

**PERANCANGAN SHOT UNTUK MEMVISUALKAN EMOSI
TOKOH DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D *NO-WHO***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Rayhan Adivian Hajat
00000059121**

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

**PERANCANGAN SHOT UNTUK MEMVISUALKAN EMOSI
TOKOH DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D *NO-WHO***



SKRIPSI

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

**Rayhan Adivian Hajat
00000059121**

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rayhan Adivian Hajat

Nomor Induk Mahasiswa : 00000059121

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN SHOTS UNTUK MEMVISUALKAN EMOSI TOKOH
DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D *NO-WHO*

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, 15 Desember 2025



(Rayhan Adivian Hajat)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rayhan Adivian Hajat

NIM : 00000059121

Program Studi : Film

Judul Laporan : PERANCANGAN SHOTS UNTUK
MEMVISUALKAN EMOSI TOKOH DALAM FILM ANIMASI PENDEK
2D *NO-WHO*

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan
Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas~~/Project/Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ 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, 15 Desember 2025



(Rayhan Adivian Hajat)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
PERANCANGAN SHOTS UNTUK MEMVISUALKAN EMOSI TOKOH
DALAM FILM ANIMMASI PENDEK 2D *NO-WHO*

Oleh

Nama : Rayhan Adivian Hajat
NIM : 00000059121
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 15 Desember 2025

Pukul 15.30 s.d 17.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

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

8143768669230303

Ahmad Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.

2255770671130303

Pembimbing

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

7140769670230403

Ketua Program Studi Film

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

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rayhan Adivian Hajat
NIM : 00000059121
Program Studi : Film
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN SHOTS UNTUK
MEMVISUALKAN EMOSI TOKOH DALAM FILM ANIMASI PENDEK
2D *NO-WHO*

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, 15 Desember 2025



Rayhan Adivian Hajat

KATA PENGANTAR

Dengan sepenuh hati dan puji syukur saya atas penyelesaian skripsi mengenai perancangan shot dalam animasi *NO-WHO* untuk mendapatkan gelar Seni (S.Sn.). Penyempurnaan skripsi tersebut dan sekaligus tugas akhir semua berkat berbagai bantuan ataupun bimbingan dari kampus Universitas Multimedia Nusantara. Dengan demikian, penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya 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. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim, selaku Pembimbing skripsi.
5. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds, 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. Tuhan yang maha esa yang telah memberi kesehatan dan tenaga pada hari-hari berat dalam tugas akhir ini.

semoga karya ilmiah ini menjadi acuan yang berguna bagi pembaca yang tertarik pada penelitian penulis.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Rayhan Adivian Hajat)

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALKAN EMOSI TOKOH DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D *NO-WHO*

(Rayhan Adivian Hajat)

ABSTRAK

Sebuah karya baik dalam bentuk film live action maupun film animasi akan selalu membawa cerita kepada penonton, dan dalam sebuah cerita akan selalu dibawa oleh tokoh-tokoh yang berperan dalam film tersebut. Terutama dalam bentuk film animasi di mana pengkarakteran sebuah tokoh diputuskan oleh sang animator dibalik kanvas. Tetapi sebuah penokohan ataupun sebuah karakter dalam animasi tidaklah terbatas dengan bagaimana mereka digambar, tetapi bisa dengan metode perancangan *shot*. Pengaturan ataupun permainan *shot* dalam sebuah animasi telah menjadi topik yang menarik dalam produksi sebuah animasi, bukan hanya dalam bidang sinematografi atau secara artistik, tetapi terhadap konsep menceritakan sebuah animasi di luar batasan dialog dan tokoh. Di situlah yang menjadi tujuan utama untuk penelitian ini pada bahasan *shot* dalam animasi, untuk mengetahui elemen-elemen penting yang dapat membuat sebuah *shot* memvisualkan personalisasi sebuah tokoh. Khusus untuk penelitian ini, kita akan menjelajahi dari film animasi pendek berjudul *NO-WHO* (2025). Penelitian ini bukan hanya eksplorasi mengenai metode-metode *shot* untuk memvisualkan personalisasi sebuah tokoh dalam animasi, tetapi juga bagaimana *shot* tersebut dapat dirancang ke sebuah film animasi pendek nantinya. Berdasarkan hasil dan temuan pada perancangan *shots* untuk film animasi pendek *NO-WHO*, penulis mengutamakan penggunaan tipe/jenis *shot* yang menggambarkan emosi-emosi negatif seperti ketakutan dan kesedihan.

Kata kunci: Emosi, *Shot*, *NO-WHO*, Visualisasi, Animasi

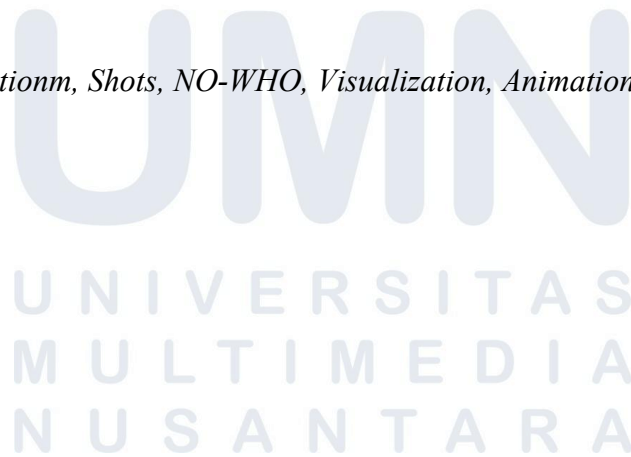
***DESIGNING SHOTS TO VISUALIZE CHARACTER'S
EMOTIONS IN THE SHORT 2D ANIMATED FILM NO-WHO***

(Rayhan Adivian Hajat)

ABSTRACT

A work of art whether it is in the form of live action or animation, will always try to bring some form of story into the table, and those stories always hinges down by the characters. Especially when those characters are decided by the animators from behind the canvas. But for the writer personally, a characterization is not limited to by how said character is drawn, but by how shots within the film is arranged. Arranging or designing a shot is not just a specialty within the range of cinematography or artistic touch, but a form of storytelling without needing the use of dialogues and character. That is where the main point of this research hinges down to, to discuss which elements are key to visualizing a character's emotion within shots in an animated film. For this research in particular, we will be delving into the short animated 2D film titled "NO-WHO" (2025). This research will not only explore the methods of designing shots alone to visualize a character's emotion, but how said shots is arranged within the short animation later on. Based on the research conducted by the author, NO-WHO primarily focuses on the usage of camera angles and shots that capitilizes on emphasizing negative emotions such as sadness or fear.

Keywords: *Emotionm, Shots, NO-WHO, Visualization, Animation*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN AI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL (HAPUS APABILA TIDAK ADA)	xiii
DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA).....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH	2
1.2. TUJUAN PENCIPTAAN	3
2. LANDASAN TEORI.....	3
2.1. Komposisi Visual.....	4
2.2. Teknik Komposisi Shot dalam Film	4
2.2.1. <i>Rule of Thirds</i>	5
2.2.2. <i>Balance</i>	5
2.2.1. <i>Leading Lines</i>	5
2.2.1. <i>Symmetry</i>	5
2.2.1. <i>Golden Ratio</i>	5
2.2.1. <i>Centered Framing</i>	5
2.3. <i>Jenis & Angle Shot dalam film</i>	5

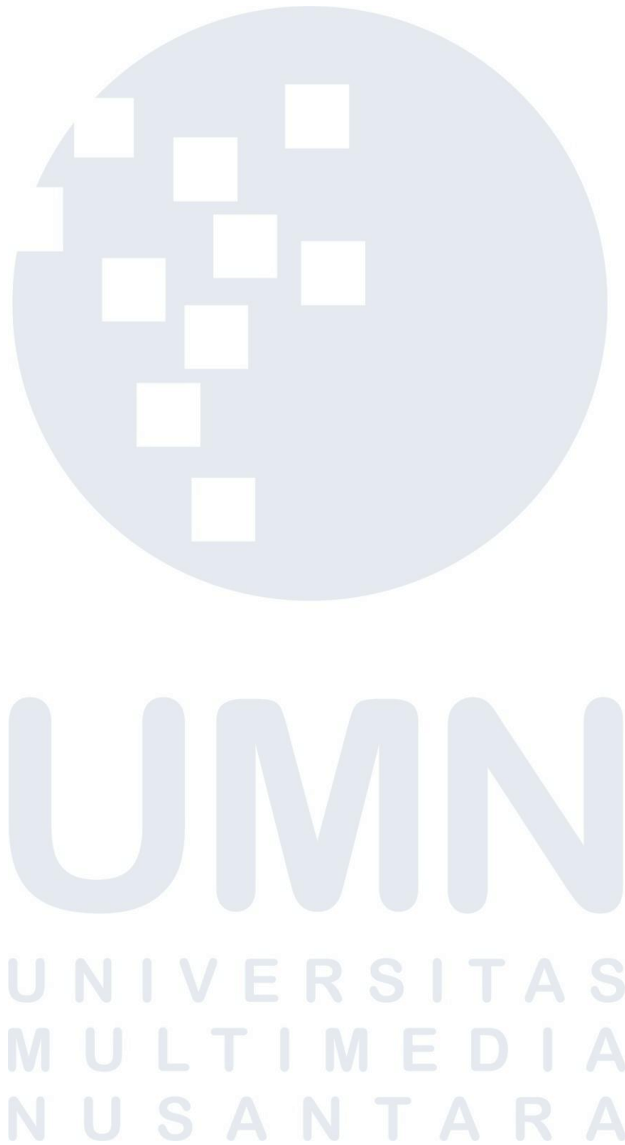
2.3.1. <i>Extreme Long Shot</i>	6
2.3.1. <i>Long Shot</i>	6
2.3.1. <i>Medium Long Shot</i>	6
2.3.1. <i>Medium Shot</i>	7
2.3.1. <i>Close Up</i>	7
2.3.1. <i>Extreme Close Up</i>	7
2.3.1. <i>Dutch Angle</i>	7
2.3.1. <i>Bird's Eye Shot</i>	8
2.3.1. <i>Low Angle</i>	8
2.3.1. <i>High Angle</i>	8
2.3.1. <i>Eye Level</i>	8
2.3.1. <i>Ground Level</i>	8
2.4. Fungsi Shot dalam Animasi	9
2.4.1. <i>Creating visual style</i>	9
2.4.2. <i>Conveying emotion</i>	9
2.4.3. <i>Shaping narrative</i>	9
2.4.4. <i>Realism vs Expressiveness</i>	9
2.4.5. <i>Enhancing symbolism</i>	10
2.5. Psikologi dari Shot Kamera	10
2.5.1. Emosi Positif	10
2.5.2. Emosi Negatif	11
3. METODE PENCIPTAAN	11
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	11
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	12
3.2.1. DESKRIPSI KARYA	12

3.2.2.	KONSEP KARYA.....	12
3.2.3.	PROSES KARYA	13
4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1.	HASIL KARYA	23
4.2.	ANALISIS SHOT.....	24
5.	KESIMPULAN.....	32
6.	DAFTAR PUSTAKA.....	34



DAFTAR TABEL

Table 3.1. Tabel keterkaitan teori	15
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Inspirasi dalam film <i>Primal</i>	13
Gambar 3.2. Bagam skematika penciptaan	13
Gambar 3.3. Naskah <i>act 2, shot 58-59 NO-WHO</i>	14
Gambar 3.4. Visualisasi <i>act 2, shot 58/59</i>	15
Gambar 3.5. Referensi untuk <i>shot act 2, shot 58</i>	17
Gambar 3.6. Referensi untuk <i>shot act 2, shot 59</i>	18
Gambar 3.7. Referensi untuk <i>shot act 3, shot 20 (1)</i>	19
Gambar 3.8. Referensi untuk <i>shot act 3, shot 20 (2)</i>	20
Gambar 3.9. <i>Storyboard act 1, shot 32</i>	20
Gambar 3.10. <i>Storyboard act 2, shot 58</i>	21
Gambar 3.11. <i>Storyboard act 2, shot 59</i>	21
Gambar 3.12. <i>Storyboard act 3, shot 20 sebelum revisi</i>	22
Gambar 3.13. <i>Storyboard act 3, shot 20 setelah revisi</i>	22
Gambar 4.1. <i>NO-WHO</i>	23
Gambar 4.2. <i>Act 2, shot 58 NO-WHO</i>	25
Gambar 4.3. <i>Act 2, shot 59 NO-WHO (1)</i>	27
Gambar 4.4. <i>Act 2, shot 59 NO-WHO (2)</i>	28
Gambar 4.5. <i>Act 2, shot 59 NO-WHO (3)</i>	28
Gambar 4.6. <i>Act 3, shot 20 NO-WHO (1)</i>	29
Gambar 4.7. <i>Act 3, shot 20 NO-WHO (2)</i>	30
Gambar 4.8. <i>Act 3, shot 20 NO-WHO (3)</i>	31

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	37
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ..	38
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	39

