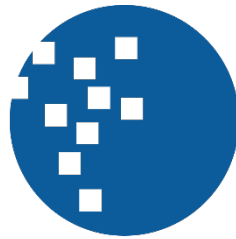


**PERANCANGAN SHOT UNTUK MENUNJANG
KEGELISAHAN TOKOH DIO PADA FILM ANIMASI *STATE
OF THE ART***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

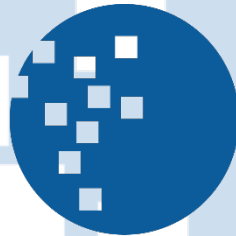
SKRIPSI PENCIPTAAN

Michael Tribayu Jatnika Natawiria

0000044108

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN SHOT UNTUK MENUNJANG
KEGELISAHAN TOKOH DIO PADA FILM ANIMASI *STATE
OF THE ART***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

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

Michael Tribayu Jatnika Natawiria

0000044108

PROGRAM STUDI FILM

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michael Tribayu Jatnika Natawiria

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044108

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN SHOT UNTUK MENUNJANG KEGELISAHAN TOKOH DIO PADA FILM ANIMASI *STATE OF THE ART*

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, 16 Mei 2024



(Michael Tribayu Jatnika Natawiria)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN SHOT UNTUK MENUNJANG KEGELISAHAN TOKOH
DIO PADA FILM ANIMASI *STATE OF THE ART*

Oleh
Nama : Michael Tribayu Jatnika Natawiria
NIM : 00000044108
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 10 Mei 2024
Pukul 14.00 s/d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Digitally signed by
Levinthius Herlyanto,
M.Sn
Date: 2024.05.20
16:35:41 +07'00'
Adobe Acrobat Reader
version: 2024.002.20759
Levinthius Herlyanto, M.Sn.
NIK 083678

Penguji

**Andrew
Willis**
Digitally signed by
Andrew Willis
Date: 2024.05.20
16:02:14 +07'00'
Andrew Willis, B.A., M.M.
NIK 039159

Pembimbing


Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2024.05.16
14:29:05 +07'00'
Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
NIK 078754

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Michael Tribayu Jatnika Natawiria
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044108
Program Studi : Film dan Animasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN SHOT UNTUK MENUNJANG KEGELISAHAN TOKOH DIO PADA FILM ANIMASI STATE OF THE ART

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, 16 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Michael Tribayu Jatnika Natawiria)

KATA PENGANTAR


Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “Perancangan Shot untuk Menunjang Kegelisahan Tokoh Dio pada Film Animasi *State of The Art*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain 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, M.A., 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. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.

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

Tangerang, 16 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Michael Tribayu Jatnika Natawiria)

**PERANCANGAN SHOT UNTUK MENUNJANG
KEGELISAHAN TOKOH DIO PADA FILM ANIMASI *STATE***

OF THE ART

Michael Tribayu Jatnika Natawiria

ABSTRAK

Animasi adalah salah satu bentuk hiburan yang paling menonjol pada budaya populer. Hal ini dikarenakan animasi bisa menggambarkan sebuah ide dan ekspresi dengan sangat bebas. Salah satu caranya adalah dengan perancangan shot menggunakan unsur sinematik *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi yang ditetapkan saat melakukan perancangan *storyboard*. Pada penelitian ini, penulis merancang penggambaran kegelisahan karakter Dio pada film animasi *State of The Art* menggunakan teori *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi. *State of The Art* adalah film pendek animasi yang dibuat oleh penulis sebagai tugas akhir perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam penulisan ini digunakan tipe shot *wide shot* dan *extreme wide shot* untuk menggambarkan kelemahan dan isolasi subjek terhadap keadaan sekitarnya. *Angle* kamera *high angle* digunakan untuk menekankan perasaan kecil dan tidak signifikan pada subjek. Perancangan shot juga menggunakan garis diagonal sebagai komposisi untuk memberikan rasa tidak nyaman dan *rule of third* sebagai panduan peletakan subjek shot.

Kata kunci: animasi, perancangan shot, angle kamera, shot type, komposisi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***SHOT DESIGN TO SUPPORT ANXIETY OF DIO'S
CHARACTER IN THE ANIMATED FILM STATE OF THE ART***

Michael Tribayu Jatnika Natawiria

ABSTRACT (English)

Animation is one of the most stand out entertainment form in the pop culture. This is because of animation can visualize an idea and expression freely and with flexibility. One of the method to achieve this is with shot design with cinematic element like shot type, camera angle, and composition. Shot design is made with storyboard. In this research, the writer will design the shots to visualize Dio's anxiety in the animated film "State of The Art" with shot type, camera angle, and composition theories. "State of The Art" is a short animated film made by the writer as final project in Universitas Multimedia Nusantara. In this paper, wide shot and extreme wide shot is used to visualize weakness and isolation of the subject against his environment. High angle is used to make the subject feel small and insignificant. Diagonal lines is used to give uncomfortable feeling to the shot and rule of third is used as a guide for subject placement.

Keywords: *animation, shot design, shot angle, shot type, composition*

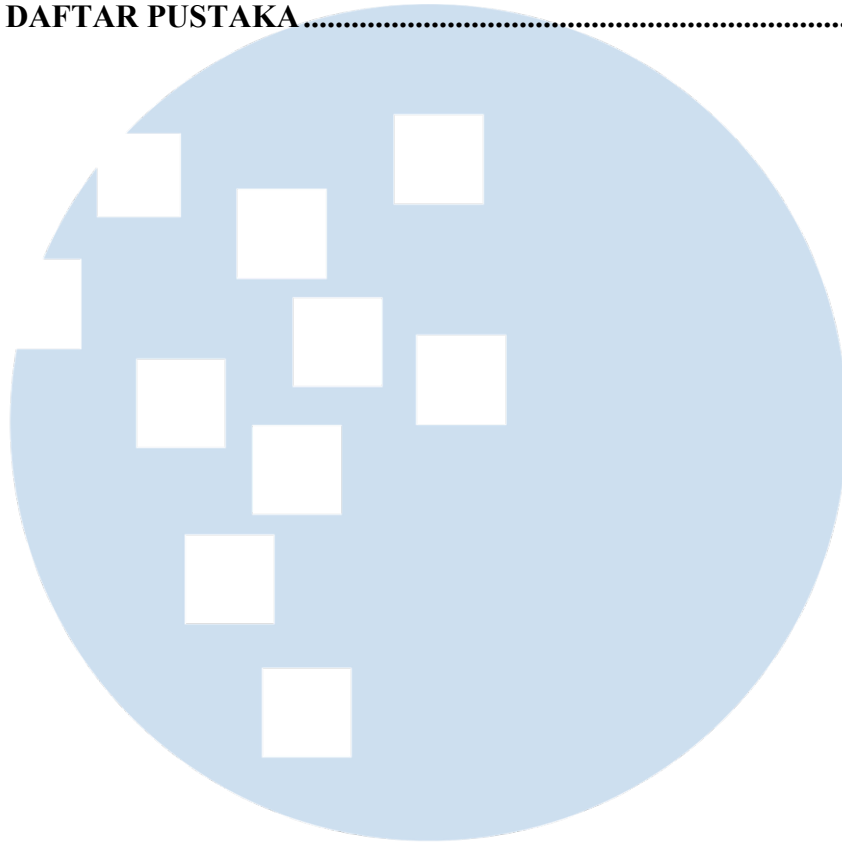
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English).....</i>	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.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	2
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	2
2.2. <i>SHOT TYPE</i>	3
2.3. KOMPOSISI.....	3
2.4. <i>ANGLE KAMERA</i>	4
2.5. PSIKOLOGI SHOT.....	5
2.6. KEGELISAHAN.....	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
Deskripsi Karya.....	6
Konsep Karya.....	6
Tahapan Kerja.....	6
4. ANALISIS.....	15
4.1. HASIL KARYA.....	15
4.2. ANALISIS KARYA.....	16
4.2.1. <i>SCENE 3 SHOT 20</i>	16
4.2.2. <i>SCENE 3 SHOT 26</i>	18

5. KESIMPULAN.....	20
6. DAFTAR PUSTAKA.....	22

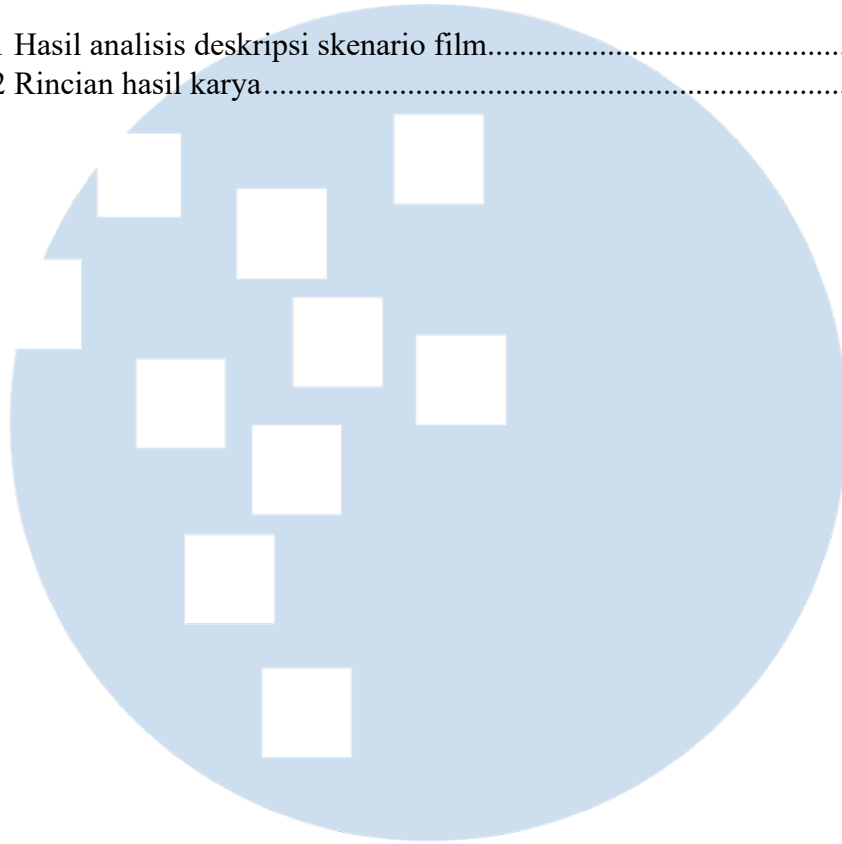


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil analisis deskripsi skenario film.....	7
Tabel 2 Rincian hasil karya.....	16



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Deskripsi <i>scene 3 shot 20</i> dan <i>shot 26</i> pada skenario film.....	7
Gambar 2 Miles terpojok oleh sosok yang menakutkan.....	8
Gambar 3 Miles merasa ketakutan di kamar.....	9
Gambar 4 Hiccup bertemu dengan seekor naga.....	9
Gambar 5 Pi duduk diam di antara hewan-hewan	10
Gambar 6 Eksperimen bentuk dan teknis <i>scene 3 shot 20</i>	10
Gambar 7 Eksperimen bentuk dan teknis <i>scene 3 shot 26</i>	11
Gambar 8 Eksplorasi bentuk banyangan pada <i>scene 3 shot 20</i>	12
Gambar 9 Sketsa bentuk shot yang dipilih untuk <i>scene 3 shot 26</i>	12
Gambar 10 Eksplorasi <i>high angle</i> menggunakan software 3D Blender	13
Gambar 11 Sketsa awal <i>storyboard scene 3 shot 20</i> dan <i>shot 26</i>	13
Gambar 12 <i>Storyboard scene 3 shot 20</i>	14
Gambar 13 <i>Storyboard scene 3 shot 26</i>	14
Gambar 14 Contoh hasil tahap <i>layouting scene 3 shot 26</i>	15
Gambar 15 <i>Storyboard</i> dan hasil akhir <i>Scene 3 Shot 20</i>	16
Gambar 16 Komposisi garis diagonal <i>scene 3 shot 20</i>	18
Gambar 17 <i>Storyboard</i> dan hasil akhir <i>Scene 3 Shot 26</i>	19
Gambar 18 Komposisi <i>rule of third</i> pada <i>scene 3 shot 26</i>	20

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS 1.....	20
LAMPIRAN KS 2.....	21
LAMPIRAN KS 3.....	22
LAMPIRAN KS 4 (Turnitin).....	23



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA