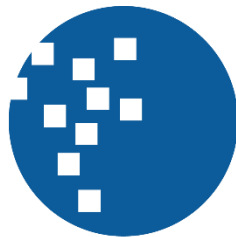


**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENUNJUKKAN KONTRAS
KONDISI TOKOH LINTANG PADA FILM ANIMASI
*TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Syifa Talitha Firdausi

0000051005

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

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENUNJUKKAN KONTRAS
KONDISI TOKOH LINTANG PADA FILM ANIMASI
*TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Syifa Talitha Firdausi

0000051005

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Syifa Talitha Firdausi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000051005

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi Penciptaan dengan judul :

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENUNJUKAN KONTRAS KONDISI TOKOH LINTANG PADA FILM ANIMASI *TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT*

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, 6 Mei 2024



(Syifa Talitha Firdausi)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENUNJUKAN KONTRAS KONDISI
TOKOH LINTANG PADA FILM ANIMASI *TO MY DEAREST LITTLE
KNIGHT*

Oleh
Nama : Syifa Talitha Firdausi
NIM : 00000051005
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Mei 2024
Pukul 14.00 s/d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
023981

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

Pembimbing

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

Ketua Program Studi Film

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syifa Talitha Firdausi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000051005

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENUNJUKAN KONTRAS KONDISI TOKOH LINTANG PADA FILM ANIMASI *TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT*

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, 6 Mei 2024



(Syifa Talitha Firdausi)

* 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* UNTUK MENUNJUKAN KONTRAS KONDISI TOKOH LINTANG PADA FILM ANIMASI *TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT*” 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. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Teman-teman anggota kelompok Nanbuns Studio, atas semua kerjanya dalam seluruh proses pengerjaan Tugas Akhir dari awal hingga akhir.

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

Tangerang, 20 Mei 2024



(Syifa Talitha Firdausi)

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENUNJUKAN
KONTRAS KONDISI TOKOH LINTANG PADA FILM
ANIMASI *TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT***

Syifa Talitha Firdausi

ABSTRAK

Animasi merupakan salah satu media visual storytelling yang selalu berkembang, baik dari kuantitas maupun kualitas. Agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik, tentunya diperlukan sebuah perancangan. Perancangan *shot* memanfaatkan aspek-aspek seperti penggunaan komposisi tertentu untuk mendukung makna yang ingin disampaikan. Rancangan *shot* dalam *storyboard* ini nantinya akan menjadi panduan untuk kru film lain dalam melakukan proses produksi. Berdasarkan pada genre sebuah film, penggunaan aspek komposisi dan kamera dapat berubah tergantung dari maknanya. Dalam penelitian ini sendiri, penulis ingin merancang *shot* yang menunjukkan kontras kondisi tokoh Lintang dari film animasi pendek *To My Dearest Little Knight*. Diwakili dengan 1 *shot* dari setting dunia dongeng dan 1 *shot* dari setting dunia nyata sebagai bahan utama untuk analisis ini. Perancangan dilakukan dengan menggunakan aspek komposisi seperti *rule of third*, *dutch angle* dan *depth of field*. Penggunaan aspek rasio tertentu juga digunakan untuk mendukung makna yang disampaikan kepada penonton.

Kata kunci: Animasi, Komposisi, Perancangan, *Shot*, Kontras



**SHOT DESIGN TO SHOW THE CONTRAST OF
LINTANG CONDITIONS IN THE ANIMATED FILM
TO MY DEAREST LITTLE KNIGHT**

Syifa Talitha Firdausi

ABSTRACT (English)

Animation is a visual storytelling medium that is always developing, both in quantity and quality. For the message that the creator want to convey can be well received, a shot design is needed. Shot design utilizes aspects such as the use of certain compositions to support the meaning to be conveyed. The shot design in this storyboard will later become a guide for other film crews in carrying out the production process. Based on the genre of a film, the use of composition and camera aspects can change depending on the meaning. In this research itself, the author wants to design a shot that shows the contrast in the condition of the character Lintang from the short animated film To My Dearest Little Knight. Represented by 1 shot from a fairy tale world setting and 1 shot from a real world setting as the main material for this analysis. The design was carried out using composition aspects such as the rule of thirds, dutch angle and depth of field. The use of certain aspect ratios is also used to support the meaning conveyed to the audience.

Keywords: Animation, Composition, Design, Shot, Contrast



DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| ABSTRAK..... | vi |
| ABSTRACT (English)..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| 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. STORYBOARD | 3 |
| 2.2. KOMPOSISI <i>SHOT</i> | 3 |
| 2.3. <i>STAGING</i> | 4 |
| 2.4. VISUAL STORYTELLING | 5 |
| 3. METODE PENCIPTAAN..... | 5 |
| Deskripsi Karya..... | 5 |
| Konsep Karya..... | 5 |
| Tahapan Kerja..... | 7 |
| 4. ANALISIS..... | 14 |
| 4.1. HASIL KARYA..... | 14 |
| 4.2. ANALISIS KARYA..... | 14 |
| 5. KESIMPULAN..... | 16 |
| 6. DAFTAR PUSTAKA | 18 |

DAFTAR TABEL

| | |
|-----------------------------|----|
| Tabel 1. Studi Pustaka..... | 10 |
| Tabel 2. Hasil Karya | 14 |



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Referensi visual untuk animasi dunia dongeng..... | 6 |
| Gambar 2. Referensi visual untuk animasi dunia nyata..... | 6 |
| Gambar 3. Dutch Angle dalam series animasi “Delicious in Dungeon” | 8 |
| Gambar 4. Spiderman setelah melawan <i>drone</i> Mysterio | 8 |
| Gambar 5. <i>Shot</i> yang menunjukkan hubungan kedua tokoh..... | 9 |
| Gambar 6. <i>Shot</i> dengan tokoh anak sebagai fokus utama..... | 9 |
| Gambar 7. Sketsa awal dan hasil <i>Storyboard</i> final untuk <i>Scene 3, Shot 7</i> | 11 |
| Gambar 8. Draft 1 untuk <i>Scene 9, Shot 8</i> | 11 |
| Gambar 9. Draft 2 untuk <i>Scene 9, Shot 8</i> | 12 |
| Gambar 10. Draft 3 untuk <i>Scene 9, Shot 8</i> | 12 |
| Gambar 11. Perbandingan draft <i>storyboard</i> dengan <i>storyboard</i> final | 13 |
| Gambar 12. Perbandingan <i>shot</i> menggunakan dutch angle dan tidak menggunakan dutch angle | 15 |
| Gambar 13. <i>Scene 9 shot 8</i> dengan rule of third dan framing tambahan dari tangan Wulan | 16 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--------------------|----|
| LAMPIRAN KS 1..... | 19 |
| LAMPIRAN KS 2..... | 20 |
| LAMPIRAN KS 3..... | 21 |
| LAMPIRAN KS 4..... | 22 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA