

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENYAMPAIKAN BEBAN
EMOSI DALAM FILM *HYBRID MAYA CAN'T HAVE NICE
THINGS***



SKRIPSI PENCIPTAAN

**Nethania Michelle Marvella Tjahjadhi
00000053601**

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

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENYAMPAIKAN BEBAN
EMOSI DALAM FILM *HYBRID MAYA CAN'T HAVE NICE
THINGS***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Nethania Michelle Marvella Tjahjadi

00000053601

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nethania Michelle Marvella Tjahjadhi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053601

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN *SHOT* PADA FILM *HYBRID MAYA CAN'T HAVE NICE THINGS* DALAM MEWUJUDKAN REPRESI MELALUI *STORYBOARD*.

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, 18 Desember 2024



(Nethania Michelle Marvella Tjahjadhi)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
**PERANCANGAN SHOT UNTUK MENYAMPAIKAN BEBAN EMOSI DALAM
FILM *HYBRID MAYA CAN'T HAVE NICE THINGS***

Oleh
Nama : Nethania Michelle Marvella Tjahjadhi
NIM : 00000053601
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 14.00 s/d 15.00 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed
by Fachrul Fadly
Date: 2025.01.15
16:42:23 +07'00'

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

Penguji



Digitally signed by
Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2025.01.15
16:15:41 +07'00'

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

Pembimbing



Levinthius Herlyanto, M.Sn.
083678

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2025.01.16
11:43:13 +07'00'

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nethania Michelle Marvella Tjahjadhi
NIM : 00000053601
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Shot* untuk Menyampaikan
Beban Emosi dalam Film *Hybrid Maya Can't
Have Nice Things*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ 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 (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Nethania Michelle Marvella Tjahjadhi)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “Perancangan *Shot* Untuk Menyampaikan Beban Emosi dalam Film *Hybrid Maya Can’t Have Nice Things*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 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, 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. Levinthius Herlyanto, M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, teman-teman 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, 18 Desember 2024



(Nethania Michelle Marvella Tjahjadh)

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MENYAMPAIKAN BEBAN EMOSI DALAM FILM *HYBRID MAYA CAN'T HAVE NICE THINGS*.

(Nethania Michelle Marvella Tjahjadhi)

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada penciptaan visual yang mampu menggambarkan beban emosi melalui animasi, dengan menyoroti adegan kulkas dalam film animasi hibrida *Maya Can't Have Nice Things*. Adegan ini menggambarkan perjalanan emosional Maya, seorang psikolog handal yang menghadapi perasaan lama yang terpendam saat bertemu dengan seorang pasien yang memunculkan rasa familier. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang tiga *shot* utama dalam adegan kulkas guna menyampaikan beban emosi yang dirasakan oleh Maya. Penelitian ini didasarkan pada empat landasan teori, yaitu *storyboard*, komposisi, *camera angle*, kontras *tonal*, dan *staging*. Keempat teori ini diterapkan dalam proses pembuatan *storyboard* untuk membangun narasi visual yang mampu merepresentasikan kondisi psikologis Maya secara efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan cara mendokumentasikan dan menganalisis proses perancangan *storyboard*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teori-teori tersebut secara terencana berhasil menggambarkan beban emosi Maya dengan kuat melalui visual. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih dalam mengenai penggunaan bahasa visual untuk membangun keterlibatan emosional penonton.

Kata kunci: *Storyboard*, Film hibrida, Beban emosi, *Maya Can't Have Nice Things*.

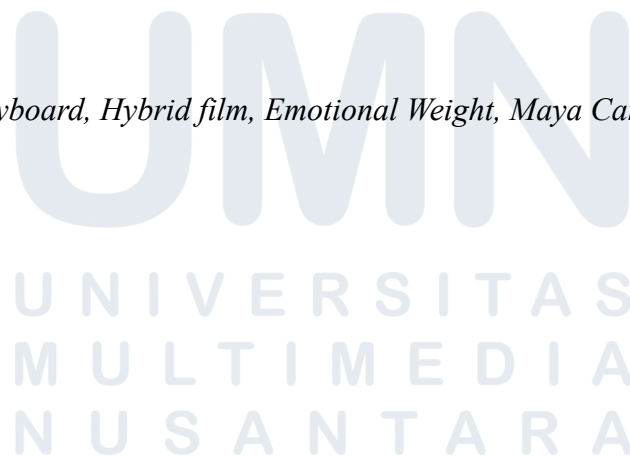
SHOT DESIGN TO CONVEY EMOTIONAL WEIGHT IN THE HYBRID FILM MAYA CAN'T HAVE NICE THINGS.

(Nethania Michelle Marvella Tjahjadhi)

ABSTRACT (English)

This research focuses on creating visuals capable of depicting emotional burdens through animation, specifically highlighting the refrigerator scene in the hybrid animated film Maya Can't Have Nice Things. This scene portrays the emotional journey of Maya, a skilled psychologist confronting long-suppressed feelings when she encounters a patient who evokes a sense of familiarity. The study aims to analyze and design three key shots in the refrigerator scene to convey Maya's emotional burden. It is grounded in four theoretical frameworks: storyboard, composition, camera angles, tonal contrast, and staging. These frameworks were applied during the storyboard development process to construct a visual narrative that effectively represents Maya's psychological state. The research employs a qualitative approach by documenting and analyzing the storyboard design process. The findings reveal that the systematic application of these theories successfully conveys Maya's emotional burden through visuals. This study contributes to a deeper understanding of how visual language can be utilized to create emotional engagement with the audience.

Keywords: *Storyboard, Hybrid film, Emotional Weight, Maya Can't Have Nice Things.*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT (English)</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.2. BATASAN MASALAH.....	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	4
2. STUDI LITERATUR.....	4
2.1. <i>STORYBOARD</i>	4
2.2. KOMPOSISI.....	5
2.2.1 <i>RULE OF THIRDS</i>	5
2.3. <i>CAMERA ANGLE</i>	6
2.4. KONTRAS TONAL.....	8
2.5. <i>STAGING</i>	10
2.6. BEBAN EMOSI.....	10
3. METODE PENCIPTAAN.....	13
3.1. DESKRIPSI KARYA.....	13
3.2. KONSEP KARYA.....	13
3.3. TAHAPAN KERJA.....	14
4. ANALISIS.....	25
4.1. HASIL KARYA.....	25
4.2. ANALISIS KARYA.....	26

4.2.1.	KOMPOSISI	26
4.2.2.	ANGLE KAMERA.....	28
4.2.3.	KONTRAS TONAL.....	30
4.2.4.	STAGING.....	31
5.	KESIMPULAN.....	34
6.	DAFTAR PUSTAKA.....	35



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil Karya.....	25
-----------------------------	----



UMN

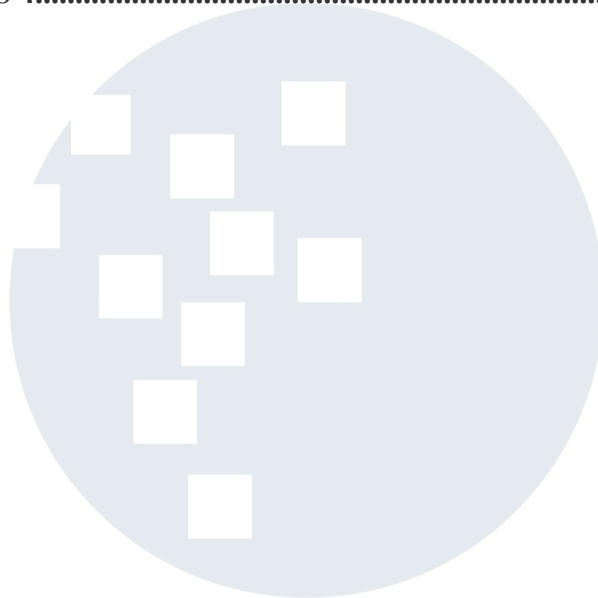
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Devine propotion</i>	5
Gambar 2.2 <i>Rule of thirds</i>	6
Gambar 2.3. Opsi kontras <i>tonal</i>	8
Gambar 2.4. Contoh penggunaan kontras tonal	8
Gambar 3.1. Draft 3 Naskah <i>Maya Can't Have Nice Things</i>	15
Gambar 3.2. Draft 7 Naskah <i>Maya Can't Have Nice Things</i>	15
Gambar 3.3. Hasil sketsa <i>storyboard</i> draft naskah	16
Gambar 3.4. Sketsa bayangan Maya menjadi kecil.....	17
Gambar 3.5. Set asli rumah maya.....	18
Gambar 3.6. Potongan gambar Emma dari Gen-V.....	19
Gambar 3.7. Potongan gambar <i>Taste of Tea</i>	20
Gambar 3.8. Hasil sketsa adegan kulkas.....	20
Gambar 3.9. <i>Storyboard</i> kulkas <i>scene 8A, shot 2</i>	21
Gambar 3.10. <i>Storyboard</i> kulkas <i>scene 8A, shot 3</i>	22
Gambar 3.11. Sketsa eksplorasi Maya di dalam kulkas.....	22
Gambar 3.12. Sketsa eksplorasi bayangan Maya.....	24
Gambar 4.1. Penerapan <i>Rule of Thirds</i> pada adegan series <i>Gen-V</i>	26
Gambar 4.2. Penerapan <i>Rule of Thirds</i> pada <i>scene 8A shot 2</i>	27
Gambar 4.3. <i>Close up scene 8A shot 3</i>	28
Gambar 4.4. <i>Scene 8A shot 4</i>	29
Gambar 4.5. <i>Still shot scene 8A shot 2</i>	30
Gambar 4.6. <i>Still shot scene 8A shot 3</i>	30
Gambar 4.7. <i>Close up scene 8A shot 3</i>	30
Gambar 4.8. <i>Close up Emma di series Gen-V</i>	32

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS 1.....	37
LAMPIRAN KS 2.....	38
LAMPIRAN KS 3.....	39
LAMPIRAN KS 4.....	40



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA