

**VISUALISASI CEMAS PADA TOKOH BIMA MELALUI
PERANCANGAN *SHOT* DALAM FILM *PLAY AND PAY***



SKRIPSI PENCIPTAAN

SEVERINUS BENEDICT THEJA

00000055384

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

**VISUALISASI CEMAS PADA TOKOH BIMA MELALUI
PERANCANGAN *SHOT* DALAM FILM *PLAY AND PAY***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

SEVERINUS BENEDICT THEJA

00000055384

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Severinus Benedict Theja

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055384

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**VISUALISASI CEMAS PADA TOKOH BIMA MELALUI PERANCANGAN
SHOT DALAM FILM *PLAY AND PAY***

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



(Severinus Benedict Theja)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
VISUALISASI CEMAS PADA TOKOH BIMA MELALUI PERANCANGAN
SHOT DALAM FILM PLAY AND PAY

Oleh

Nama : Severinus Benedict Theja
NIM : 00000055384
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 4 Juni 2025
Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed
by Fachrul Fadly
Date: 2025.06.16
17:20:07 +07'00'

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

Penguji



Yohanes Merci W, S.Sn., M.M
033471

Pembimbing



Levinthius Herlyanto, M.Sn
083678

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono S.E., M.Sn
025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Severinus Benedict Theja
NIM : 00000055384
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : **VISUALISASI CEMAS PADA TOKOH
BIMA MELALUI PERANCANGAN *SHOT* DALAM FILM *PLAY AND
PAY***

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Severinus Benedict Theja)

* 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 penciptaan ini dengan judul: **VISUALISASI CEMAS PADA TOKOH BIMA MELALUI PERANCANGAN *SHOT* DALAM FILM PLAY AND PAY**. penulisan skripsi 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 laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

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 Ketua Program Studi Film, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Pembimbing dan supervisor karya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

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

Tangerang, 22 Mei 2025



(Severinus Benedict Theja)

VISUALISASI CEMAS PADA TOKOH BIMA MELALUI PERANCANGAN *SHOT* DALAM FILM *PLAY AND PAY*

(Severinus Benedict Theja)

ABSTRAK

Pada penulisan ini akan membicarakan mengenai teori *shot* design pada karya animasi digital serta kaitannya dengan teori kecemasan untuk memvisualisasikan emosi tertekan tokoh utama bernama Bima. Teori *Storyboard* juga dipakai untuk membantu untuk pemilihan *shots* yang dikaitkan kecemasan protagonis saat melakukan joki. Dalam proses perancangan semuanya berawal pada proses pra-produksi. Proses pra-produksi adalah proses riset untuk pembuatan film animasi. Dalam proses riset, film animasi menjadi lebih matang dari segi cerita dan konsep visual. Salah satu hal penting dalam pra-produksi yaitu *Storyboard*. Metode yang digunakan untuk riset ini digunakan secara kualitatif dengan melakukan observasi pada film-film sebagai referensi. Teori yang digunakan adalah *Camera angle* dan *type of shot*. Dengan teori ini dihubungkan pada emosi yang ingin divisualisasikan yaitu emosi kecemasan.

Kata kunci: Kecemasan, *Camera angle*, *Type of shot*,

VISUALIZATION OF ANXIETY IN THE CHARACTER BIMA THROUGH SHOT DESIGN IN THE FILM PLAY AND PAY

(Severinus Benedict Theja)

ABSTRACT (English)

This study explores the application of shot design theory in digital animation and its relation to anxiety theory in visualizing the repressed emotions of the main character, Bima. Storyboard theory is also utilized to support the selection of shots that represent the protagonist's anxiety during his involvement in academic cheating. The design process begins in the pre-production phase, which serves as a research stage for the development of animated films. During this stage, the story and visual concept are refined. One of the key components in pre-production is the creation of a storyboard. The research method employed is qualitative, using observational analysis of selected films as reference material. The theoretical framework includes camera angle and types of shots, both of which are connected to the emotional expression being visualized, namely, the emotion of anxiety.

Keywords: *Anxiety, Camera angle, Type of shot,*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.1. BATASAN MASALAH	2
1.2 TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR.....	2
2.1. <i>STORYBOARD</i>	2
2.2. <i>TYPE OF SHOT</i>	4
2.3. <i>CAMERA ANGLE</i>	6
2.4. KECEMASAN	8
3. METODE PENCIPTAAN	9
3.1. Deskripsi Karya.....	9
3.2. Konsep Karya	9
3.3. Tahapan Kerja	9
4. ANALISIS	16
4.1. HASIL KARYA	16
4.2. ANALISIS KARYA	18
5. KESIMPULAN	21
6. DAFTAR PUSTAKA	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rule of third	4
Gambar 2. 2 contoh close up shot	5
Gambar 2. 3 Contoh medium shot	5
Gambar 2. 4 contoh wide shot	5
Gambar 2. 5 contoh eye view	6
Gambar 2. 6 Contoh High angle shot.....	7
Gambar 2. 7 Contoh low angle	8
Gambar 3. 1 Scene inside out 2	10
Gambar 3. 2 Scene inside out 2	11
Gambar 3. 3 Scene inside out 2	11
Gambar 3. 4 Scene big hero 6	12
Gambar 3. 5 Floorpan kamar Bima.....	14
Gambar 3. 6 Produksi Scene 9 shot 1 dan 2	14
Gambar 3. 7 Produksi Scene 9 shot 3 dan 4	15
Gambar 3. 8 Skema perancangan	16
Gambar 4. 1 hasil Scene 9 shot 1	17
Gambar 4. 2 hasil Scene 9 shot 2	17
Gambar 4. 3 hasil Scene 9 shot 3	18
Gambar 4. 4 hasil Scene 9 shot 4	18
Gambar 4. 5 Scene 9 shot 1	19
Gambar 4. 6 Scene 9 shot 2	19
Gambar 4. 7 Scene 9 shot 3	20
Gambar 4. 8 Scene 9 shot 4	20



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN TURNITIN	23
LAMPIRAN FORM BIMBIMNGAN SKRIPSI.....	26
LAMPIRAN FORM KS1 & KS 2	26

