

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
REALITAS TOKOH DALAM FILM ANIMASI *『NULL』***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Joaquin Church Efan
00000070704**

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

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
REALITAS TOKOH DALAM FILM ANIMASI *『NULL』***



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

**Joaquin Church Efan
00000070704**

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Joaquin Church Efan

Nomor Induk Mahasiswa : **00000070704**

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN REALITAS
TOKOH DALAM FILM ANIMASI *『NULL』*

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, 19 Desember 2025



Joaquin Church Efan

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Joaquin Church Efan
NIM : 00000070704
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN *SHOT* UNTUK
MEMVISUALISASIKAN REALITAS TOKOH DALAM FILM
ANIMASI 『*NULL*』

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, 19 Desember 2025



Joaquin Church Efan

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN REALITAS
TOKOH DALAM FILM ANIMASI 『*NULL*』

Oleh

Nama : Joaquin Church Efan

NIM : 00000070704

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Desember 2025

Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

**Yohanes Merci
Widiastomo**

2026.01.07

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., MM.

0841768669130352

Penguji

**Jessica
Laurencia**

Digitally signed
by Jessica
Laurencia

Date: 2026.01.05
16:12:24 +0700'

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

6550771672230253

Pembimbing

Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2026.01.05
16:00:15 +0700'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.

2255770671130303

Ketua Program Studi Film

Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa

Date: 2026.01.07

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

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Joaquin Church Efan
NIM : 00000070704
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN SHOT UNTUK
MEMVISUALISASIKAN REALITAS TOKOH
DALAM FILM ANIMASI 『NULL』

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, 19 Desember 2025



Joaquin Church Efan

* 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 dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir. Tugas Akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Penulisan karya tulis tidak lepas dari dukungan dan doa dari berbagai pihak. 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 Superviosr yang telah memberikan bimbingan, dan koreksi selama proses penyusunan karya.
6. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
7. Yohanes Merci Widiastomo, S.S., M.M , selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
8. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat mengembangkan pengetahuan teknik-teknik dalam memvisualisasikan konsep realitas dalam film dan animasi.

Tangerang, 19 Desember 2025



Joaquin Church Efan

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN REALITAS TOKOH DALAM FILM ANIMASI 『*NULL*』

Joaquin Church Efan

ABSTRAK

Melalui perancangan shot, sebuah film dapat memperkuat cerita yang ingin disampaikan. Menggunakan teknik-teknik seperti *frame-in-frame*, *negative space*, dan *dutch angle*, sebuah film dapat menggambarkan realitas dari psikologi tokoh filmnya. Realitas bukan berarti semuanya terlihat logis dan masuk akal, namun realitas adalah cara seorang tokoh melihat dunia di sekitar mereka. Dibantu dengan teori seperti *The Uncanny*, realitas dapat dihancurkan setelah dirancang dengan baik. Realitas pada film 『*null*』 ditunjukkan melalui sudut pandang tokoh, Alois seorang pria yang memiliki penyakit *Alzheimer*, yang bermula dengan komposisi yang stabil dan simetris hingga menjadi miring dan kosong. Pada film ini, realitas perlahan-lahan dihancurkan untuk menggambarkan sisi psikologis dari tokoh Alois yang mulai melupakan detail-detail dari kehidupannya. Karya tulis ini memiliki tujuan untuk meneliti bagaimana realitas dapat divisualisasikan hanya dengan teknik-teknik sederhana. Hasil dari karya tulis ini menunjukkan bahwa *Angle* kamera dapat menggambarkan kestabilan realitas, *framing* dapat menggambarkan emosi psikologis, dan *space* dapat menggambarkan kehampaan.

Kata kunci: Realitas, *Alzheimer*, *Framing*, *Angle*, *Space*

DESIGNING SHOT TO VISUALIZE THE REALITY OF A CHARACTER IN THE ANIMATION FILM 『NULL』

Joaquin Church Efan

ABSTRACT

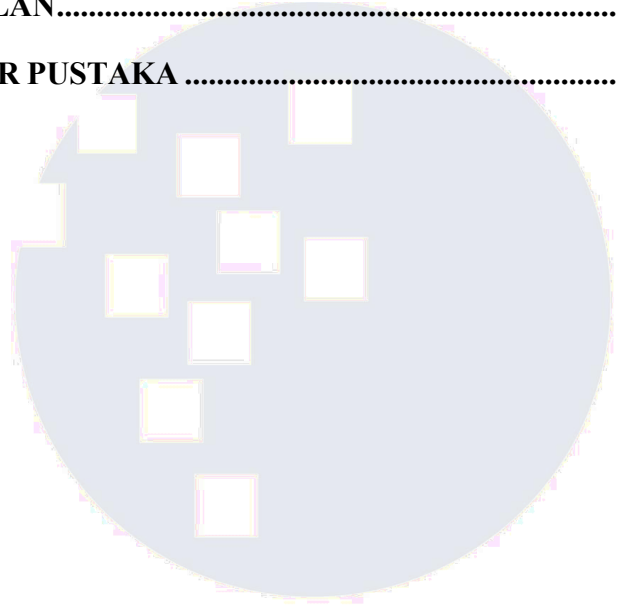
Through shot design, a film can strengthen the story it wants to convey. Using techniques such as frame-in-frame, negative space, and dutch angle, a film can depict the psychological reality of its characters. Reality does not mean everything looks logical and reasonable, but reality is how a character sees the world around them. Assisted by theories such as The Uncanny, reality can be destroyed after being well designed. Reality in the film 『null』 is shown through the perspective of the character, Alois, a man with Alzheimer's disease, which begins with a stable and symmetrical composition until it becomes tilted and empty. In this film, reality is slowly destroyed to depict the psychological side of the character Alois who begins to forget the details of his life. This paper aims to examine how reality can be visualized only with simple techniques. The results of this paper show that camera angles can depict the stability of reality, framing can depict psychological emotions, and space can depict emptiness.

Keywords: Reality, Alzheimer, Framing, Angle, Space

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.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL (HAPUS APABILA TIDAK ADA).....	xi
DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA)	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	3
2.1 <i>FRAMING</i>	3
2.2 <i>KOMPOSISI</i>	4
2.3 <i>CAMERA ANGLE</i>	5
2.4 <i>REAL DECEPTION</i>	6
2.5 <i>THE UNCANNY</i>	7
3. METODE PENCIPTAAN	7
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	7
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	8

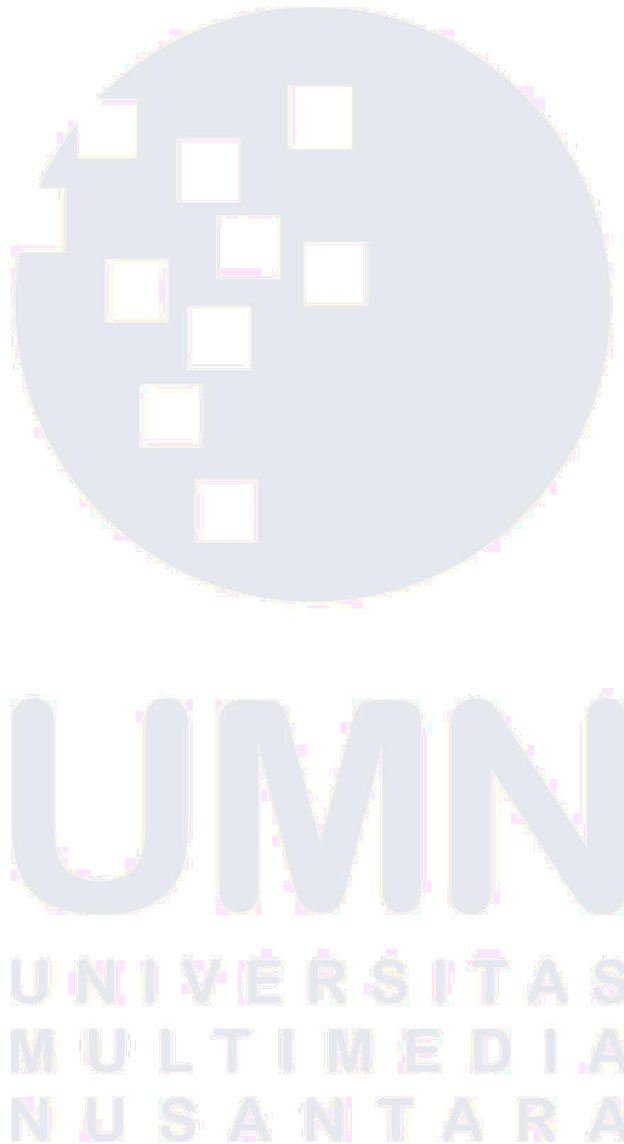
3.3. SKEMA PERANCANGAN.....	9
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1. HASIL KARYA.....	20
4.2. PEMBAHASAN	21
5. SIMPULAN.....	25
6. DAFTAR PUSTAKA	27



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL (HAPUS APABILA TIDAK ADA)

Tabel 3.1. Teks dan Konteks. Dokumentasi pribadi.	16
Tabel 4.1. Hasil karya. Dokumentasi pribadi.	20



DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA)

Gambar 2.1. Screenshot film Parasite (2019).....	4
Gambar 2.2. Screenshot film Punch-Drunk Love (2002).....	5
Gambar 2.3. Screenshot film Mission Impossible (1996).....	6
Gambar 3.1. Skema perancangan Shot Design dalam pra-produksi 『null』	9
Gambar 3.2. Naskah dari dua shot yang di analisa	10
Gambar 3.3. Screenshot MV Terbuang Dalam Waktu (2023).....	12
Gambar 3.4. Screenshot seri Moon Knight (2022)	12
Gambar 3.5. Screenshot film Kizumonogatari Part 3: Reiketsu (2017).....	13
Gambar 3.6. Screenshot film Shin Kamen Rider (2023)	14
Gambar 3.7. Screenshot film pendek <i>Ultraseven IF Story: The Future 55 Years Ago</i> (2023).....	15
Gambar 3.8. Screenshot film Gridman Universe (2023)	15
Gambar 3.9. Scene 2 Shot 1 kasar.	17
Gambar 3.10. Scene 2 Shot 1 cermin.....	17
Gambar 3.11. Scene 8 shot 10 kasar	18
Gambar 3.12. Scene 8 shot 10 cermin	19
Gambar 4.1. Storyboard Shot 02-01.....	21
Gambar 4.2. Final Shot 02-01.	21
Gambar 4.3. Storyboard Shot 08-10.....	23
Gambar 4.4. Final Shot 08-10.	23

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	28
LAMPIRAN B Form bimbingan	29
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi.....	30

