

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENGGAMBARKAN
INTENSITAS KONFLIK PADA FILM ANIMASI 2D CORE
CONFLICT**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Jesselyn Callista Canggra

00000046806

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

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENGGAMBARKAN
INTENSITAS KONFLIK PADA FILM ANIMASI 2D CORE**

CONFLICT



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Jesselyn Callista Canggra

00000046806

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

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jesselyn Callista Canggra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046806

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENGGAMBARAKAN INTENSITAS KONFLIK PADA FILM ANIMASI 2D CORE CONFLICT

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, 1 April 2024



Jesselyn Callista Canggra

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 MENGGAMBARAKAN INTENSITAS
KONFLIK PADA FILM ANIMASI 2D CORE CONFLICT

Oleh
Nama : Jesselyn Callista Canggra
NIM : 00000046806
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Kamis, 2 Mei 2024
Pukul 00.00 s/d 00.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Yohanes Merci
Widiastomo
2024.05.15
10:11:58
+07'00'


Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
033471

Penguji


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

Pembimbing


Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
100007

Ketua Program Studi Film


Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

Digitally signed
by Kus
Sudarsono
Date:
2024.05.16
08:43:58 +07'00'

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jesselyn Callista Canggra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046806

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENGGAMBARAKAN INTENSITAS
KONFLIK PADA FILM ANIMASI 2D CORE CONFLICT

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, 2 Mei 2024


Jesselyn Callista Canggra

* 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* untuk Menggambarkan Intensitas Konflik pada Film Animasi 2D Core Conflict” 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, 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. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., 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.

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

Tangerang, 15 Mei 2024



Jesselyn Callista Canggra

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENGGAMBARKAN INTENSITAS KONFLIK PADA FILM ANIMASI 2D

CORE CONFLICT

Jesselyn callista Canggra

ABSTRAK

Pesan yang ingin disampaikan melalui film animasi Core Conflict merupakan bagaimana dua orang dapat terpecah belah karena adanya kontradiksi dalam prinsip dan prioritas, meski memiliki niat yang sama baiknya. Hal tersebut dapat terlihat pada adegan klimaks Core Conflict, yaitu perebutan Core antara Raksa dan Kaliyan. Adegan klimaks merupakan momen di mana konflik berada dalam intensitas yang paling tinggi, sehingga ketegangan bagi penonton akan semakin meningkat. Untuk menggambarkan meningkatnya intensitas konflik tersebut, salah satu aspek yang penting untuk diperhatikan merupakan perancangan *shot* pada tahap praproduksi, yaitu *storyboarding*. *Storyboard* menggunakan banyak terminology sinematografi dalam perancangannya. Untuk memahami aspek sinematografi tersebut, penulis menggunakan berbagai sumber literatur ketika merancang *shot-shot* yang akan digunakan. Begitu pula dengan aspek lain yang dapat membantu penggambaran konflik, ketegangan, dan adegan perkelahian antartokoh. Berdasarkan sumber-sumber tersebut, ditemukan bahwa pemilihan *shot* yang dapat menunjukkan emosi karakter dan pergerakan karakter sesuai dengan sinematografi yang sesuai dapat meningkatkan intensitas konflik. Sinematografi tersebut mencakup pilihan *type of shot*, *camera angle*, pergerakan kamera, komposisi, dan teknik-teknik kamera yang ditujukan untuk adegan perkelahian. Dengan begitu, diharapkan ketegangan saat konflik dan pesan di baliknya dapat sampai kepada penonton. Penulisan ini juga diharapkan dapat membantu pembaca dalam menentukan *shot* yang dapat menggambarkan intensitas konflik.

Kata kunci: Core Conflict, perancangan *shot*, konflik

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

DESIGNING SHOTS TO DEPICT INTENSITY OF CONFLICT IN 2D ANIMATION FILM CORE CONFLICT

Jesselyn Callista Canggra

ABSTRACT

The message that wants to be conveyed through the animation film Core Conflict is how people's relationships can collapse as a result of differences in principle and priority, even if the parties involved have the same good intentions. The intended message is mainly depicted in the climax scene in Core Conflict, where Raksa and Kaliyan are fighting for the Core of Life. Climax scenes are the moments when the conflict in the film is at its peak of intensity, which results in heightened suspense for the audience. To depict the intensity of conflict, one of the important aspects is shot design in the preproduction stage of the film, more specifically storyboarding. Storyboard uses a lot of terminologies usually found in cinematography. To better understand the aspects of cinematography, the writer uses various literary sources when designing the shots for Core Conflict. Other aspects that could help in depicting conflict, suspense, and fight scenes are also studied through various type of literature. Based on the sources, it is found that shots that uses the right choices of cinematography and can show the characters' emotions and movements can heighten the conflict in the film. The cinematography includes the type of shot, camera angle, camera movement, composition, and camera techniques that are specified for fight scenes. Therefore, the suspense in the climax scene and the message behind it can be communicated clearly to the audience. Aside from that, the writer also hopes to help the readers in designing shots that could depict the intensity of conflict.

Keywords: *Core Conflict, shot design, conflict*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| 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. SINEMATOGRAFI DALAM PERANCANGAN <i>STORYBOARD</i> | 3 |
| 2.2. KONFLIK | 16 |
| 2.3. KETEGANGAN DALAM FILM..... | 19 |
| 2.4. TEKNIK KAMERA UNTUK ADEGAN PERKELAHIAN..... | 20 |
| 3. METODE PENCIPTAAN | 23 |
| Deskripsi Karya | 23 |
| Konsep Karya..... | 24 |
| Tahapan Kerja | 25 |
| 4. ANALISIS | 33 |
| 4.1. <i>SHOT</i> 18-20 | 33 |
| 4.2. <i>SHOT</i> 21 DAN <i>SHOT</i> 22..... | 37 |
| 4.3. <i>SHOT</i> 26 DAN <i>SHOT</i> 27..... | 39 |
| 4.4. <i>SHOT</i> 28-30 | 41 |
| 5. KESIMPULAN | 44 |
| 6. DAFTAR PUSTAKA | 46 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1. Daftar Referensi | 28 |
| Tabel 4.1. Detail <i>Shot</i> 18-20 | 33 |
| Tabel 4.2. Detail <i>Shot</i> 21 dan <i>Shot</i> 22 | 37 |
| Tabel 4.3. Detail <i>Shot</i> 26 dan <i>Shot</i> 27 | 39 |
| Tabel 4.4. Detail <i>Shot</i> 28- <i>Shot</i> 30 | 42 |

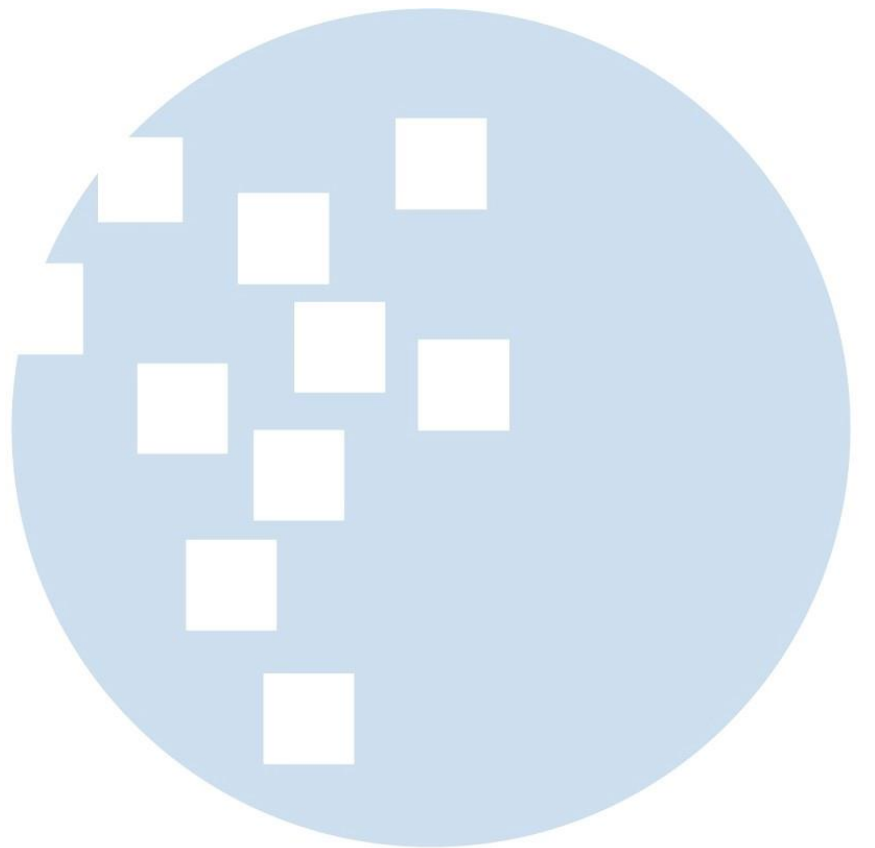


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. <i>Cowboy Shot</i> | 5 |
| Gambar 2.2. <i>Close-Up Shot</i> | 5 |
| Gambar 2.3. <i>Extreme Close-Up Shot</i> | 6 |
| Gambar 2.4. <i>Establishing Shot</i> | 6 |
| Gambar 2.5. <i>Full Shot</i> | 7 |
| Gambar 2.6. <i>Medium Shot</i> | 7 |
| Gambar 2.7. <i>Medium Close-Up</i> | 8 |
| Gambar 2.8. <i>Over-the-Shoulder</i> | 8 |
| Gambar 2.9. <i>Crane Shot</i> | 9 |
| Gambar 2.10. <i>Bird's-eye View</i> | 9 |
| Gambar 2.11. <i>High Hat shot</i> | 10 |
| Gambar 2.12. <i>Worm's-eye View</i> | 11 |
| Gambar 2.13-2.15. Perbandingan <i>Headroom</i> | 12 |
| Gambar 2.16. <i>Look Room</i> | 12 |
| Gambar 2.17. <i>The Rule of Thirds</i> | 13 |
| Gambar 2.18. <i>180° Rule</i> | 13 |
| Gambar 2.19. <i>Three-Act Structure</i> | 18 |
| Gambar 2.20. <i>Matching Motion</i> | 21 |
| Gambar 2.21. <i>Knock Down</i> | 21 |
| Gambar 2.22. <i>Down on the Floor</i> | 22 |
| Gambar 2.23. <i>The Moment of Defeat</i> | 23 |
| Gambar 3.1-3.2. Desain Karakter Raksa dan Kaliyan | 24 |
| Gambar 3.3. Desain <i>Background</i> | 24 |
| Gambar 3.4-3.6. Referensi Adegan Perebutan | 26 |
| Gambar 3.7-3.8. Referensi Adegan Mendorong | 27 |
| Gambar 3.9. <i>Shot</i> sebelum Revisi | 30 |
| Gambar 3.10-3.11. <i>Shot</i> sesudah Revisi | 30 |
| Gambar 3.12-3.13. Contoh <i>Thumbnail Core Conflict</i> | 31 |
| Gambar 3.14-3.15. Contoh <i>Layout Core Conflict</i> | 31 |
| Gambar 3.16. <i>Animatic Storyboard Core Conflict</i> | 32 |
| Gambar 4.1-4.3. <i>Shot</i> 18 (Kiri Atas), <i>Shot</i> 20 (Kanan Atas), <i>Shot</i> 19 (Bawah) | 33 |
| Gambar 4.4. <i>180° Rule</i> pada Adegan Perkelahian Raksa dan Kaliyan | 35 |
| Gambar 4.5. <i>Shot</i> Adegan Perebutan <i>Core</i> sebelum Revisi | 36 |
| Gambar 4.6. Hasil <i>Shot</i> 18-20 | 36 |
| Gambar 4.7-4.8. <i>Shot</i> 21 (Kiri), <i>Shot</i> 22 (Kanan) | 37 |
| Gambar 4.9. Hasil <i>Shot</i> 21 dan <i>Shot</i> 22 | 38 |
| Gambar 4.10-4.11. <i>Shot</i> 26 (Kiri), <i>Shot</i> 27 (Kanan) | 39 |
| Gambar 4.12. <i>Shot</i> 23, <i>Shot</i> 24, <i>Shot</i> 25 | 39 |
| Gambar 4.13. Hasil <i>Shot</i> 26 dan <i>Shot</i> 27 | 41 |
| Gambar 4.14-4.16. <i>Shot</i> 28 (Kiri Atas), <i>Shot</i> 29 (Kanan Atas), <i>Shot</i> 30 (Bawah) | 41 |
| Gambar 4.17. <i>The Rule of Thirds</i> pada <i>Shot</i> 30 | 43 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----------|
| LAMPIRAN A: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI..... | 48 |
| LAMPIRAN B: FORMULIR PERJANJIAN..... | 49 |
| LAMPIRAN C: FORM BIMBINGAN | 50 |
| LAMPIRAN D: HASIL TURNITIN | 51 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA