

**PENERAPAN *CAMERA VIEW* UNTUK MENUNJUKKAN KONSEP
SUPERIORITAS DAN INFERIORITAS TOKOH UTAMA DALAM
ANIMASI PENDEK *END OF KLESHAS***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Hastya Pramudita Hadiwijaya

00000057226

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

2024

**PENERAPAN *CAMERA VIEW* UNTUK MENUNJUKKAN KONSEP
SUPERIORITAS DAN INFERIORITAS TOKOH UTAMA DALAM
ANIMASI PENDEK *END OF KLESHAS***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Hastya Pramudita Hadiwijaya

00000057226

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Hastya Pramudita Hadiwijaya

Nomor Induk Mahasiswa 00000057226

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PENERAPAN *CAMERA VIEW* UNTUK MENUNJUKKAN KONSEP
SUPERIORITAS DAN INFERIORITAS PADA TOKOH UTAMA DALAM
ANIMASI PENDEK *END OF KLESHAS*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya 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 skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 30 Desember 2024



(Hastya Pramudita Hadiwijaya)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

**PENERAPAN *CAMERA VIEW* UNTUK MENUNJUKKAN KONSEP
SUPERIORITAS DAN INFERIORITAS TOKOH UTAMA DALAM ANIMASI
*PENDEK END OF KLESHAS***

Oleh
Nama : Hastya Pramudita Hadiwijaya
NIM : 00000057226
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Digitally signed
by Teddy
Hendiawan
Date: 2024.12.31
08:37:21 +07'00'

Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn
081872

Penguji



Christine
2024.12.30
20:31:54 +07'00'

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

Pembimbing

Levinthius Herlyanto, M.Sn.
083678

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2025.01.03
12:53:34 +07'00'

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hastya Pramudita Hadiwijaya
NIM : 00000057226
Program Studi : Seni dan Desain
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PENERAPAN *CAMERA VIEW* UNTUK
MENUNJUKKAN KONSEP SUPERIORITAS DAN INFERIORITAS TOKOH
UTAMA DALAM ANIMASI *END OF KLESHAS*

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, 30 Desember 2024



(Hastya Pramudita Hadiwijaya)

* 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 atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “PENERAPAN *CAMERA VIEW* UNTUK MENUNJUKKAN KONSEP SUPERIORITAS DAN INFERIORITAS TOKOH UTAMA DALAM ANIMASI PENDEK *END OF KLESHAS*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni 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. Levinthius Herlyanto, M.Sn., sebagai pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Teman-teman anggota Cukurukuk Production, Habel Nickson Chandra, Muhammad Bisyyara M.W, Nicolas Bisma, Malvin Nathaniel, dan Kusfa Sabiq Daruquthni yang telah bekerja sama dan saling memberi dukungan dalam mengerjakan skripsi dan tugas akhir ini.

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

Tangerang, 30 Desember 2024



Hastya Pramudita Hadiwijaya

PENERAPAN *CAMERA VIEW* UNTUK MENUNJUKAN KONSEP SUPERIORITAS DAN INFERIORITAS TOKOH UTAMA DALAM ANIMASI PENDEK *END OF KLESHAS*

(Hastya Pramudita Hadiwijaya)

ABSTRAK

Di dalam sebuah produksi animasi, perancangan *shot design* merupakan salah satu faktor yang penting untuk menciptakan suasana, estetika, dan proses perkembangan cerita dalam animasi tersebut. Film animasi *End of Kleshas*, yang memiliki tema fantasi, aksi, romansa, dan drama, menceritakan kisah seorang pemuda pergi menuju pagoda Dewa Naga untuk meminta permohonan, namun perjalanannya tersebut tidaklah mudah dan ia harus menghadapi rintangan yang besar untuk mencapai tempat tersebut. Penelitian ini berfokus mengeksplorasi konsep superioritas dan inferioritas dengan menggunakan perancangan *shot*. Perancangan *shot* menerapkan teori *camera angle shot* seperti *high angle*, *frontal angle*, *low angle*, serta teori *camera shot* seperti *close up*, *extreme close up*, *medium shot*, dan *full shot* pada tokoh utama yaitu Yuan Yi.

Kata kunci: *Camera Angle*, *Camera Shot*, Superioritas, Inferioritas, *End of Kleshas*



***IMPLEMENTATION OF CAMERA VIEW TO SHOW THE
CONCEPT OF SUPERIORITY AND INFERIORITY OF THE
MAIN CHARACTER IN THE SHORT ANIMATION END OF
KLESHAS***

(Hastya Pramudita Hadiwijaya)

ABSTRACT

In an animation production, shot design is a key factor in creating atmosphere, aesthetics, and supporting the story's progression. The animated film End of Kleshas, which features themes of fantasy, action, romance, and drama, tells the story of a young man journeying to the Pagoda of the Dragon God to make a wish. However, his journey is far from easy, and he must overcome significant obstacles to reach his destination. This study focuses on exploring concepts of superiority and inferiority through shot design. The shot design applies camera angle theories such as high angle, frontal angle, low angle, well as camera shot theory such as close up, extreme close up, medium shot, and full shot on the main character, Yuan Yi.

Keywords: Camera Angle, Camera Shot, Superiority, Inferiority, End of Kleshas

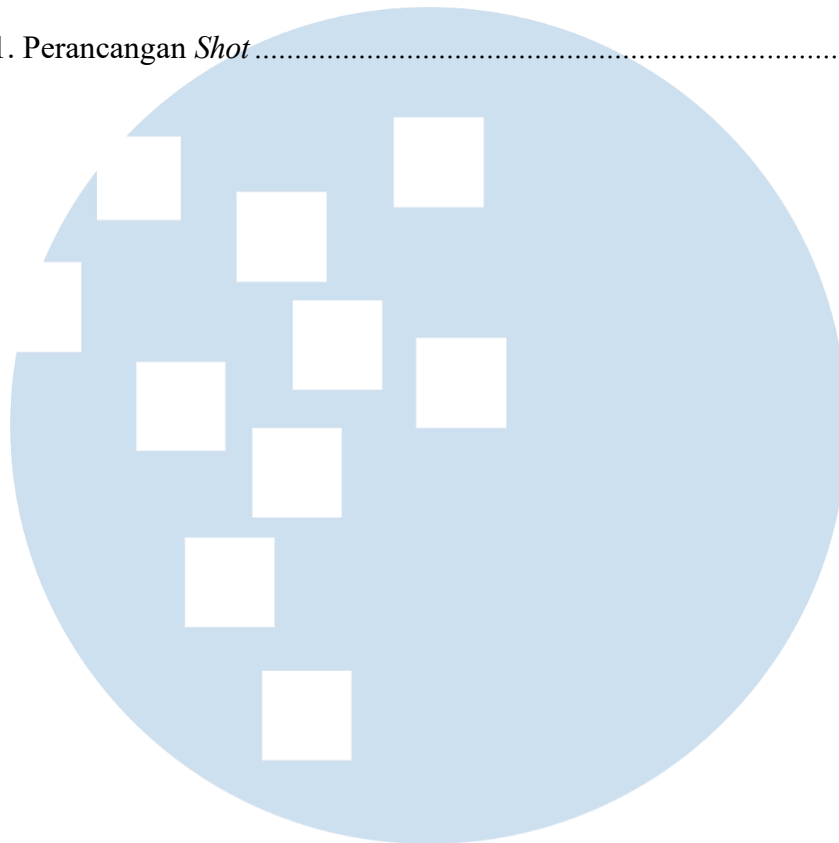


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
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>SHOT DESIGN</i>	3
2.2. <i>CAMERA ANGLE</i>	3
2.3. <i>CAMERA SHOT</i>	5
2.4. <i>STORYBOARD</i>	5
2.5. SUPERIORITAS & INFERIORITAS	6
3. MERODE PENCIPTAAN.....	7
Deskripsi Karya.....	7
Konsep Karya.....	7
Tahapan Kerja.....	8
4. ANALISIS	17
4.1. HASIL KARYA.....	17
4.2. ANALISIS KARYA	18
5. KESIMPULAN.....	24
6. DAFTAR PUSTAKA	26

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perancangan <i>Shot</i>	17
--	----



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skema Perancangan	9
Gambar 3. 2 <i>Scene 8</i> Adegan Ketika Yuan Yi Sekarat	10
Gambar 3. 3 <i>Shot</i> dari <i>Maquia: When the Promised Flower Blooms (2018)</i>	10
Gambar 3. 4 <i>Shot</i> dari <i>A Silent Voice (2016)</i>	11
Gambar 3. 5 <i>Shot</i> dari <i>A Silent Voice (2016)</i>	11
Gambar 3. 6 <i>Shot</i> dari <i>Maquia: When the Promised Flower Blooms (2018)</i>	12
Gambar 3. 7 <i>Shot</i> dari <i>Grave of the Fireflies (1998)</i>	12
Gambar 3. 8 <i>Shot</i> dari <i>Josee, Tiger and Fish (2020)</i>	13
Gambar 3. 9 Pemilihan <i>Camera Angle</i> dan <i>Camera Shot</i>	14
Gambar 3. 10 <i>Storyboard Scene 8 Shot 1,2,3,4</i> (sebelum revisi)	15
Gambar 3. 11 <i>Storyboard Scene 8 Shot 1,2,3,4</i> (sesudah revisi)	15
Gambar 3. 12 <i>Scene 8 Shot 1,2,3,4</i> (final)	16
 Gambar 4. 1 <i>Scene 8 Shot 1</i>	18
Gambar 4. 2 Penjelasan <i>Scene 8 Shot 1</i>	19
Gambar 4. 3 <i>Scene 8 Shot 2</i>	19
Gambar 4. 4 Penjelasan <i>Scene 8 Shot 2</i>	20
Gambar 4. 5 <i>Scene 8 Shot 3</i>	20
Gambar 4. 6 Penjelasan <i>Scene 8 Shot 3</i>	21
Gambar 4. 7 <i>Scene 8 Shot 4</i>	21
Gambar 4. 8 Penjelasan <i>Scene 8 Shot 3</i>	22
Gambar 4. 9 Perbandingan <i>Scene 8 Shot 1</i> Dengan <i>Scene 8 Shot 4</i>	23



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan/Pengkajian	27
LAMPIRAN 2 Formulir Perjanjian	28
Lampiran 3 Formulir Bimbingan	30
Lampiran 4 Turnitin	31

