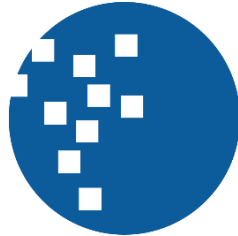


**PERANCANGAN *SHOT* DALAM MENDUKUNG
KETAKUTAN TOKOH PADA FILM ANIMASI PENDEK
*7,6 SR***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Jacqlien Celia Suryanto
00000069832**

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

**PERANCANGAN *SHOT* DALAM MENDUKUNG
KETAKUTAN TOKOH PADA FILM ANIMASI PENDEK
*7,6 SR***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Jacqlien Cella Suryanto
0000069832**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

**TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jacqlien Celia Suryanto

Nomor Induk Mahasiswa 00000069832

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *SHOT* DALAM MENDUKUNG KETAKUTAN TOKOH
PADA FILM ANIMASI PENDEK 7,6 SR

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, 18 Desember 2025



(Jacqlien Celia Suryanto)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jacqlien Celia Suryanto
NIM : 00000069832
Program Studi : Film
Judul Laporan : Perancangan *Shot* Dalam Mendukung Ketakutan
Tokoh Pada Film Animasi Pendek *7,6 SR*


Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 18 Desember 2025


(Jacqlien Celia Suryanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *SHOT* DALAM Mendukung Ketakutan Tokoh
PADA FILM ANIMASI PENDEK 7,6 SR

Oleh

Nama : Jacqlien Celia Suryanto

NIM 00000069832

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 18 Desember 2025
Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Dominika A P., S.Sn., M.Anim.

7140769670230403

Pembimbing

Christine M L., S.Sn., M.Anim.

8143768669230303

Ahmad Arief A., S.Sn., MPDesSc.

2255770671130303

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH


Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jacqlien Celia Suryanto
NIM : 00000069832
Program Studi : Film
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *SHOT* DALAM
MENDUKUNG KETAKUTAN TOKOH
PADA FILM ANIMASI PENDEK 7,6 SR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- 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, 18 Desember 2025


(Jacqlien Celia Suryanto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya Tugas Akhir berjudul: 'Perancangan *Shot* Dalam Mendukung Ketakutan Tokoh Pada Film Animasi Pendek *7,6 SR*.' Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) Jurusan Film dan Animasi, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa penyelesaian TA ini mustahil terwujud tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, sejak masa perkuliahan hingga proses penyusunan. Oleh karena itu, saya ingin 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. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Tim Internal MAZI Production yang meluangkan waktu, hati, dan tenaga dalam memproduksi karya *7,6 SR* (2025).
9. Arifah Salma Shabira, yang telah memberikan motivasi, bantuan, serta kontribusi dan kerja sama dari berbagai aspek, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
10. Felicia Chai, yang telah memberikan motivasi, bantuan, serta kontribusi dan kerja sama dari berbagai aspek, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

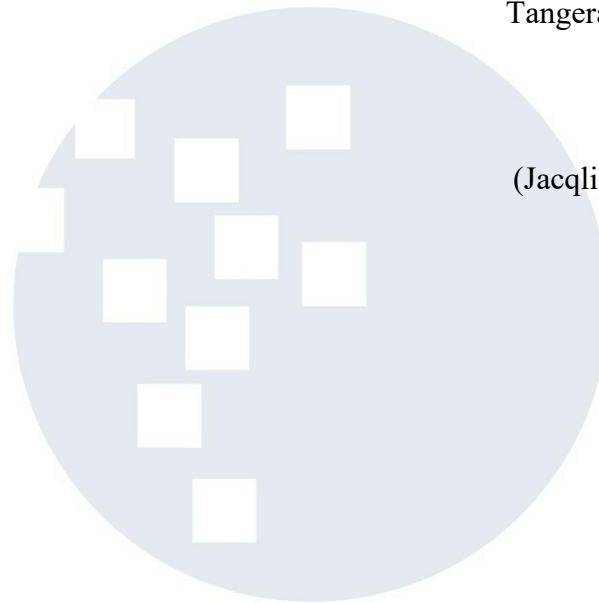
11. Dennis Marcello, yang telah memberikan motivasi, bantuan, serta kontribusi dan kerja sama dari berbagai aspek, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi sarana pembelajaran bagi Pembaca,

Tangerang, 9 Januari 2026



(Jacqlien Celia Suryanto)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN *SHOT* DALAM MENDUKUNG
KETAKUTAN TOKOH PADA FILM ANIMASI PENDEK**

7,6 SR

(Jacqlien Cellia Suryanto)

ABSTRAK

Penelitian ini membahas soal perancangan *shot* sebagai pendukung dalam penyampaian emosi ketakutan tokoh utama dalam film animasi pendek 7,6 SR. Film ini mengangkat tragedi gempa di Padang tahun 2009 sebagai referensi cerita. Film ini mengambil sudut pandang seorang anak lima tahun bernama Mayra yang harus menghadapi situasi mencekam pasca bencana. Pendekatan ini diambil dengan memanfaatkan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan observasi. Fokus penelitian mengarah pada tiga *shot* yang merepresentasikan ketakutan Mayra selaku tokoh utama, yaitu pada *scene 7 shot 5*, *scene 9 shot 12*, dan *scene 9 shot 15*. Penelitian ini menggunakan teori meliputi tipe *shot* (*close-up*, *wide/long shot*), angle kamera (*high angle POV*, *low angle*), juga pergerakan kamera (*panning*, *handheld*, *tracking*). Sebagai hasil, penelitian ini membuktikan bahwa perpaduan tipe *shot*, pergerakan kamera, dan angle kamera yang baik dan tepat mampu mempertebal penyampaian rasa takut tokoh secara visual. Tak hanya demikian, perancangan *shot* juga mampu membuat penonton mampu merasakan secara lebih personal dan intens akan situasi yang dialami tokoh.

Kata kunci: Perancangan *shot*, ketakutan, kamera, film animasi, 7,6 SR



SHOT DESIGN IN SUPPORTING THE CHARACTER'S FEAR

IN THE ANIMATED SHORT FILM 7,6 SR

Jacqlien Cella Suryanto

ABSTRACT

This research discusses the design of shots as a supporting element in conveying the main character's fear in the animated short film 7.6 SR. The film is based on the 2009 Padang earthquake tragedy as its narrative reference. It takes the perspective of Mayra, a five-year-old girl who must face a tense and frightening situation in the aftermath of the disaster. This study adopts a qualitative approach through literature study and observation methods. The focus of the research is directed toward three shots that represent Mayra's fear as the main character, namely scene 7 shot 5, scene 9 shot 12, and scene 9 shot 15. The theories applied include shot types (close-up, wide/long shot), camera angles (high angle POV, low angle), and camera movements (panning, handheld, tracking). The discoveries show that a well-planned combination of shot types, camera movements, and camera angles can effectively enhance the visual portrayal of fear. Furthermore, thoughtful shot design allows the audience to experience the character's emotional state in a more personal and intense way.

Keywords: Shot design, fear, camera, animated film, 7,6 SR



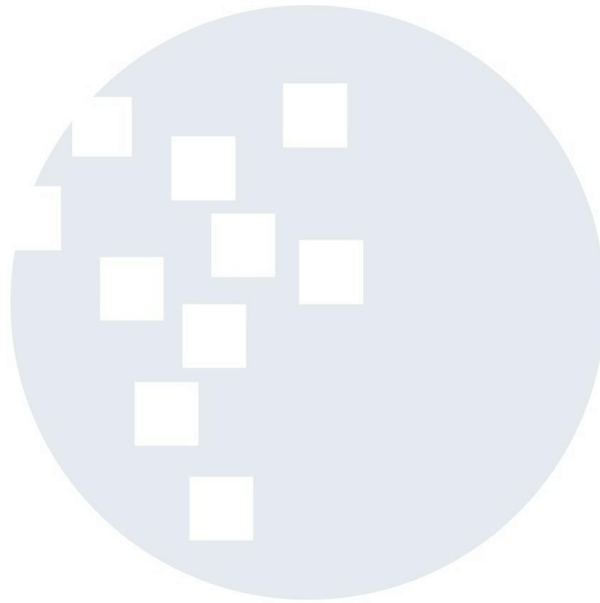
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	3
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	3
2.1 TIPE <i>SHOT</i>	3
2.1.1 <i>Close-up Shot</i>	3
2.1.2 <i>Long Shot/Wide Shot</i>	4
2.2 <i>ANGLE</i> KAMERA.....	4
2.2.1 <i>High Angle</i>	4
2.2.2 <i>Low Angle</i>	5
2.3 PERGERAKAN KAMERA	5
2.3.1 <i>Panning</i>	6

2.3.2	<i>Tracking</i>	6
2.3.3	<i>Handheld</i>	6
2.4	KETAKUTAN.....	7
3.	METODE PENCIPTAAN	7
3.1.	METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	7
3.2.	OBJEK PENCIPTAAN.....	8
3.2.1	Deskripsi Karya.....	8
3.2.2	Konsep dan Referensi Karya.....	8
3.2.3	Tahapan Kerja.....	10
4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1.	HASIL KARYA.....	22
4.2.	PEMBAHASAN.....	24
4.2.1	Scene 7 shot 5.....	24
4.2.2	Scene 9 shot 12.....	25
4.2.3	Scene 9 shot 15.....	26
5.	SIMPULAN	28
6.	DAFTAR PUSTAKA	30

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel penggunaan teori	12
Tabel 4.1. Hasil karya.....	23



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 High angle POV shot.....	5
Gambar 3.1 Referensi style animasi dan kaarakter	9
Gambar 3.2 Referensi style karakter	9
Gambar 3.3 Bagan Tahapan Kerja	10
Gambar 3.4 Script scene 7 shot 5.....	11
Gambar 3.5 Script 9 shot 12.....	11
Gambar 3.6 Script scene 9 shot 15.....	12
Gambar 3.7 Kirigaya Kazuto masuk dalam dunia game.....	14
Gambar 3.8 Kafka yang melihat Kaiju.....	14
Gambar 3.9 Ron ditarik oleh Sirius.....	15
Gambar 3.10 Steven berusaha mengambil permata kekuatannya	16
Gambar 3.11 Eksplorasi scene 7 shot 5.....	17
Gambar 3.12 Spiderman melawan Kingpin	18
Gambar 3.13 Hiccup bertemu dengan Toothless.....	18
Gambar 3.14 Eksplorasi scene 7 shot 5.....	19
Gambar 3.15 Eksplorasi scene 7 shot 5.....	20
Gambar 3.16 Eksplorasi scene 9 shot 12.....	20
Gambar 3.17 Eksplorasi scene 9 shot 15.....	21
Gambar 3.18 Eksplorasi scene 9 shot 15.....	21
Gambar 3.19 Eksplorasi scene 9 shot 15.....	22

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 LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	32
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic).....	37
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	38



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA