PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN *ANGER* DAN *ACCEPTANCE* DALAM FILM ANIMASI *PAHIT LEGIT*

SKRIPSI PENCIPTAAN

Michelle Angelica

00000054299

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN *ANGER* DAN *ACCEPTANCE* DALAM FILM ANIMASI *PAHIT LEGIT*

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Michelle Angelica

00000054299

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michelle Angelica

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054299

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN SHOT UNTUK MEMVISUALISASIKAN *ANGER* DAN *ACCEPTANCE* DALAM FILM ANIMASI *PAHIT LEGIT*

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang,12 Juni 2025

(Michelle Angelica)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN *ANGER* DAN *ACCEPTANCE* DALAM FILM ANIMASI *PAHIT LEGIT*

Oleh

Nama	: Michelle Angelica
NIM	: 00000054299
Program Studi	: Film
Fakultas	: Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 2 Juni 2025
Pukul 12.30 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Muhammad Cahya Mulya, S.Sn., M.Ds
0331107801

Penguji

Digitally signed by Teddy Hendiawan
Date: 2025.06.16 13:13:14 +07'00'

Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.
0428087208

Pembimbing

Jessica Laurencia
Digitally signed by Jessica Laurencia
Date: 2025.06.16 12:54:57 +07'00'

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
0318129302

Ketua Program Studi Film

Digitally signed by Kus Sudarsono
Date: 2025.06.16 09:06:27 +07'00'

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michelle Angelica
NIM : 00000054299
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN SHOT UNTUK MEMVISUALISASIKAN ANGER DAN ACCEPTANCE DALAM FILM ANIMASI PAHIT LEGIT

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, 3 Juni 2025

(Michelle Angelica)

* 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.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

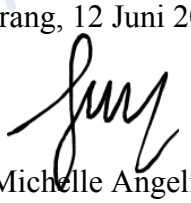
KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME atas selesainya penulisan skripsi dengan berjudul : PERANCANGAN SHOT UNTUK MEMVISUALISASIKAN ANGER DAN *ACCEPTANCE* DALAM FILM ANIMASI *PAHIT LEGIT,* dilakukan untuk melengkapi salah satu syarat kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulisan karya tulis ini akan sangat sulit tanpa dukungan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin 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. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds. , selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga terselesainya proyek animasi *Pahit Legit*.
6. Dr. Teddy Hendiawan, S.Sn., M.Sn. selaku Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan sehingga terselesainya penulisan skripsi ini.
7. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya tulis yang saya buat dapat mengembangkan pengetahuan terhadap sejarah Indonesia serta cara kita sebagai sineas muda dapat menciptakan karya yang menghargai sejarah tersebut.

Tangerang, 12 Juni 2025



(Michelle Angelica)

REPRESENTATION OF ANGER AND ACCEPTANCE IN THE SHOT DESIGN OF THE ANIMATION OF *PAHIT LEGIT*

Michelle Angelica

ABSTRAK

Dalam pergolakan politik Indonesia pada ajang Pilpres tahun 2024, tragedi ini kembali memasuki ranah diskusi masyarakat Indonesia. Namun, meskipun terdapat sekian banyak nyawa yang telah direnggut dan sekian banyak lagi keluarga yang merasakan ketidakadilan oleh kerusuhan tersebut, kerusuhan Mei 1998 pada waktu ini lebih sering dicap sebagai sebuah 'isu' yang bangkit kembali setiap 5 tahun sekali, daripada dianggap sebagai bagian dari sejarah kelam Indonesia.Untuk memanusiakan pembicaraan mengenai keluarga korban kerusuhan, duka mereka diceritakan melalui output film Animasi 2D *"Pahit Legit"*. Pahit Legit menceritakan cara Nanda dan Yunus bangkit dari rasa marah mereka selepas kehilangan Rania dalam kerusuhan 98, dan mulai menerima rasa hilang tersebut dan satu sama lain. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana Penulis menggunakan penelaahan ide dan teori untuk diimplementasikan kedalam perancangan shot sebagai penjabaran tiap *stage of grief.* Penulis menggunakan teori *mise en scene,* komposisi, *camera angle,* dan *shot type* untuk merancang bagaimana tiap karakter dalam film mengalami rasa kehilangan mereka. Dalam penelitian ini dihasilkan bahwa penataan komposisi, *camera angle,* dan *shot type* dapat membantu menggambarkan *anger* dan *acceptance* yang dirasakan tokoh Yunus dan Nanda.

Kata kunci: *shot design, stages of grief, storyboard*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

REPRESENTATION OF ANGER AND ACCEPTANCE IN THE SHOT DESIGN OF THE ANIMATION OF PAHIT LEGIT

Michelle Angelica

ABSTRACT

In the political turmoil of Indonesia in the 2024 Presidential Election, this tragedy has re-entered the realm of discussion in Indonesian society. However, even though so many lives have been taken and so many more families have felt injustice due to the riots, the May 1998 riots are currently more often labeled as an 'issue' that resurfaces every 5 years, rather than being considered part of Indonesia's dark history. To humanize the discussion about the families of the riot victims, their grief is told through the output of the 2D Animation film "Pahit Legit". Pahit Legit tells the story of how Nanda and Yunus rose from their anger after losing Rania in the 98 riots, and began to accept the loss and each other. This study uses a qualitative method, where the author uses a review of ideas and theories to be implemented into the design of shots as an explanation of each stage of grief. The author uses the theory of mise en scene, composition, camera angle, and shot type to design how each character in the film experiences their loss. This study found that the arrangement of composition, camera angle, and shot type can help describe the anger and acceptance felt by the characters Yunus and Nanda.

Keywords*: shot design, stages of grief, storyboard*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
ABSTRACT ..... **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 2
2. STUDI LITERATUR 3
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN 3
2.2. STORYBOARD 3
2.3. MISE EN SCENE 4
2.4. SHOT TYPE 4
2.5. CAMERA ANGLE 6
2.6. COMPOSITION 7
2.7. STAGES OF GRIEF 8
3. METODE PENCIPTAAN 10
3.1. DESKRIPSI KARYA 10
3.2. KONSEP KARYA 10
3.3. TAHAPAN KERJA 11
4. ANALISIS 16
4.1. HASIL KARYA 16
4.2. ANALISIS KARYA 17
5. KESIMPULAN 21
6. DAFTAR PUSTAKA 25

DAFTAR TABEL

TABEL 4.1. Tabel Analisis Karya……. 18

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1. Jenis-Jenis *Shot*……..…… 4
GAMBAR 2.2. Format *Grid Rule of Thirds*…..……..…..……. 6
GAMBAR 3.1 *Early Concept Pahit Legit*…….…… 9
GAMBAR 3.2 Bagan Tahapan Pra-Produksi ……...…… 11
GAMBAR 3.3 *Look Back*……..12
GAMBAR 3.4 *Howl's Moving Castle* ……..….12
GAMBAR 3.5 *Ang* ..…….…….13
GAMBAR 3.6 *Board* & *Draft* SC5_SH12……...……..…...……..…...14
GAMBAR 3.7 Draft 3 dan 5 SC9_SH04……...……...……...……..….. 14
GAMBAR 4.1 Storyboard Panel SC5_SH12……...……...……...18
GAMBAR 4.2 Breakdown Panel SC5_SH12……...……...…….…18
GAMBAR 4.3 Storyboard Panel SC9_SH04……...……...…….…..19
GAMBAR 4.4 Breakdown Panel SC9_SH04……...……...…….….20

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN TURNITIN.....26
LAMPIRAN KS 1.....28
LAMPIRAN KS 2.....29
LAMPIRAN FORM BIMBINGAN.....30

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA