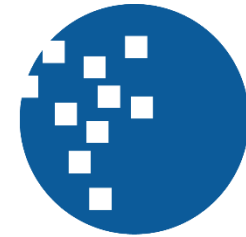


**PERANCANGAN *SHOT* DALAM MENGGAMBARKAN
PERILAKU NARSISTIK PADA FILM ANIMASI PENDEK**

LOOK AT ME!



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

ELSA VERONIKA EKLESIA

00000060163

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

**PERANCANGAN *SHOT* DALAM MENGGAMBARKAN
PERILAKU NARSISTIK PADA FILM ANIMASI PENDEK**

LOOK AT ME!



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Elsa Veronika Eklesia

00000060163

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Elsa Veronika Eklesia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060163

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul :

PERANCANGAN *SHOT* DALAM MENGGAMBARAKAN PERILAKU NARSISTIK PADA FILM ANIMASI PENDEK *LOOK AT ME!*

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, 2 Juni 2025



(Elsa Veronika Eklesia)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

**PERANCANGAN *SHOT* DALAM MENGGAMBARAKAN PERILAKU
NARSISTIK PADA FILM ANIMASI PENDEK *LOOK AT ME!***

Oleh

Nama : Elsa Veronika Eklesia

NIM : 00000060163,

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 2 Juni 2025
Pukul 12.30 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds

NIK: 100007

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

NIK: 031273

Pembimbing

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.

NIK: 078754

Ketua Program Studi Film

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

NIK : 025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Veronika Eklesia
NIM : 00000060163
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :
**PERANCANGAN *SHOT* DALAM MENGGAMBARAKAN PERILAKU
NARSISTIK PADA FILM ANIMASI PENDEK *LOOK AT ME!***

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 Juni 2025


(Elsa Veronika Eklesia)

* 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 Penciptaan ini dengan judul: “Perancangan *Shot* dalam Menggambarkan Perilaku Narsistik pada Film Animasi Pendek *Look at Me!*” 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. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku Pembimbing pertama 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.
6. Vanessa Eryn, selaku anggota FAFIFU Animation, atas kerjasamanya dalam seluruh proses pengerjaan Tugas Akhir dari awal hingga akhir.

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

Tangerang, 2 Juni 2025



(Elsa Veronika Eklesia)

PERANCANGAN *SHOT* DALAM MENGGAMBARKAN PERILAKU NARSISTIK PADA FILM ANIMASI PENDEK

LOOK AT ME!

(Elsa Veronika Eklesia)

ABSTRAK

Film merupakan suatu bentuk seni yang menyatukan unsur visual, auditif, dan naratif untuk mengkomunikasikan cerita atau memberikan pengalaman kepada penonton. Animasi merupakan hasil dari perancangan gerakan buatan yang bertujuan meniru, memperkuat, atau melampaui gerakan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Animasi dapat menyampaikan cerita, emosi, dan ide-ide kompleks melalui gaya visual yang tidak harus terbatas oleh logika fisik. Perancangan *shot* tidak hanya sekadar memvisualisasikan adegan, tetapi juga berfungsi untuk memperkuat emosi dan psikologi dari tokoh. Penggunaan aspek sinematografi yang dengan baik dapat menjadi alat untuk menggambarkan sifat yang dimiliki oleh tokoh. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis *shot*, *angle* kamera dan komposisi untuk menganalisa perancangan *shot* yang dapat memperlihatkan perilaku narsistik yang dimiliki tokoh utama dari film animasi pendek *Look At Me!*. Perilaku narsistik secara psikologis sering dikaitkan dengan obsesi terhadap citra diri, pengakuan dan apresiasi. Perilaku narsistik yang dimiliki oleh tokoh utama ini dapat dilihat dari gejala yang terlihat maupun tersirat melalui penggunaan komposisi, jenis *shot* dan *angle* kamera yang tepat.

Kata kunci: Animasi, *Shot*, Perilaku Narsistik

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SHOT DESIGN IN DEPICTING NARCISSISTIC BEHAVIOR

IN LOOK AT ME! SHORT ANIMATION FILM

(Elsa Veronika Eklesia)

ABSTRACT (English)

Film is an art form that combines visual, auditory, and narrative elements to communicate a story or provide an experience to the audience. Animation is the result of designing artificial movements that aim to imitate, strengthen, or surpass real movements in everyday life. Animation can convey stories, emotions, and complex ideas through a visual style that is not necessarily limited by physical logic. Shot design is not only to visualize the scene, but also serves to strengthen the emotions and psychology of the character. The use of good cinematography aspects can be a tool to describe the nature of the character. In this study, the author uses the type of shot, camera angle and composition to analyze the design of shots that can show the narcissistic behavior of the main character in Look At Me! short animated film. Psychologically, narcissistic behavior is often associated with an obsession with self-image, recognition and appreciation. The narcissistic behavior of the main character can be seen from visible or implied symptoms through the use of composition, type of shot and the right camera angle.

Keywords: Animasi, Shot, Narcissistic Behavior

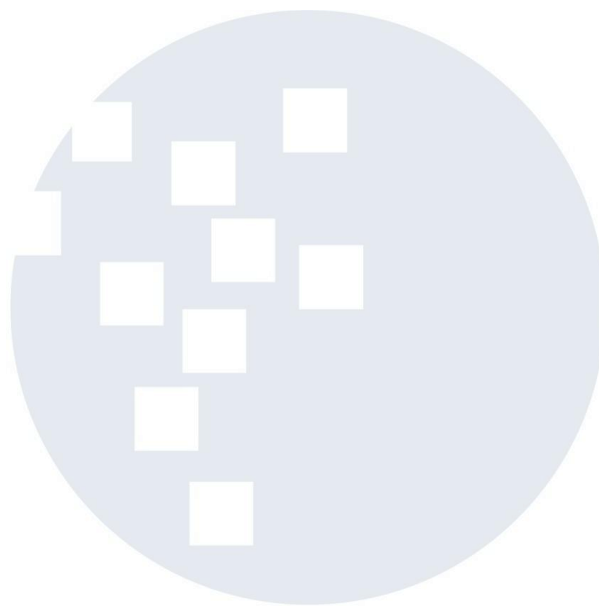


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
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	2
1.2. BATASAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. KOMPOSISI	3
2.2. CAMERA ANGLE	3
2.3. JENIS <i>SHOT</i>	4
2.4. <i>BREAKING THE FOURTH WALL</i>	5
2.5. NARCISSISTIC PERSONALITY DISORDER (<i>NPD</i>)	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
3.1. Deskripsi Karya.....	7
3.2. Konsep Karya.....	7
3.3. Tahapan Kerja	7
3.3.1. Pra produksi	8
3.3.2. Produksi	12
4. ANALISIS.....	16
4.1. HASIL KARYA.....	16
4.2. ANALISIS KARYA	17
5. KESIMPULAN.....	20
6. DAFTAR PUSTAKA	21

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penjelasan <i>shot</i> 2.....	16
Tabel 4.2 Penjelasan <i>shot</i> 4.....	17



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

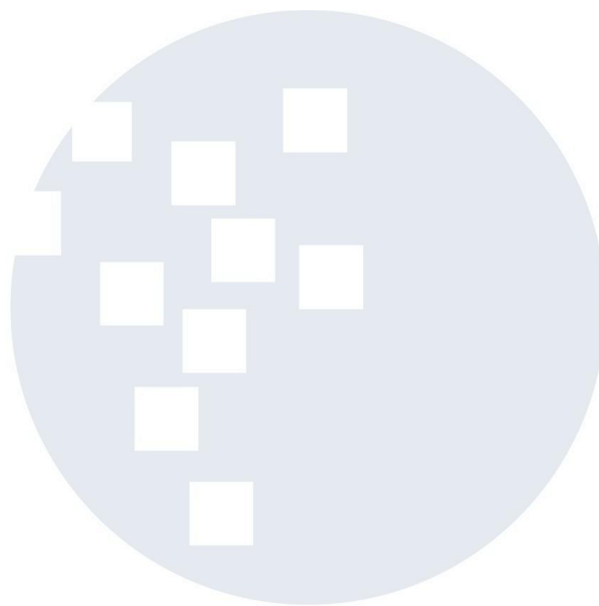
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan tahapan kerja	8
Gambar 3.2 Referensi 1 <i>shot</i> 2	9
Gambar 3.3 Referensi 2 <i>shot</i> 2	9
Gambar 3.4 Referensi <i>shot</i> 4	10
Gambar 3.5 Sketsa pertama <i>shot</i> 2	10
Gambar 3.6 Sketsa kedua <i>shot</i> 2	11
Gambar 3.7 Final <i>shot</i> 2	11
Gambar 3.8 Sketsa pertama <i>shot</i> 4	12
Gambar 3.9 Final <i>shot</i> 4	12
Gambar 3.8 Sketsa storyboard	13
Gambar 3.9 Storyboard dengan shading	13
Gambar 3.10 - 3.11 Perbandingan sketsa awal dan revisi <i>shot</i> 2	14
Gambar 3.12 - 3.13 Perbandingan sketsa awal dan revisi <i>shot</i> 4	15
Gambar 3.14 Animatics	15
Gambar 4.1 <i>Shot</i> 2	18
Gambar 4.2 - 4.3 Perbandingan referensi dengan <i>shot</i> 2	19
Gambar 4.4 <i>Shot</i> 4	19



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS 1	22
LAMPIRAN KS 2	23
LAMPIRAN KS 3	24
LAMPIRAN KS 4	25



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA