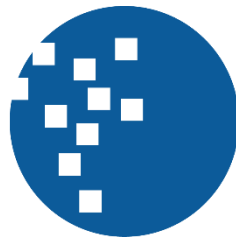


**PERANCANGAN *SHOT DESIGN* UNTUK VISUALISASI  
KESAN NOSTALGIA PADA MUSIK VIDEO *HAKUREI*  
*PROMOTIONAL MOVIE***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Emanuel Horsa Widodo**

**0000044063**

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

**PERANCANGAN *SHOT DESIGN* UNTUK VISUALISASI**

**KESAN NOSTALGIA PADA MUSIK VIDEO *HAKUREI***

***PROMOTIONAL MOVIE***



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Emanuel Horsa Widodo**

**0000044063**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Emanuel Horsa Widodo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044063

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN *SHOT DESIGN* UNTUK VISUALISASI KESAN NOSTALGIA PADA MUSIK VIDEO *HAKUREI PROMOTIONAL MOVIE***

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, 6 Januari 2025

UMMN

Emanuel Horsa Widodo

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
PERANCANGAN *SHOT DESIGN* UNTUK VISUALISASI KESAN  
NOSTALGIA PADA MUSIK VIDEO *HAKUREI PROMOTIONAL MOVIE*

Oleh  
Nama : Emanuel Horsa Widodo  
NIM : 00000044063  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 November 2024  
Pukul 08.30 s/d 10.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Penguji



Jessica Laurencia, S. Sn., M.Ds.  
100076

Pembimbing



Levinthius Herlyanto, M.Sn.  
083678

Ketua Program Studi Film

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

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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emanuel Horsa Widodo

NIM : 00000044063

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Shot Design* untuk Visualisasi Kesan Nostalgia dalam Musik Video *Hakurei Promotional Movie*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia :

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional
- Lainnya, pilih salah satu:
  - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 6 Januari 2025

Yang menyatakan,



Emanuel Horsa Widodo

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “Perancangan *Shot Design* untuk Visualisasi Kesan Nostalgia pada Musik Video *Hakurei Promotional Movie*” 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. Andrey Andoko, 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. Levinthius Herlyanto, M.Sn., sebagai Pembimbing 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, 6 Januari 2025



Emanuel Horsa Widodo

# PERANCANGAN *SHOT DESIGN* UNTUK VISUALISASI

## KESAN NOSTALGIA PADA MUSIK VIDEO *HAKUREI*

### *PROMOTIONAL MOVIE*

Emanuel Horsa Widodo

### ABSTRAK

Film dapat mengkomunikasikan sebuah emosi melalui pengalaman audio visual. Nostalgia merupakan sebuah emosi yang umum dialami oleh semua orang, sehingga juga dapat disampaikan melalui film. Dalam tulisan ini, penulis merancang *shot design* untuk memvisualisasikan kesan nostalgia dalam musik video *Hakurei Promotional Movie*. Penulis menggunakan tiga teori untuk mencapai hal tersebut, yaitu (1) *frame within a frame*, (2) *lens perspective*, dan (3) *compositional triangle*. Penulis menghasilkan tiga *shot* yang membuktikan bahwa ketiga teori tersebut dapat digunakan untuk menciptakan kesan nostalgia pada MV *Hakurei Promotional Movie*, walaupun teori yang berperan paling besar adalah *frame within a frame*.

**Kata kunci:** musik video, shot design, animasi, nostalgia, hakurei promotional movie

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

***SHOT DESIGN FOR NOSTALGIA VISUALIZATION IN  
HAKUREI PROMOTIONAL MOVIE***

Emanuel Horsa Widodo

***ABSTRACT (English)***

*Film as a communication medium has the ability to tell stories, affecting emotions through an immersive audio-visual experience. Nostalgia is common to be felt by anyone, hence can also be told with film. In Hakurei Promotional Movie, Shots were designed to visualize those nostalgic feeling whom the main character felt. Three main theories were used to achieve nostalgia, (1) frame within a frame, (2) lens perspective, and (3) compositional triangle. Three shots in total were created which proves the ability of the theories mentioned to visualize nostalgia in Hakurei Promotional Movie. Though it must be admitted if the main theory that creates the most impact is frame within a frame.*

***Keywords:*** *music video, animation, shot design, nostalgia, hakurei promotional movie*

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

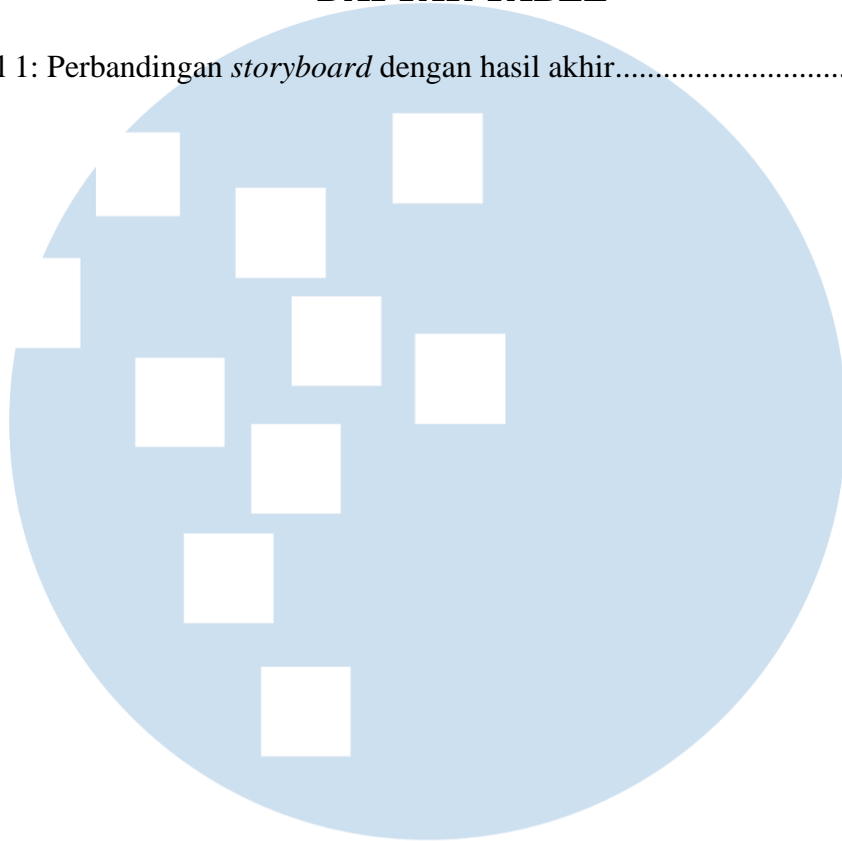


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b><i>ABSTRACT (English).....</i></b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	1
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
2.1. ANIMASI .....	3
2.2. <i>STORYBOARD &amp; SINEMATOGRAFI .....</i>	3
2.3. KOMPOSISI.....	4
2.4. <i>FRAME WITHIN A FRAME .....</i>	4
2.5. <i>LENS PERSPECTIVE .....</i>	4
2.6. <i>COMPOSITIONAL TRIANGLE .....</i>	5
2.7. NOSTALGIA.....	5
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
DESKRIPSI KARYA .....	6
KONSEP KARYA.....	6
TAHAPAN KERJA.....	7
<b>4. ANALISIS.....</b>	<b>13</b>
4.1. HASIL KARYA .....	13
4.2. ANALISIS KARYA.....	14
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>18</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>19</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Perbandingan *storyboard* dengan hasil akhir.....14



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Frame within a frame</i> pada <i>Arknights Commemorative PV 2024</i> .....	7
Gambar 3.2 <i>Lens perspective</i> pada <i>Blue Archive PV 4</i> .....	8
Gambar 3.3 Penggunaan <i>compositional triangle</i> pada beberapa MV.....	8
Gambar 3.4 Eksperimen bentuk dengan <i>found footage</i> .....	9
Gambar 3.5 Eksplorasi <i>storyboard #1</i> .....	10
Gambar 3.6 Eksplorasi <i>storyboard #2</i> .....	10
Gambar 3.7 Balkon gedung B UMN.....	11
Gambar 3.8 Sketsa final <i>storyboard scene 8</i> .....	11
Gambar 4.1 <i>Frame</i> pertama pada <i>scene 8</i> .....	14
Gambar 4.2 <i>Frame</i> kedua pada <i>scene 8</i> berisi 3 shot.....	15
Gambar 4.3 <i>Lens perspective scene 8 shot 1</i> .....	16
Gambar 4.4 <i>Lens perspective scene 8 shot 2</i> .....	16
Gambar 4.5 <i>Lens perspective scene 8 shot 3</i> .....	16
Gambar 4.6 <i>Compositional triangle scene 8 shot 1</i> .....	17
Gambar 4.7 <i>Compositional triangle scene 8 shot 2</i> .....	17
Gambar 4.8 <i>Compositional triangle scene 8 shot 3</i> .....	17

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN.....</b>	<b>21</b>
<b>KS 2: FORMULIR PERJANJIAN.....</b>	<b>22</b>
<b>KS 3: BIMBINGAN SKRIPSI PENCIPTAAN.....</b>	<b>23</b>
<b>KS 4: TURNITIN.....</b>	<b>24</b>

