



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 *SHOT* UNTUK MEMBANGUN INTENSITAS
DRAMATIS DALAM FILM ANIMASI PENDEK “*DANADIPA*”**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Sienny
NIM : 13120210218
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 : Sienny

NIM : 13120210218

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMBANGUN INTENSITAS
DRAMATIS DALAM FILM ANIMASI PENDEK “DANADIPA”**

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.

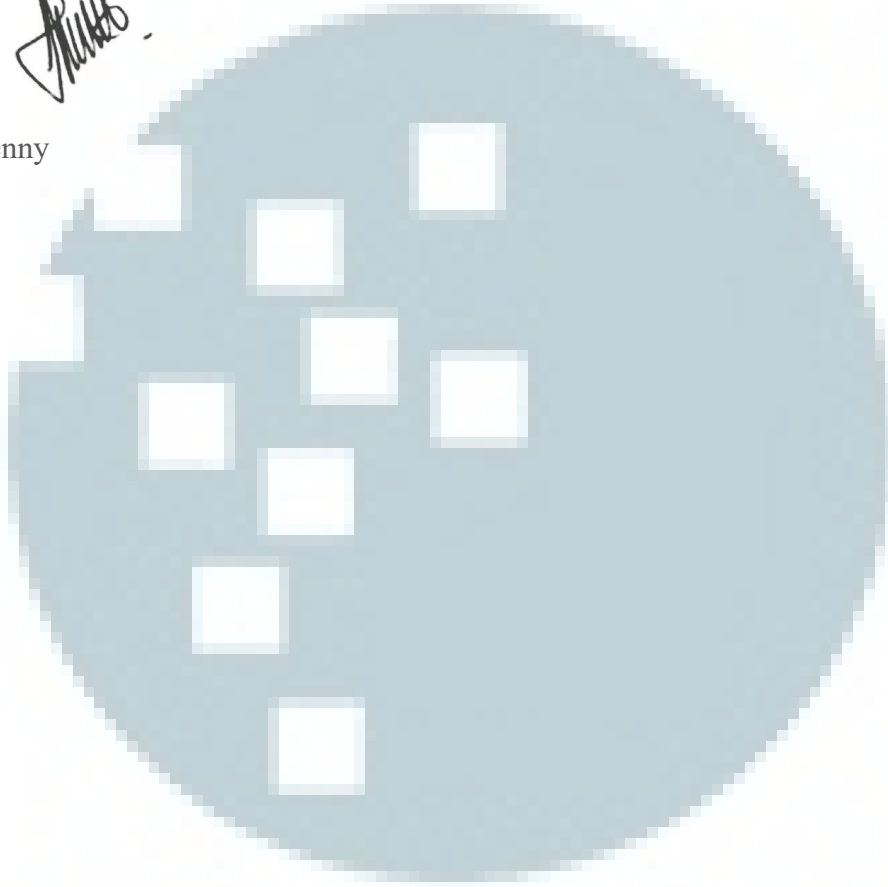
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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



Sienny



UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMBANGUN INTENSITAS DRAMATIS DALAM FILM ANIMASI PENDEK “*DANADIPA*”

Oleh

Nama : Sienny

NIM : 13120210218

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2017

Pembimbing



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

Penguji



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

Ketua Sidang



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

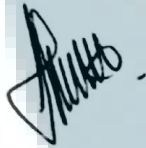
Ketua Program Studi



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

3. Dosen–dosen Fakultas Seni dan Desain yang telah bersedia memberikan masukan dan saran dalam penulisan laporan tugas akhir.
4. Kepada keluarga saya yang selalu mendukung dalam penulisan laporan tugas akhir.
5. Kepada Pujawati Bedihardjo, Albert Avellino dan teman-teman seperjuangan Animasi 2013 yang telah memberikan masukan, saran dan dukungan dalam penulisan laporan tugas akhir.

Tangerang, 19 Desember 2016



Sienny



ABSTRAKSI

Sekarang ini, film-film animasi cenderung menjual karakter untuk menarik perhatian dan mengejar *rating*. Padahal ada hal lain yang bisa menjadi daya tarik sebuah film animasi. Salah satunya adalah penggunaan *shot* untuk memberikan intensitas dramatis pada film. Intensitas dramatis memberikan sebuah atmosfer dalam film yang membuat film tersebut menjadi lebih hidup.

Dalam proyek tugas akhir ini penulis dan tim memutuskan untuk membuat film animasi dua dimensi yang akan membawa intensitas dramatis. Penulis berperan sebagai *storyboard artist* yang bertugas untuk membuat semua *shot* yang ada dalam pembuatan film “*Danadipa*”.

Penulis membahas cara merancang desain *shot* yang dibutuhkan agar kesan intensitas dramatis yang menegangkan bisa tersampaikan. Penulis membahas hal-hal yang dibutuhkan dalam membuat *shot* yaitu, *shot angles* dan *camera movement*. Tujuan dari proyek tugas akhir ini adalah untuk memberikan atmosfer menegangkan dan misteri dalam cerita film animasi “*Danadipa*” melalui *shot* di dalam *storyboard* yang akan penulis buat dengan menerapkan penggunaan *camera shots*, *timing*, dan komposisi agar kesan dramatis yang diinginkan bisa tersampaikan kepada penonton

Kata kunci : animasi 2D, *shot*, *storyboard*, *angle*, *intensitas dramatis*

U M N

ABSTRACT

Nowadays, animated films tend to sell characters to attract attention and pursuit rating. Though there are other things that can be the attraction of an animated movie. One is the use of shot to give dramatic intensity to the film. Dramatic intensity provides an atmosphere in the film that makes the film come alive.

In this final project, the writer and the team decided to create two-dimensional animated film that will bring dramatic intensity. The writer acts as a storyboard artist on duty to make all shots in the filming of "Danadipa".

The writer discusses how to design the shots needed to keep the impression of a tense dramatic intensity can be conveyed. The writer discusses the things necessary to make that shot such as shot angles and camera movement. The aim of this thesis project is to provide an atmosphere tense and mystery in the story of the animated film "Danadipa" through a shot in the storyboard to be the author created by implementing the use of camera shots, timing, and composition so dramatically that the desired impression can be conveyed to the audience.

Keywords: 2D animation, shot, storyboard, angle, dramatic intensity

UMMN

DAFTAR ISI

PERANCANGAN <i>SHOT</i> UNTUK MEMBANGUN INTENSITAS DRAMATIS DALAM FILM ANIMASI PENDEK “<i>DANADIPA</i>”	I
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VI
<i>ABSTRACT</i>	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5

2.2.	<i>Storyboard</i>	6
2.3.	<i>Shot</i>	9
2.3.1.	Shot Angles	9
2.3.2.	<i>Shot Types</i>	10
2.4.	<i>Dutch Tilt</i>	18
2.5.	<i>Camera Movement</i>	19
2.6.	<i>Staging dan Komposisi</i>	22
2.7.	Intensitas Dramatis.....	23
2.8.	Psikologi.....	24
2.9.	Kepanikan dan Ketakutan	24
2.10.	Visualisasi Kepanikan, Kecemasan dan Ketakutan dalam Film.....	24
BAB III METODOLOGI		27
3.1.	Gambaran Umum.....	27
3.1.1.	Sinopsis	27
3.1.2.	<i>Breakdown Shot</i>	28
3.2.	Metodologi Perancangan Shot	28
3.3.	Referensi	30
3.4.	Eksplorasi <i>Shot</i>	35
3.4.1.	<i>Scene 8</i>	35
BAB IV ANALISIS		48
4.1.	Analisis.....	48
4.2.	Membangun Intensitas Dramatis	48

4.2.1. Scene 8	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1. Kesimpulan	55
5.2. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	XIV
LAMPIRAN.....	XVII



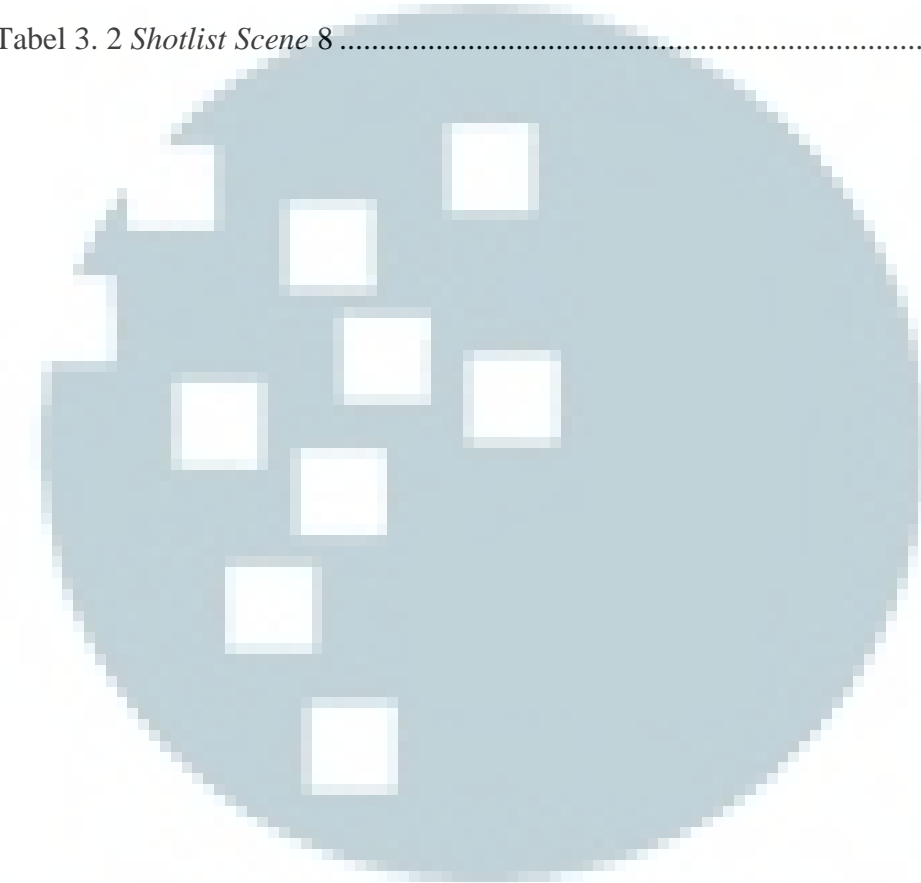
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Storyboard</i>	7
Gambar 2. 2 <i>Storyboard Toy Story 3</i>	8
Gambar 2. 3 <i>Extreme Close-Up</i>	11
Gambar 2. 4 <i>Close-Up</i>	12
Gambar 2. 5 <i>Medium Close-Up</i>	12
Gambar 2. 6 <i>Medium Shot</i>	13
Gambar 2. 7 <i>Medium Long Shot</i>	14
Gambar 2. 8 <i>Long Shot</i>	15
Gambar 2. 9 <i>Extreme Long Shot</i>	16
Gambar 2. 10 <i>Over the Shoulder</i>	16
Gambar 2. 11 <i>Establishing Shot</i>	17
Gambar 2. 12 <i>Dutch angle</i>	18
Gambar 2. 13 <i>Panning</i>	19
Gambar 2. 14 <i>Tilt</i>	20
Gambar 2. 15 <i>Trucking</i>	21
Gambar 2. 16 <i>Dolly</i>	22
Gambar 2. 17 <i>Staging</i>	23
Gambar 2. 18 <i>Insidious 2</i>	25
Gambar 3. 1 <i>Workflow pembuatan shot</i>	29
Gambar 3. 2 <i>Paranoia (2011)</i>	31
Gambar 3. 3 <i>Pria yang membawa koper membuka kopernya</i>	32
Gambar 3. 5 <i>Pria yang membawa koper</i>	33

Gambar 3. 6 Pria yang membaca koran terkejut	33
Gambar 3. 7 Bryan meojokkan penjahatnya	34
Gambar 3. 9 Sketsa awal <i>scene</i> 8	36
Gambar 3. 10 Sketsa awal <i>shot</i> 1	37
Gambar 3. 11 Eksplorasi 1	37
Gambar 3. 12 Eksplorasi 2	38
Gambar 3. 13 Eksplorasi 3	39
Gambar 3. 14 Sketsa awal <i>shot</i> 2	40
Gambar 3. 15 Eksplorasi 1	41
Gambar 3. 16 Eksplorasi 2	42
Gambar 3. 17 Eksplorasi 3	43
Gambar 3. 18 Sketsa awal <i>shot</i> 3	44
Gambar 3. 19 Eksplorasi 1	44
Gambar 3. 20 Eksplorasi 2	45
Gambar 3. 21 Sketsa awal <i>shot</i> 4 dan 5	46
Gambar 3. 22 Eksplorasi 1	46
Gambar 4. 1 <i>Scene</i> 8.....	49
Gambar 4. 2 <i>Shot</i> 1 <i>scene</i> 8.....	50
Gambar 4. 3 <i>Shot</i> 2 <i>scene</i> 8.....	51
Gambar 4. 4 <i>Shot</i> 3 <i>scene</i> 8.....	52
Gambar 4. 5 <i>Shot</i> 4 <i>scene</i> 8.....	53
Gambar 4. 6 <i>Shot</i> 5 <i>scene</i> 8.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Breakdown Shot</i>	28
Tabel 3. 2 <i>Shotlist Scene 8</i>	35



UMMN