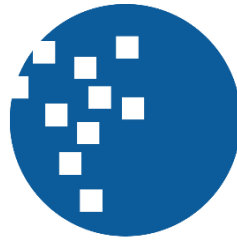


**PERANCANGAN SHOT DALAM FILM**

***ANIMASI OVER THE RAINBOW***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Violet Vincencia**

**0000043968**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN SHOT DALAM FILM**

***ANIMASI OVER THE RAINBOW***



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Violet Vincencia**

**00000043968**

UMN

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Violet Vincencia

Nomor Induk Mahasiswa **00000043968**

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan Magang/MBKM saya yang berjudul:

**PERANCANGAN SHOT DALAM FILM ANIMASI OVER THE RAINBOW**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 8 Mei 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Violet Vincencia'.

(Violet Vincencia)

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
PERANCANGAN SHOT DALAM FILM ANIMASI OVER THE  
RAINBOW

Oleh  
Nama : Violet Vincencia  
NIM : 00000043968  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu 8 Mei 2024  
Pukul 17.00 s/d 18.30 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.  
081872

Penguji



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.  
031273

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Film

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

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Violet Vincencia  
NIM : 00000043968  
Program Studi : Film  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah :  
**PERANCANGAN SHOT DALAM FILM ANIMASI OVER THE  
RAINBOW**

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*) \*.

Tangerang, 8 Mei 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Violet Vincencia )

\*\* 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 penciptaan ini dengan judul: Perancangan Shot Dalam Film Animasi *Over the Rainbow* dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Animasi Pada Fakultas film 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, MDs., 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. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Teman - teman saya Athena, anggota kelompok Star Egg Productions, juga Mahasiswa peminatan Animasi yang sedang menjalankan Tugas Akhir.

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

Tangerang, 22 Mei 2024



(Violet Vincencia)

# PERANCANGAN SHOT DALAM FILM

## ANIMASI *OVER THE RAINBOW*

Violet Vincencia

### ABSTRAK

*Storyboard* berfungsi untuk mengarahkan alur cerita dan memvisualisasikan pesan yang ingin disampaikan dari sebuah animasi. Terdapat penentuan tipe *shot*, *camera angle*, dan lain-lain yang harus dipikirkan secara matang dan jelas agar penyampaian makna film dapat tersampaikan ke audiens. Penulis bertujuan untuk memberikan analisa perancangan *shot* yang dibatasi pada perancangan *scene 3* dan *scene 4* dengan menggunakan teori utama yaitu *storyboard*, tipe *shot*, *angle* kamera, *composition* juga ditambah dengan teori pendukung yaitu teori simbolisme, *kuleshov effect*, *montage*, serta *objects in film*. Setelah penulis melakukan penelitian disimpulkan bahwa perancangan *shot* dan penggunaan *sequence montage* di karya ini dapat membuat *shot* yang memvisualisasikan emosi karakter utama terpendam meluap dan overwhelmed, dan mempengaruhi interpretasi audiens terhadap sebuah *scene*.

**Kata kunci:** *storyboard*, *shot*, *kuleshov effect*, *montage*



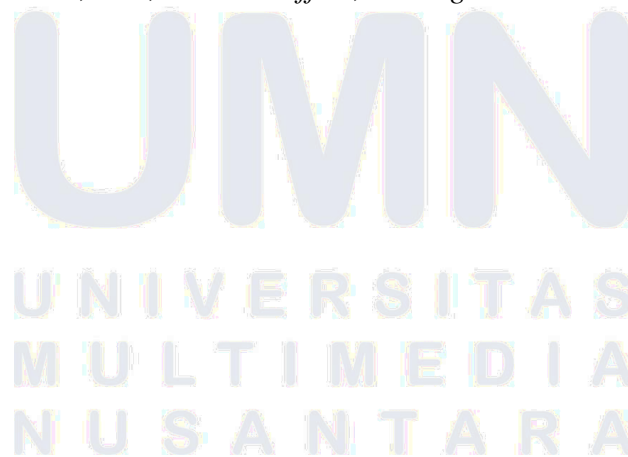
**SHOT PLANNING IN THE  
ANIMATION FILM OVER THE RAINBOW**

Violet Vincencia

**ABSTRACT**

*Storyboards are used to direct the storyline and visualize the message you want to convey from an animation. There is a process of choosing the shot types, camera angles, and other things that is thought through carefully and clearly, so that the representation of the meaning of a film can be conveyed to the audience. The author aims to provide an analysis of shot design which is limited to the shot design of scene 3 and scene 4 using the main theory, namely storyboard, shot type, camera angle, composition, also added with supporting theories, namely the theory of symbolism, kuleshov effect, montage, objects in the film. After the author conducted research, the summary shows that the shot design and use of montage sequences in this work can create shots that visualize the emotions of the main character overflowing and being overwhelmed, also influencing the audience's interpretation of a scene.*

**Keywords:** *storyboard, shot, kuleshov effect, montage*





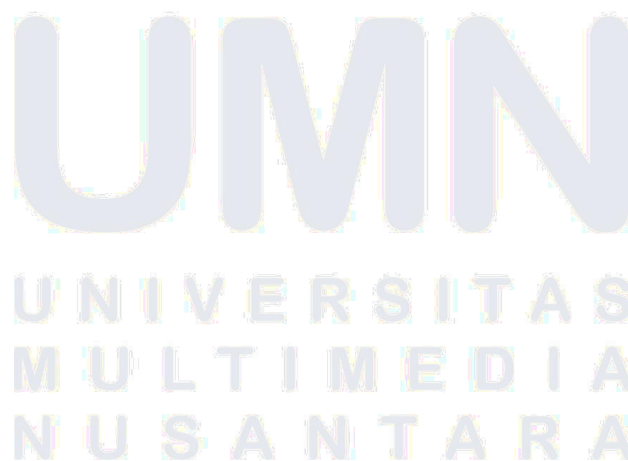
## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH .....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN .....	2
2. STUDI LITERATUR.....	2
3. METODE PENCIPTAAN.....	16
Deskripsi Karya.....	16
Konsep Karya .....	16
Tahapan Kerja .....	16
4. ANALISIS.....	24
4.1. HASIL KARYA .....	24
4.2. ANALISIS KARYA.....	27
5. KESIMPULAN.....	31
6. DAFTAR PUSTAKA .....	33
LAMPIRAN.....	37

## DAFTAR GAMBAR

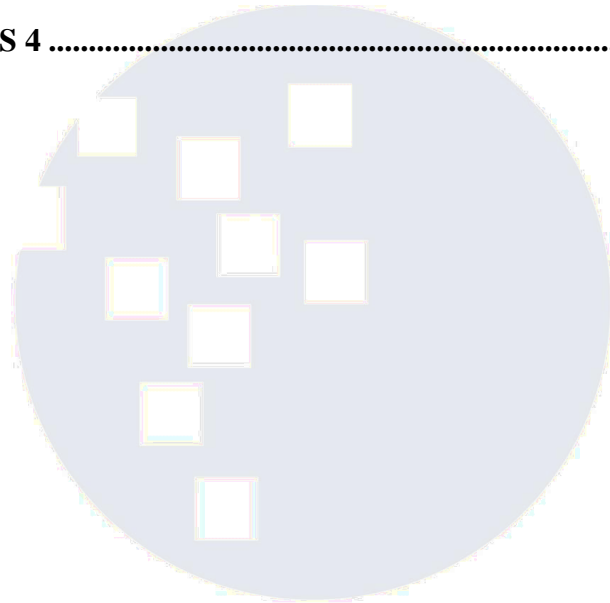
Gambar 2.1 Contoh <i>long/wide shot</i> .....	4
Gambar 2.2 Contoh <i>medium long shot</i> .....	4
Gambar 2.3 Contoh <i>medium shot</i> Gambar .....	5
Gambar 2.4 Contoh <i>medium close up</i> .....	5
Gambar 2.5 Contoh <i>Close up</i> .....	6
Gambar 2.6 Contoh <i>extreme close up</i> .....	6
Gambar 2.7 Contoh <i>eye view</i> .....	7
Gambar 2.8 Contoh <i>high angle shot</i> .....	8
Gambar 2.9 Contoh <i>bird's eye angle</i> .....	8
Gambar 2.10 Contoh <i>low angle</i> .....	9
Gambar 2.11 Contoh <i>Frog eye</i> .....	9
Gambar 2.12 Contoh <i>Headroom</i> .....	10
Gambar 2.13 Contoh <i>lock/nose room</i> .....	11
Gambar 2.14 Contoh <i>rule of thirds</i> .....	11
Gambar 2.15 Segitiga Charles Sanders Peirce.....	13
Gambar 3.1 Berserk episode 2 (1997) .....	17
Gambar 3.2 <i>Fullmetal Alchemist</i> episode 54 (2009) .....	18
Gambar 3.3 <i>Everything Everywhere All at Once</i> (2022) .....	18
Gambar 3.4 <i>Midsommar</i> (2019) .....	19
Gambar 3.5 Penggunaan <i>kuleshov effect</i> di film <i>Rear window</i> (1954).....	19
Gambar 3.6 Sketsa kasar sketchbook.....	20
Gambar 3.7 Sketsa kasar rancangan shot sequence scene 3.....	21
Gambar 3.8 Sketsa kasar rancangan shot 8 dan 10 scene 3.....	21
Gambar 3.9 Sketsa kasar <i>sequence montage scene 4</i> .....	22
Gambar 3.10 Sketsa kasar draft 1 dan 2 shot 10 scene 4 .....	22
Gambar 3.11 <i>Colorscript sequence montage scene 3</i> .....	23
Gambar 3.12 <i>Colorscript sequence montage scene 4</i> .....	23
Gambar 3.13 <i>Colorscript shot 10 scene 4</i> .....	23

Gambar 3.14 <i>Clean lining</i> diatas sketsa kasar <i>storyboard</i> .....	24
Gambar 3.15 Perbaikan value warna .....	24
Gambar 4.1 <i>Sequence montage scene 3</i> .....	25
Gambar 4.2 Shot 8 dan 10 scene 3.....	26
Gambar 4.3 <i>Sequence montage scene 4</i> .....	26
Gambar 4.4 Shot 10 scene 4.....	27
Gambar 4.5 Penggunaan <i>rule of thirds</i> pada shot di <i>sequence scene 3</i> .....	28
Gambar 4.6 Penggunaan <i>close up</i> dan <i>low angle storyboard</i> .....	29
Gambar 4.7 Penggunaan <i>composition headroom</i> di <i>storyboard scene 4</i> .....	31
Gambar 4.8 Penggunaan <i>close up</i> pada <i>storyboard scene 4 shot 10</i> .....	31



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS 1 .....	36
LAMPIRAN KS 2 .....	37
LAMPIRAN KS 3 .....	38
LAMPIRAN KS 4 .....	39



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA