

**VISUALISASI DISTORSI MEMORI TOKOH UTAMA
MELALUI *SHOT DESIGN* PADA FILM ANIMASI 2D
*DEATH WAITS***



**CHERILYN AUDELIA
00000055106**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**VISUALISASI DISTORSI MEMORI TOKOH UTAMA
MELALUI *SHOT DESIGN* PADA FILM ANIMASI 2D
*DEATH WAITS***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

CHERILYN AUDELIA

00000055106

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Cherilyn Audelia

NIM : 00000055106

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

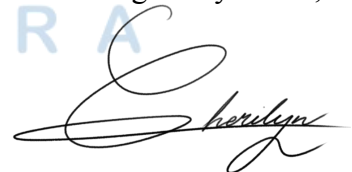
VISUALISASI DISTORSI MEMORI TOKOH UTAMA MELALUI *SHOT DESIGN* PADA FILM ANIMASI 2D *DEATH WAITS*

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, 22 Mei 2025.

Yang Menyatakan,



Cherilyn Audelia

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

VISUALISASI DISTORSI MEMORI TOKOH UTAMA MELALUI *SHOT* *DESIGN* PADA FILM ANIMASI 2D *DEATH WAITS*

Oleh
Nama : Cherilyn Audelia
NIM : 00000055106
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 2 Juni 2025
Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Dominika A. Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.
023981

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

Pembimbing

Levinthius Herlyanto, M.Sn
083678

Ketua Program Studi Film

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



Christine
Lukmanto
2025.06.13
15:31:43 +07'00'

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cherilyn Audelia
NIM : 00000055106
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Visualisasi Distorsi Memori Tokoh Utama Melalui *Shot Design* Pada Film Animasi 2D *Death Waits*

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, 22 Mei 2025

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



Cherilyn Audelia

* 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 berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: “Visualisasi Distorsi Memori Tokoh Utama Melalui *Shot Design* Pada Film Animasi 2D *Death Waits*” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi 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 skripsi penciptaan ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi penciptaan 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 Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi penciptaan ini.
5. Mama, Cici, dan keluarga yang telah memberikan bantuan dan dukungan material dan moral sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini.
6. Benhard Abraham, Felicia Wu, dan teman-teman saya yang telah menemani saya selama proses penulisan skripsi berjalan.

Semoga skripsi penciptaan ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 22 Mei 2025.



Cherilyn Audelia

**VISUALISASI DISTORSI MEMORI TOKOH UTAMA
MELALUI *SHOT DESIGN* PADA FILM ANIMASI 2D
*DEATH WAITS***

Cherilyn Audelia

ABSTRAK

Dalam film maupun animasi, *shot design* telah berkembang menjadi elemen penting yang mendukung perkembangan serta pergerakan narasi. *Shot design* mencakup aspek-aspek seperti pembingkai, komposisi, pergerakan kamera, dan transisi, yang secara keseluruhan membentuk bahasa visual film. Bahasa visual ini menjembatani pengetahuan teknis, artistik, dan naratif yang dimiliki sineas dan animator. Melalui perpaduan yang seimbang antara ketiga bidang tersebut, animator mampu membimbing interpretasi penonton dan menyampaikan makna tematik secara lebih dalam, termasuk konsep kompleks seperti distorsi memori. Dalam film animasi *Death Waits*, setiap adegan dirancang untuk mencerminkan tema sentral mengenai kerapuhan ingatan, kehidupan, dan kematian. Penelitian ini mengeksplorasi hubungan antara komposisi visual dengan elemen naratif, dengan menelaah bagaimana penggunaan komposisi, teknik kamera, dan perubahan rasio aspek secara sadar mendukung penggambaran perubahan persepsi serta kondisi psikologis tokoh utama. Penelitian ini menunjukkan bahwa *shot design* tidak hanya berfungsi dalam memperjelas alur naratif, tetapi juga memperkaya dampak emosional dari representasi distorsi memori dalam film *Death Waits*.

Kata Kunci: Animasi, *Death Waits*, Distorsi Memori, Rasio Layar, *Shot Design*,

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

***VISUALIZATION OF THE MAIN CHARACTER'S MEMORY
DISTORTION THROUGH SHOT DESIGN IN THE 2D
ANIMATED FILM DEATH WAITS***

Cherilyn Audelia

ABSTRACT

*In both film and animation, shot design has evolved into a crucial element that supports the development and movement of the narrative. Shot design encompasses aspects such as framing, composition, camera movement, and transitions, all of which together form the visual language of film. This visual language bridges the technical, artistic, and storytelling knowledge possessed by filmmakers and animators. By finding a balanced integration of these fields, animators are able to guide the audience's interpretation and convey deeper thematic meanings, including complex concepts such as memory distortion. In the animated film *Death Waits*, each scene is carefully designed to reflect central themes of memory fragility, life, and death. This research explores the relationship between visual composition and narrative elements, examining how the deliberate use of shot compositions, camera techniques, and aspect ratio shifts supports the portrayal of the protagonist's shifting perception and psychological state. The aim of this study is to demonstrate that shot design not only serves to clarify the narrative structure but also deepens the emotional impact of the portrayal of memory distortion within *Death Waits*.*

Keyword: *Animation, Death Waits, Memory Distortion, Screen Ratio, Shot Design*

U M N
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

DAFTAR ISI

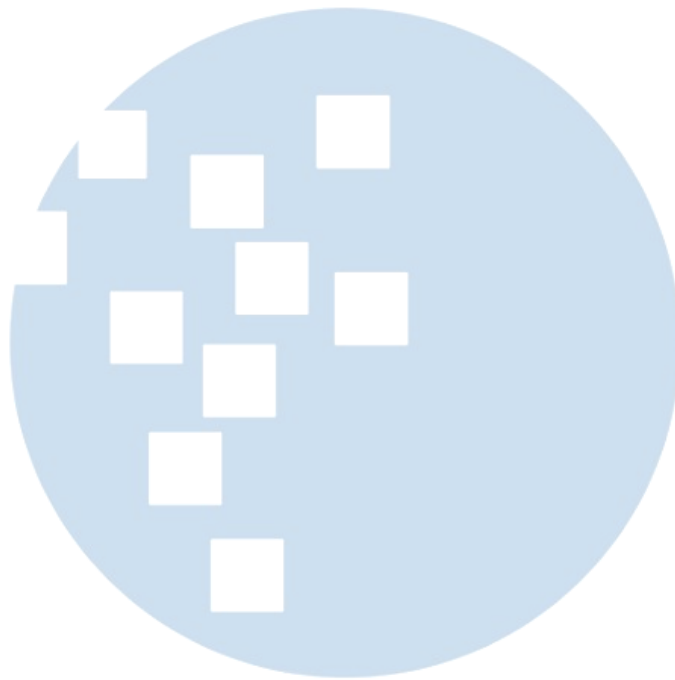
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. Rumusan Masalah.....	2
1.2. Batasan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. <i>Cinematography</i>	3
2.2. <i>Shot Design</i>	4
2.3 <i>Visual Narrative</i>	4
2.4. Rasio Layar.....	5
2.5. Distorsi Memori.....	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
3.1. Deskripsi Karya.....	7
3.2. Konsep Karya.....	8
3.3.1. Praproduksi.....	9
3.3.2. Produksi.....	19
3.3.3. Pascaproduksi.....	22
4. ANALISIS.....	22
4.1. Hasil Karya.....	22
4.2. Analisis Karya.....	25
5. KESIMPULAN.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	34
LAMPIRAN.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Contoh referensi film jaman dulu yang digunakan: <i>The Philadelphia Story</i> (1940).....	9
Gambar 3.2. <i>Screenshot</i> video-video mengenai pengalaman orang tua dengan Alzheimer dan <i>terminal lucidity</i>	10
Gambar 3.3. <i>Death Blowing Bubbles</i> karya Johann Georg Leinberger & <i>Loving Ripper</i> karya Jenny Jinya.....	11
Gambar 3.4. <i>Anastasia</i> (1997).....	12
Gambar 3.5. <i>Finding Dory</i> (2016).....	13
Gambar 3.6. <i>Coco</i> (2017).....	13
Gambar 3.7. <i>The Grand Budapest Hotel</i> (2014).....	14
Gambar 3.8. <i>Brother Bear</i> (2003).....	14
Gambar 3.9. <i>Memento</i> (2000).....	15
Gambar 3.10. Salah satu hasil diskusi posisi kamera dan <i>layout</i> latar.....	19
Gambar 3.11. Sketsa kasar untuk <i>scene 1 shot 4</i>	20
Gambar 3.12. Sketsa kasar untuk <i>scene 2 shot 1</i>	20
Gambar 3.13. Sketsa kasar untuk <i>scene 6 shot 4</i>	21
Gambar 4.1. <i>Final look scene 1 shot 4</i>	22
Gambar 4.2. <i>Final shot scene 2 shot 1</i>	23
Gambar 4.3. <i>Final shot scene 6 shot 4</i>	23
Gambar 4.4. <i>Final look scene 9 shot 15</i>	24
Gambar 4.5. <i>Final look scene 1 shot 4 & final look scene 9 shot 15</i>	25
Gambar 4.6. <i>Storyboard draft 2</i> setelah penyesuaian angle.....	25
Gambar 4.7. <i>Storyboard draft 1</i> untuk desain framing.....	26
Gambar 4.8. <i>Storyboard scene 9 shot 15</i>	26
Gambar 4.9. <i>Final shot scene 2 shot 1</i>	27
Gambar 4.10. <i>Storyboard scene 2 shot 4</i>	28
Gambar 4.11. <i>Final shot scene 6 shot 4</i>	29
Gambar 4.12. <i>Storyboard scene 6 shot 4</i>	29

DAFTAR TABEL

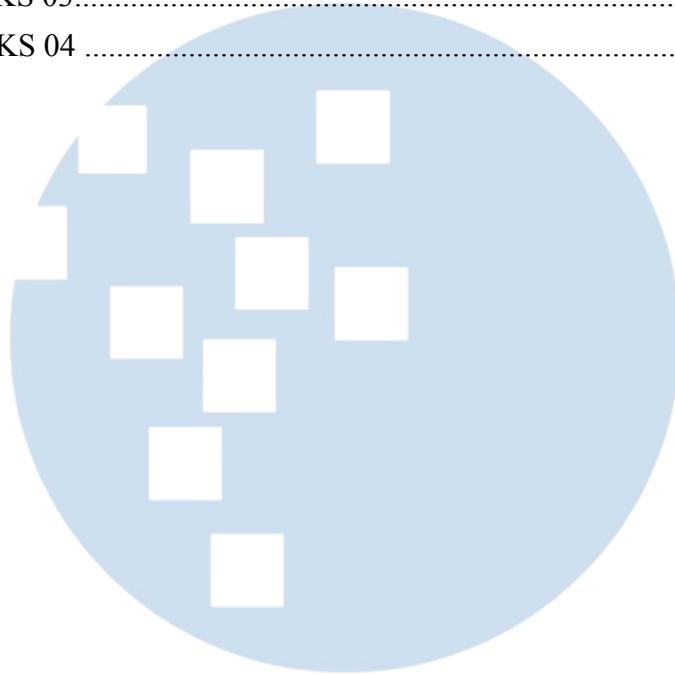
Tabel 3.1. Studi Pustaka.....	16
Tabel 4.1. Analisis Karya.....	31



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.KS 01.....	36
Lampiran B. KS 02.....	37
Lampiran C. KS 03.....	38
Lampiran D. KS 04	39



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA