard.....	69
Gambar 4.29. Medium Shot Scene 8 shot 17 3D Previs.....	69
Gambar 4.30. Medium Shot Scene 8 shot 17 3D Final.....	70
Gambar 4.31 Frame Composition Right Rule of Third 3D Storyboard	70
Gambar 4.32. Frame Composition Right Rule of Third 3D Previs	70
Gambar 4.33 Frame Composition Right Rule of Third 3D Final	71

Gambar 4.34. Camera Movement Panning Left 3D Previs 71

Gambar 4.35 Camera Movement Panning Left 3D Previs 72

Gambar 4.36. Camera Movement Panning Left 3D Final 72



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: CERITA FILM “LOVEOGRAPH”	XX
LAMPIRAN B: REFERENSI.....	XXIII
LAMPIRAN C : TIMELINE DAN STORYBOARD PROSES.....	XXV
LAMPIRAN D : LEMBAR BIMBINGAN.....	XX

UMN