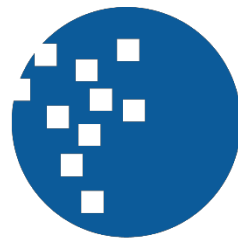


**ANALISIS *SHOT DESIGN* PADA VIDEO *TRAILER ONE*
PIECE CARD GAME BUDDY BATTLE MELALUI
PENDEKATAN PERSUASIF PADA *AUDIENCE***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

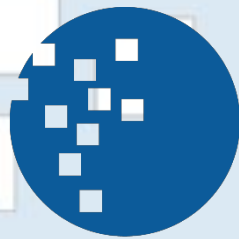
SKRIPSI PENGKAJIAN

ARSENIO NOLAN LENARDY FONG

00000055978

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

**ANALISIS *SHOT DESIGN* PADA VIDEO *TRAILER ONE*
PIECE CARD GAME BUDDY BATTLE MELALUI
PENDEKATAN PERSUASIF PADA *AUDIENCE***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana S.Sn

ARSENIO NOLAN LENARDY FONG

00000055978

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Arsenio Nolan Lenardy Fong

Nomor Induk Mahasiswa : **00000055978**

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

*ANALISIS SHOT DESIGN PADA VIDEO TRAILER ONE PIECE CARD GAME
BUDDY BATTLE MELALUI PENDEKATAN PERSUASIF PADA AUDIENCE*

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, 16 Juni 2025



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
(Arsenio Nolan Lenardy Fong)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

*ANALISIS SHOT DESIGN PADA VIDEO TRAILER ONE PIECE CARD GAME
BUDDY BATTLE MELALUI PENDEKATAN PERSUASIF PADA AUDIENCE*

Oleh

Nama : Arsenio Nolan Lenardy Fong

NIM : 00000055978

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025

Pukul 13.00 s.d 14.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom.

9553764665130202

Penguji



Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

5060763664130193

Pembimbing



Putri Sarah Amelia, S.Sn., M.Sn.

4438768669230252

Ketua Program Studi Film

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

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arsenio Nolan Lenardy Fong
NIM : 00000055978
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : ANALISIS *SHOT DESIGN*
PADA VIDEO *TRAILER ONE PIECE CARD*
GAME BUDDY BATTLE MELALUI
PENDEKATAN PERSUASIF PADA
AUDIENCE

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, 16 Juni 2025



(Arsenio Nolan Lenardy Fong)

* 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 dan Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini untuk memenuhi syarat kelulusan dan mencapai gelar Sarjana Seni jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Sangat sulit bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

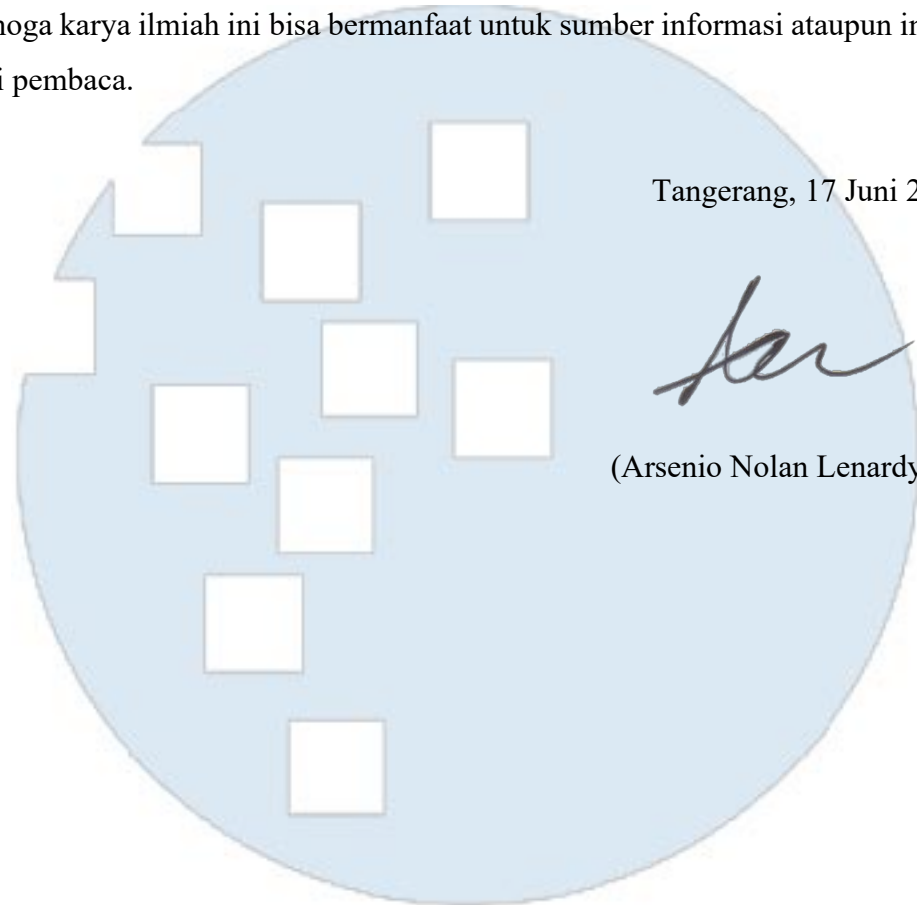
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Putri Sarah Amelia, M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya skripsi pengkajian ini.
5. Paulus Heru Wibowo Kurniawa, S.S, M.Sn., sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Perdana Kartawiyudha, M.Sn., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom., sebagai Ketua Sidang yang telah memberikan arahan, kritik, saran dan juga masukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Film yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah mendukung dan memberi motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat untuk sumber informasi ataupun inspirasi bagi pembaca.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Arsenio Nolan Lenardy Fong)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ANALISIS *SHOT DESIGN* PADA VIDEO TRAILER *ONE*

***PIECE CARD GAME BUDDY BATTLE* MELALUI**

PENDEKATAN PERSUASIF PADA *AUDIENCE*

(Arsenio Nolan Lenardy Fong)

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis strategi *shot design* dalam video trailer *One Piece Card Game Buddy Battle* untuk memahami bagaimana elemen visual ini secara persuasif memengaruhi audiens. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan metode analisis visual, penelitian ini mengkaji penggunaan *camera movement* (termasuk *pan*, *tilt*, *dolly*, *zoom*, dan *handheld*), *Point of View (POV) shot*, dan *Breaking the Fourth Wall*. Kerangka teoretis melibatkan konsep *shot design*, teori persuasi visual (Ethos, Pathos, Logos), dan peran trailer sebagai media promosi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap elemen *shot design* digunakan secara strategis untuk membangun kredibilitas (Ethos), membangkitkan emosi (Pathos), dan menyajikan informasi secara logis (Logos), sehingga menciptakan pengalaman imersif dan keterikatan emosional yang kuat dengan audiens. Penggunaan *handheld* meningkatkan realisme dan urgensi, sementara *POV shot* dan *Breaking the Fourth Wall* mendorong empati dan komunikasi langsung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *shot design* dalam trailer ini berfungsi sebagai alat persuasif yang efektif, tidak hanya secara estetika tetapi juga fungsional dalam membentuk persepsi dan memotivasi tindakan audiens, memberikan kontribusi signifikan bagi kajian film dan media promosi.

Kata kunci: *Shot Design, Camera Movement, Video Trailer, Persuasif*

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

***ANALYSIS OF SHOT DESIGN IN ONE PIECE CARD GAME
BUDDY BATTLE VIDEO TRAILER THROUGH A PERSUASIVE
APPROACH TO THE AUDIENCE***

(Arsenio Nolan Lenardy Fong)

ABSTRACT

This study analyzes the shot design strategies in the One Piece Card Game Buddy Battle trailer video to understand how these visual elements persuasively influence the audience. Using a qualitative descriptive approach and visual analysis methods, this study examines the use of camera movement (including pan, tilt, dolly, zoom, and handheld), Point of View (POV) shots, and Breaking the Fourth Wall. The theoretical framework involves the concept of shot design, visual persuasion theories (Ethos, Pathos, Logos), and the role of trailers as promotional media. The results show that each shot design element is used strategically to build credibility (Ethos), evoke emotion (Pathos), and present information logically (Logos), thus creating an immersive experience and strong emotional engagement with the audience. The use of handheld increases realism and urgency, while POV shots and Breaking the Fourth Wall encourage empathy and direct communication. This study concludes that the shot design in this trailer functions as an effective persuasive tool, not only aesthetically but also functionally in shaping perceptions and motivating audience action, making a significant contribution to the study of film and promotional media. (Meliputi dari Latar Belakang penelitian, Metode/Teori yang digunakan, Hasil Penelitian, Kesimpulan dari penelitian)

Keywords: Shot Design, Camera Movement, Video Trailer, Persuasive

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	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1. Shot Design dan Camera Movement	3
2.2. <i>Trailer</i> sebagai Media Promosi Visual	4
2.3. Persuasi dalam Media Visual.....	5
2.4. Breaking the Fourth Wall dalam Media Visual	7
3. METODE PENELITIAN	7
3.1. Urgensi Penelitian.....	7
3.2. Metode Penelitian	8
4. TEMUAN	9
4.1. Pembahasan	15
5. KESIMPULAN.....	16
6. DAFTAR PUSTAKA.....	17

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Table Analisis <i>Shot Design</i> melalui Pendekatan Persuasif pada <i>Audience</i>	13
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Kerangka Pemikiran	8
Gambar 4.1 <i>POV Shot</i> (00:13).....	10
Gambar 4.2 Breaking the Fourth Wall (00:07).....	11
Gambar 4.3 <i>Handheld Camera</i> (00:39).....	12
Gambar 4.4 Handheld Camera (00:43).....	12



DAFTAR LAMPIRAN

A.	Hasil persentase similarity & AI turnitin.....	20
B.	Form Bimbingan.....	23
C.	MBKM 04 Verification Form of Final Project/Thesis Report	24

