



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 UNTUK MEMPERLIHATKAN
DOMINASI KAKAK DALAM TEMA *SIBLINGS RIVALRY*
PADA FILM ANIMASI “ARDEN”**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Vinsensius William
NIM : 13120210145
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2017**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vinsensius William

NIM : 13120210145

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**Perancangan Shot untuk Memperlihatkan Dominasi Kakak dalam Tema
Siblings Rivalry pada Film Animasi “Arden”**

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 Originalitas 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,

Vinsensius William

UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Shot Untuk Memperlihatkan Dominasi Kakak Dalam Tema

Siblings Rivalry Pada Film Animasi “Arden”

Oleh

Nama : Vinsensius William

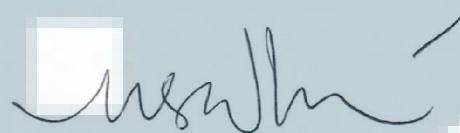
NIM : 13120210145

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 11 Januari 2017

Pembimbing



Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn, M.Ds.

Pengaji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Kehidupan anak dalam sebuah keluarga, khususnya yang memiliki saudara kadung, pasti dihadapi oleh berbagai suka dan duka, baik sebagai kakak, maupun sebagai adik. Keseharian dan perlakuan orang-orang sekitar, khususnya orang tua, membuat masing-masing peran memiliki ego tersendiri dalam suatu keluarga.

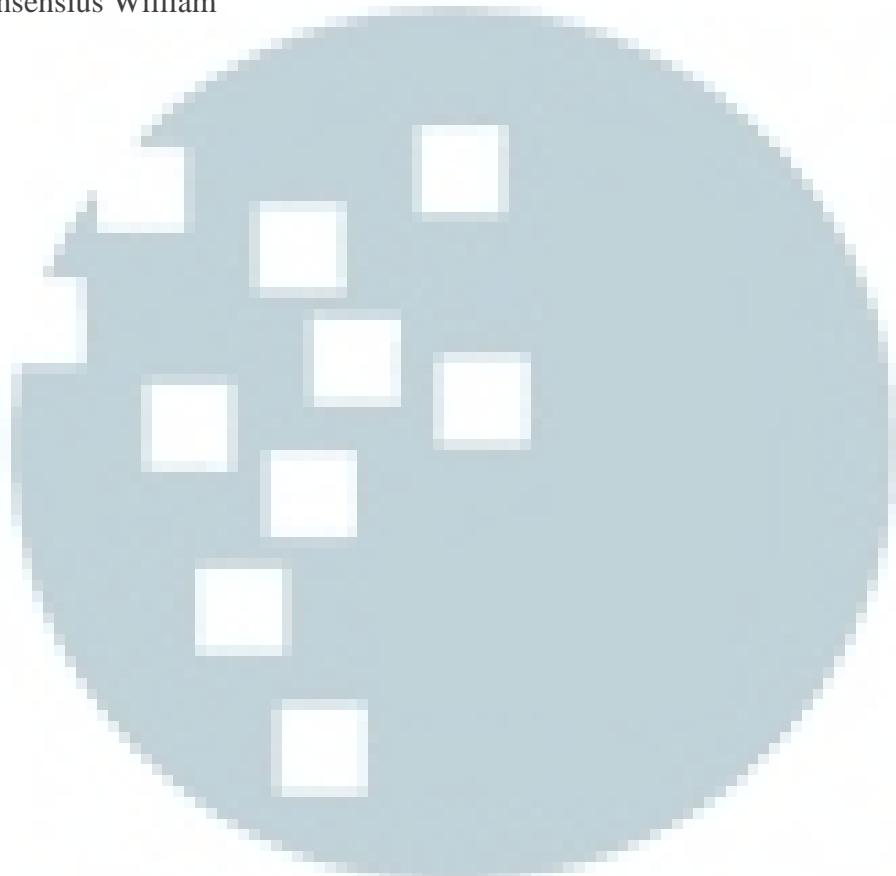
Lika-liku keseharian dalam persaudaraan ini yang memicu penulis dalam merancang cerita dalam animasi ini. Diharapkan nantinya penonton dapat merasakan film ini berdasarkan pengalaman yang ia lalui.

Bersama ini, penulis juga berterima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam terlaksananya tugas akhir ini:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Mega Iranti Kusumawardhani, S. Sn., M. Ds. selaku dosen *Academic Writing* serta pembimbing tugas akhir yang telah membimbing penulis sampai laporan ini dibuat.
3. Cahya Daulay, S. Sn., M. Ds selaku dosen yang juga membimbing penulis dan kelompok dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Pe-Mamam Production yang telah memberikan dukungan, masukan serta pengalaman yang berharga dalam pembuatan animasi ini.
5. Keluarga penulis yang juga memberikan dukungan selama perkuliahan.

Tangerang, 19 Desember 2016

Vinsensius William



UMN

ABSTRAKSI

Interaksi dengan sesama manusia tentunya tidak akan selalu berjalan dengan mulus. Kapanpun dimanapun dan dengan siapapun kita harus siap menghadapi perbedaan pikiran ataupun perbedaan perlakuan dengan orang lain. Begitu pula yang terjadi dengan saudara kandung kita. Dalam projek film animasi “Arden”, penulis ingin menganalogikan betapa seringnya kita mengalami percekcokan dengan saudara kita, yang dapat berdampak pula pada orang tua kita. Penulis akan fokus dalam pembuatan *shot* untuk menyampaikan dominasi kakak dalam *siblings rivalry*. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi film dan dengan melakukan studi literatur. Hasilnya merupakan eksekusi terhadap shot yang menunjukkan dominasi seorang karakter terhadap karakter lain.

Kata kunci: dominasi, cerita, *shot*, *Storyboard*, analogi, *siblings rivalry*



ABSTRACT

Human interactions are not always in the good shape. Problems do happen in between those interactions. This also happens with siblings. In the animation film project “Arden” is a short animated film that brings the analogy of siblings rivalry, which damages the third party. This research is focused on how to make shots to represents elder's domination in siblings rivalry. The method used in this research are film observation and literature studies. The results are several shots executions which show a domination of a character to the other character.

Keywords: Domination, story, shot, storyboard, analogy, sibling's rivalry

UMAN

DAFTAR ISI

PERANCANGAN SHOT UNTUK MEMPERLIHATKAN DOMINASI KAKAK DALAM TEMA <i>SIBLINGS RIVALRY</i> PADA FILM ANIMASI “ARDEN”	I
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
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 Perancangan	2
1.6. Timeline	4

1.7. Sistematika Perancangan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Penyampaian Pesan	7
2.2. <i>Storyboard dan Shot</i> Sebagai Alat Untuk Memvisualkan Pesan yang Ingin Disampaikan	8
2.3. <i>Balance/Imbalance</i> Dalam Shot Animasi	24
2.4. <i>The Rule Of Third</i> Dalam Film Animasi.....	24
2.5. Komposisi <i>Frame</i> Dengan Dua Orang.....	25
2.5.1. <i>The Profile Two-Shot</i>	25
2.5.2. <i>The Direct-to-Camera Two-Shot</i>	25
2.5.3. <i>The Over-the-Shoulder Two-Shot</i>	26
2.5.4. The Power Dinamic Two-Shot.....	26
BAB III METODOLOGI.....	27
3.1. Gambaran Umum.....	27
3.1.1. Sinopsis	28
3.1.2. Posisi Penulis	29
3.2. Tahapan Kerja	29
3.2.1. Pre-Production	29
3.2.2. Production	30
3.2.3. Post-Production	30
3.3. Hasil Observasi	31
3.3.1. The Dam Keeper (2014).....	31

3.3.2.	Song of the Sea (2014)	35
3.3.3.	The Lion King (1994)	37
3.4.	Penerapan hasil observasi	38
3.4.1.	Shot 11	38
3.4.2.	Shot 24E.....	41
3.4.3.	Shot 34C.....	43
BAB IV ANALISIS		47
4.1.	Analisis Shot 11	47
4.2.	Analisisi Shot 24E.....	49
4.3.	Analisis Shot 34C.....	50
BAB V PENUTUP		52
5.1.	Kesimpulan	52
5.2.	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA		LV
LAMPIRAN.....		LVII



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Extreme Long Shot</i>	11
Gambar 2.2 <i>Long Shot</i>	12
Gambar 2.3 <i>Medium Long Shot</i>	13
Gambar 2.4 <i>Medium Shot</i>	14
Gambar 2.5 <i>Medium Close-Up</i>	15
Gambar 2.6 <i>Close-Up</i>	16
Gambar 2.7 <i>Big Close-Up</i>	17
Gambar 2.8 <i>Extreme Close-Up</i>	18
Gambar 2.9 <i>The Frontal View</i>	19
Gambar 2.10 <i>The ¾ View</i>	20
Gambar 2.11 <i>The Frontal View</i>	21
Gambar 2.12 <i>The ¾ Back View</i>	22
Gambar 2.13 <i>The Full Back View</i>	23
Gambar 2.14 <i>The Rule of Third</i>	25
Gambar 3.1 The Dam Keeper	32
Gambar 3.2 The Dam Keeper, <i>Rule of Third</i>	32
Gambar 3.3 The Dam Keeper	33
Gambar 3.4 The Dam Keeper, <i>Rule of Third</i>	34
Gambar 4.1 <i>Shot 11</i>	47
Gambar 4.2 <i>Shot 11 Rule of Third</i>	48
Gambar 4.3 <i>Shot 24E</i>	49
Gambar 4.4 <i>Shot 24E, Rule of Third</i>	50

Gambar 4.5 *Shot 34C* 50

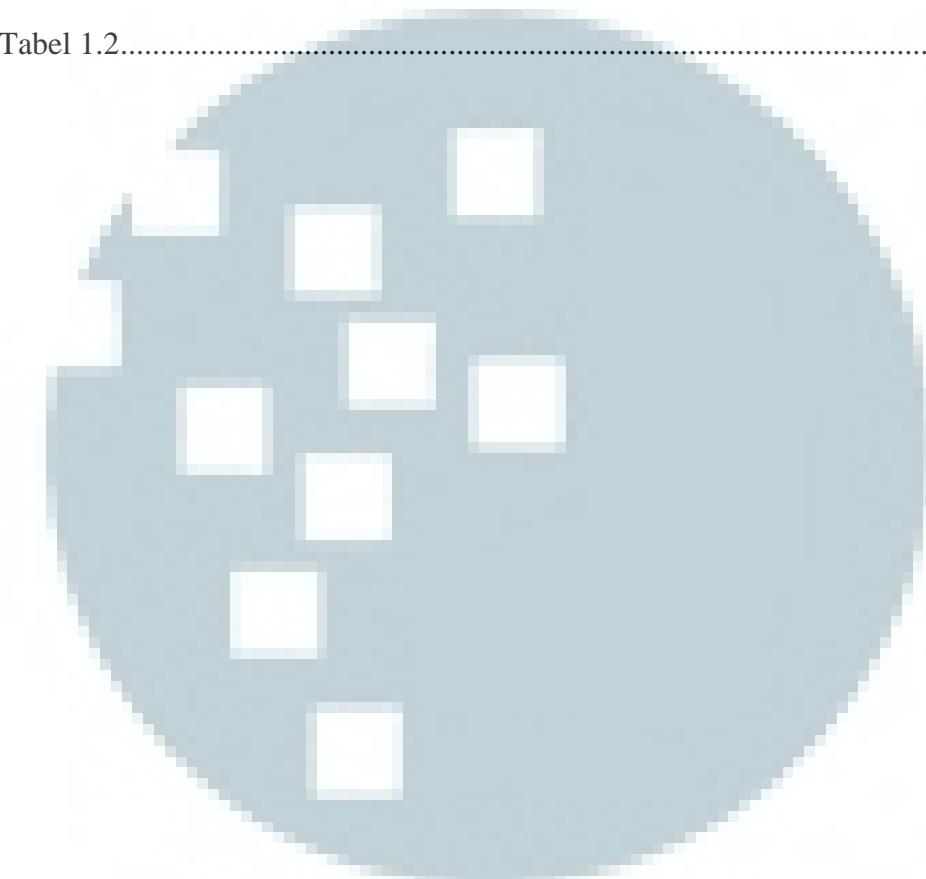
Gambar 4.6 *Shot 34C, Rule of Third* 51



UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.....	4
Tabel 1.2.....	5



UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: REFERENSI VISUAL	LVII
LAMPIRAN B: CHARACTER SHEET.....	LVIII
LAMPIRAN C: STORYBOARD	LX
LAMPIRAN D: SHOT LIST	LXIII

UMN