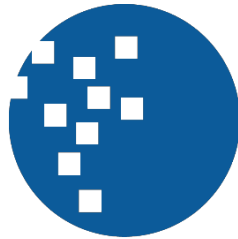


PERANCANGAN SHOT DALAM PRODUKSI ANIMASI

PENDEK 3D *BUBUR FIGHT*



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
SKRIPSI PENCIPTAAN

Reuben Armena

0000043066

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN SHOT DALAM PRODUKSI ANIMASI

PENDEK 3D *BUBUR FIGHT*



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Reuben Armena

00000043066

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Reuben Armena

Nomor Induk Mahasiswa :00000043066

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN SHOT DALAM PRODUKSI ANIMASI PENDEK 3D *BUBUR FIGHT*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Mei 2024



Handwritten signature of Reuben Armena.

U M M N I
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Reuben Armena

Skripsi Penciptaan dengan judul
Perancangan Shot dalam Produksi Animasi Pendek 3D *Bubur Fight*

Oleh
Nama : Reuben Armenia
NIM : 00000043066
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Design

Telah diujikan pada hari Kamis, 2 Mei 2024
Pukul 14.00 s/d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Levinthius Herlyanto, M.Sn.
083678

Penguji



Christine
2024.05.13
09:52:37
+07'00'

Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn, M.Anim.
042840

Pembimbing



Digitally signed by
Ahmad Arief
Adiwijaya
Date: 2024.05.10
11:23:34 +07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
078754

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2024.05.14
12:06:40 +07'00'

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.
0328097503

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Reuben Armena

Nomor Induk Mahasiswa :00000043066

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN SHOT DALAM PRODUKSI ANIMASI PENDEK 3D
*BUBUR FIGHT***


Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional(dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Reuben Armena


Tangerang, 2 Mei 2024

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: PERANCANGAN SHOT DALAM PRODUKSI ANIMASI PENDEK 3D *BUBUR FIGHT* dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Design Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M. Anim. dan Levinthius Herlyanto, M. Sn. sebagai Dosen Penguji dan Dosen Ketua Sidang yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 08 Mei 2024



Reuben Armena

PERANCANGAN SHOT DALAM PRODUKSI ANIMASI

PENDEK 3D *BUBUR FIGHT*

Reuben Armena

ABSTRAK

Bubur Fight merupakan film animasi pendek 3D bergenre aksi yang mengangkat tema perselisihan pendapat yang cukup lama diperbincangkan di Indonesia tentang bubur diaduk atau tidak diaduk sebelum dimakan. Dalam proyek skripsi penciptaan animasi *Bubur Fight*, penulis berperan sebagai *shot designer* yang memiliki tanggung jawab untuk melakukan perancangan *shot* pada tahap *storyboarding* sekaligus melakukan konstruksi *shot* dengan parameter *rule of thirds*, *angle* kamera, tipe *shot*, dan *depth*. Dalam menjelaskan peranan dari penulis sebagai *shot designer* dan memberi gambaran representasi dari *Bubur Fight*, penulis memilih tiga buah adegan *shot* pilihan yang akan dijabarkan melalui keempat parameter tersebut untuk membangun *shot* yang sesuai dengan kesinambungan cerita dan juga pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.

Kata kunci: *shot*, *rule of thirds*, *angle* kamera, tipe *shot*, *depth*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SHOT DESIGNING IN THE PRODUCTION OF 3D SHORT

ANIMATION BUBUR FIGHT

Reuben Armena

ABSTRACT

Bubur Fight is an action 3D short animation which representing argument disagreement whether a porridge should or shouldn't be mixed before eaten that had been debated a for a long time in Indonesia. In this animation project, the writer works as a shot designer which has an important role to make a storyboard and shot construction by using rule of thirds, camera angles, types of shots, and depth as a parameter. As the form of explaining the writer's job as shot designer and giving some visualizations of what Bubur Fight is, the writer will use three selected scenes in form of shots that will be examined by the four parameters before for making suitable shots for the story and fit the messages that the writer wanted to give from the shots.

Keywords: *shot designer, rule of thirds, camera angles, types of shots, depth*

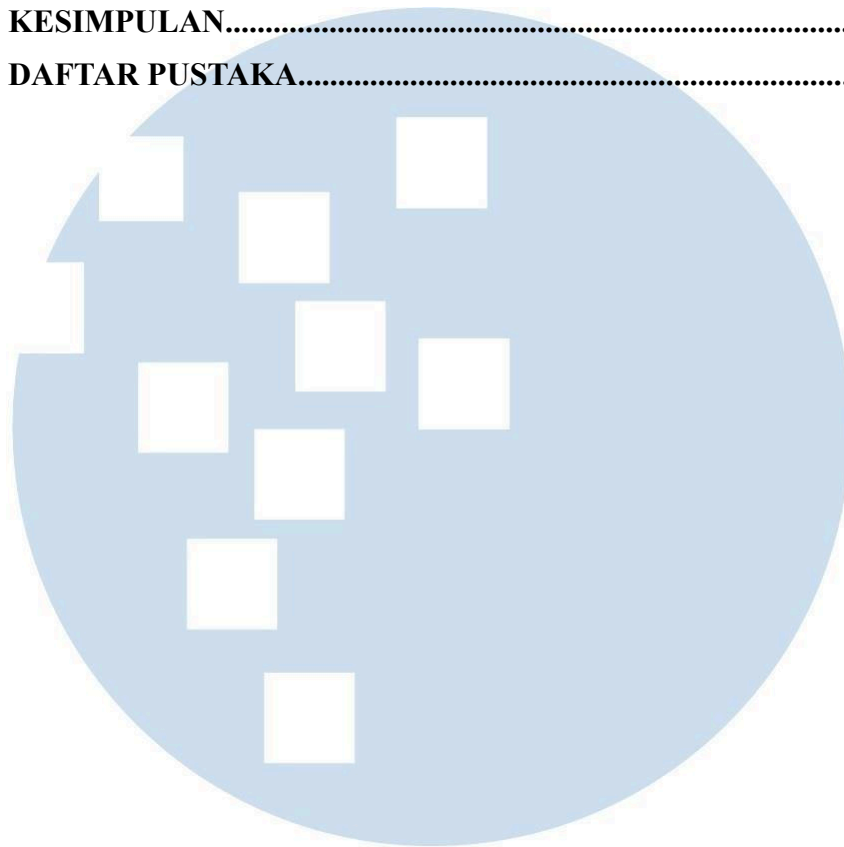
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR	3
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. STORYBOARD.....	3
2.3. KOMPOSISI.....	4
2.4. ANGLE KAMERA.....	4
2.5. TIPE SHOT.....	5
2.6. GENRE AKSI.....	6
2.7. STOP MOTION CINEMATOGRAPHY.....	6
3. METODE PENCIPTAAN	7
Deskripsi Karya.....	7
Konsep Karya.....	7
Tahapan Kerja.....	8
4. ANALISIS	16
4.1. HASIL KARYA.....	16
4.2. ANALISIS KARYA.....	18
4.2.1. SCENE 2 SHOT 28.....	19
4.2.2. SCENE 4 SHOT 38.....	22

4.2.3.	<i>SCENE 4 SHOT 41-42</i>	25
5.	KESIMPULAN	30
6.	DAFTAR PUSTAKA	32

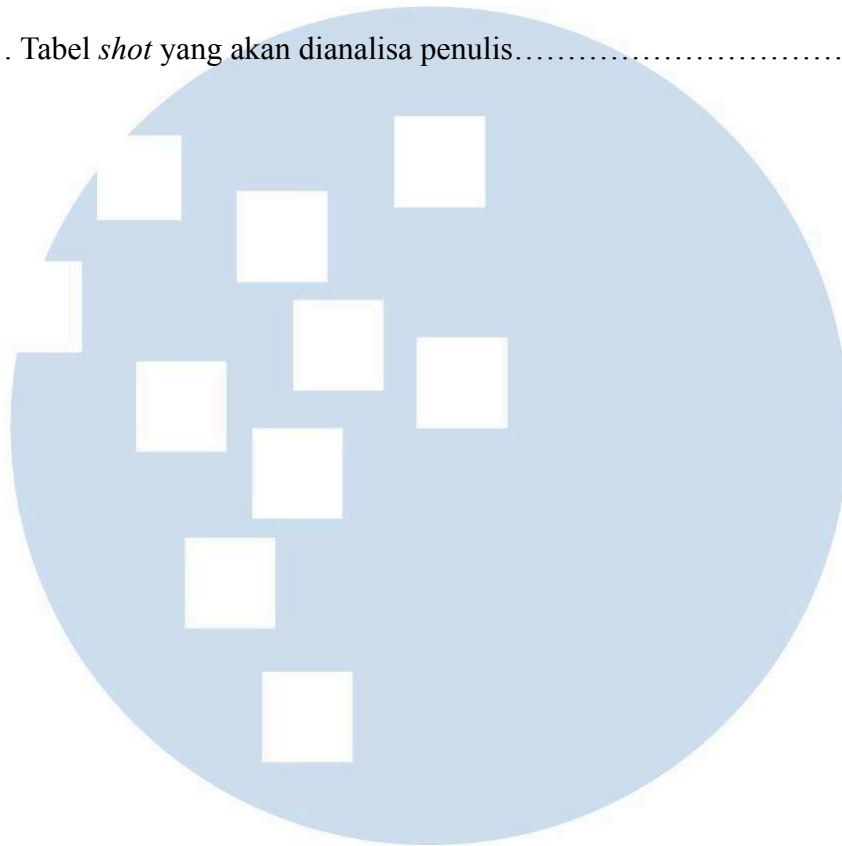


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel *shot* yang akan dianalisa penulis..... 17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Perancangan.....	8
Gambar 3.2 Referensi <i>shot</i> pertama.....	9
Gambar 3.3 Referensi <i>shot</i> kedua.....	9
Gambar 3.4 Referensi <i>shot</i> ketiga.....	10
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> tidak terpakai.....	11
Gambar 3.6 Eksperimen <i>angle</i> kamera.....	12
Gambar 3.7 Eksplorasi menggunakan Blender.....	13
Gambar 3.8 Eksplorasi <i>focal length</i>	14
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> menggunakan <i>workbench</i>	15
Gambar 3.10 Penggunaan efek <i>depth</i>	16
Gambar 4.1 Hasil <i>render scene 2 shot 28</i>	20
Gambar 4.2 Perbandingan referensi dengan <i>scene 2 shot 28</i>	20
Gambar 4.3 <i>Rule of thirds scene 2 shot 28</i>	21
Gambar 4.4 Hasil <i>render scene 4 shot 38</i>	23
Gambar 4.5 Perbandingan referensi dengan <i>scene 4 shot 38</i>	23
Gambar 4.6 <i>Rule of thirds scene 4 shot 38</i>	24
Gambar 4.7 Hasil <i>render scene 4 shot 41-42</i>	26
Gambar 4.8 Perbandingan referensi dengan <i>scene 4 shot 41-42</i>	27
Gambar 4.6 <i>Rule of thirds scene 4 shot 41-42</i>	28

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN.....	34
FORMULIR PERJANJIAN.....	35
FORM BIMBINGAN SKRIPSI.....	36
TURNITIN.....	37



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA