

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
EMOSI TOKOH FEL DALAM
ANIMASI 2D “TREE OF LIFE”**



SKRIPSI PENCIPTAAN

**CENNIADEVI VANESSA
00000056910**

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

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
EMOSI TOKOH FEL DALAM
ANIMASI 2D “TREE OF LIFE”**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

CENNIADEVI VANESSA

00000056910

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Cenniadevi Vanessa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056910

Program studi : Film

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

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN EMOSI TOKOH FEL DALAM ANIMASI 2D “TREE OF LIFE”

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, 2 Desember 2024



(Cenniadevi Vanessa)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISAKAN
EMOSI TOKOH FEL DALAM
ANIMASI 2D “TREE OF LIFE”

Oleh
Nama : Cenniadevi Vanessa
NIM : 00000056910
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024

Pukul 12.30 s/d 14.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2024.12.24
09:28:41 +07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
078754

Penguji



Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
100007

Pembimbing

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
100076

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by Kus
Sudarsono
Date: 2024.12.31 09:17:17
+07'00'

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cenniadevi Vanessa

NIM : 00000056910

Program Studi : Film

Jenjang : ~~DS~~/S1/S² (pilih salah satu)

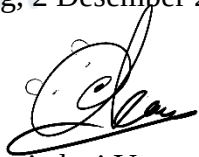
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN EMOSI
TOKOH FEL DALAM ANIMASI 2D “TREE OF LIFE”**

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, 2 Desember 2024


(Cenniadevi Vanessa)

* 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 ini dengan judul: “Perancangan Shot Untuk Memvisualisasikan Emosi Tokoh Fel Dalam Animasi 2D Tree of Life” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana 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., 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., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Novita Clarissa, sebagai rekan satu tim yang telah bekerja bersama saya untuk menyelesaikan tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 2 Desember 2024

(Cenniadevi Vanessa)

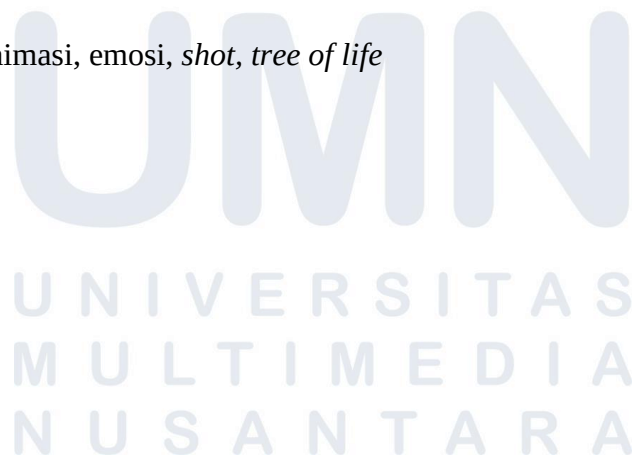
**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
EMOSI TOKOH FEL DALAM
ANIMASI 2D “TREE OF LIFE”**

(Cenniadevi Vanessa)

ABSTRAK

Dalam animasi, perancangan *shot* merupakan salah satu hal yang penting dilakukan dan dapat digunakan untuk memvisualisasikan emosi tokoh seperti marah, sedih, senang, takut, dan sebagainya. Pada penulisan ini, penulis merancang *shot* animasi 2D *Tree of Life* untuk menyampaikan emosi marah dan sedih tokoh Fel kepada penonton berdasarkan teori yang penulis gunakan. Teori yang digunakan adalah teori *shot* meliputi pemilihan *shot*, *angle*, dan pergerakan kamera sebagai teori utama. Adapun teori emosi marah dan sedih sebagai teori pendukung. Metode yang digunakan dalam penulisan adalah metode kualitatif. Hasil dari penelitian yang penulis lakukan adalah perancangan *shot* untuk memvisualisasikan emosi marah dan sedih tokoh Fel dengan pemilihan *shot*, *angle*, dan pergerakan kamera. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perancangan *shot* yang sesuai mampu menunjukkan emosi tokoh yang ingin disampaikan oleh penulis.

Kata kunci: Animasi, emosi, *shot*, *tree of life*



**SHOT DESIGN TO VISUALIZE FEL'S EMOTION IN 2D
ANIMATION "TREE OF LIFE"**

(Cenniadevi Vanessa)

ABSTRACT (English)

In animation, shot design is one of the important things to do and can be used to visualize character emotions such as anger, sadness, joy, fear, and many more. In this paper, the author designs a 2D Tree of Life animation shot to convey Fel's angry and sad emotions to the audience based on the theory that the author uses. The theory used includes shot, angle, and camera movement as the main theory. And the theory of angry and sad emotions as the supporting theory. The method used in the research is a qualitative method. The result of the research is how shots are designed to visualize Fel's angry and sad emotions with shot, angle, and camera movement. From this research, it can be concluded that the appropriate shot design is able to show the character's emotions that the author wants to convey.

Keywords: *animation, emotion, shot, tree of life*

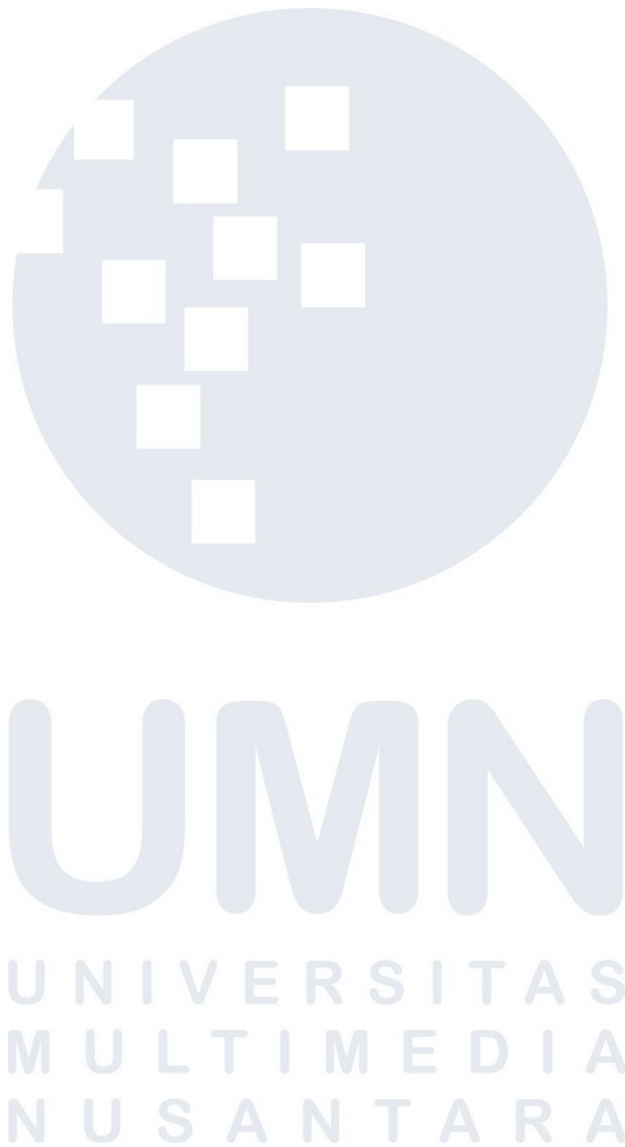


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (English).....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	1
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	2
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	2
2.2. <i>SHOT</i>	2
2.5. EMOSI.....	6
2.6. <i>STAGING</i>	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
Deskripsi Karya	7
Konsep Karya	8
Tahapan Kerja.....	8
4. ANALISIS.....	15
4.1. HASIL KARYA	15
4.2. ANALISIS KARYA	18
5. KESIMPULAN.....	20
6. DAFTAR PUSTAKA.....	21

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Studi Pustaka.....	11
Tabel 4.1 Hasil Perancangan Shot.....	16



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh ekspresi marah	6
Gambar 2.2 Contoh ekspresi sedih.....	7
Gambar 3.1 <i>Close up</i> mata untuk menunjukkan emosi tokoh	9
Gambar 3.2 Jarak objek yang jauh dan dekat dengan kamera memberikan kesan yang berbeda	9
Gambar 3.3 Perbedaan <i>angle</i> untuk menunjukkan adegan menangis.....	10
Gambar 3.4 <i>Scene</i> marah versi awal	12
Gambar 3.5 <i>Scene</i> marah versi yang digunakan	13
Gambar 3.6 <i>Scene</i> sedih versi sebelumnya	14
Gambar 3.7 <i>Scene</i> sedih versi yang digunakan.....	14
Gambar 4.1 Situasi Fel menghadap para monster.....	18
Gambar 4.2 <i>Close up</i> mata Fel yang marah karena dihalangi Pengadil.....	19
Gambar 4.3 Fel menangis karena merasa gagal.....	19
Gambar 4.4 Kamera perlahan menjauh untuk memperlihatkan Fel yang tak berdaya	20



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS 1 Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan	23
LAMPIRAN KS 2 Formulir Perjanjian	24
LAMPIRAN KS 3 Formulir Bimbingan.....	25
LAMPIRAN KS 4 Turnitin.....	26



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA