



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

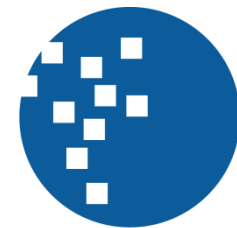
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN *SHOT* PADA FILM *STOP-MOTION***

**BERGENRE FANTASI BERJUDUL “I SCREAM”**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Faustina Easter K  
NIM : 13120210051  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faustina Easter K

NIM : 13120210051

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN *SHOT* PADA FILM *STOP-MOTION*  
BERGENRE FANTASI BERJUDUL “I SCREAM”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 11 Juni 2017



Faustina Easter K





## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Shot* pada Film *Stop-Motion* genre Fantasi Berjudul

“I Scream”

Oleh

Nama : Faustina Easter K.  
NIM : 13120210051  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 19 Juli 2017

Pembimbing



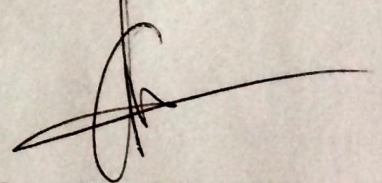
Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Penguji



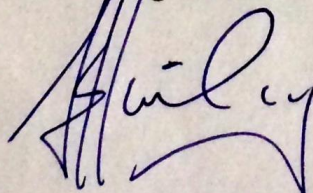
Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Sidang



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Tugas akhir ini merupakan langkah akhir menempuh kuliah jurusan Desain Komunikasi Visual peminatan Animasi di Universitas Multimedia Nusantara. Sebagai bentuk hasil yang didapat, saya akan mengambil judul “Perancangan *Shot* pada Film *Stop motion* genre Fantasi berjudul *I Scream*”. Latar belakang pembuatan film ini, karena penulis ingin membuat film dengan *Shot* yang ditata dengan baik, sehingga saat perpindahan dunia sang karakter dapat terlihat dengan jelas oleh penonton, karena salah satu masalah pada produksi film pendek *stop motion* adalah dengan tidak ditatanya *Shot* dengan baik dan sesuai, sehingga cerita kurang tersampaikan. Seperti kata-kata dari William Shatner, *I think Making a Good Film Shot is Joyful*, penulis juga sependapat bahwa membuat film dengan *Shot* yang baik dan sesuai adalah suatu kebanggaan dan kegembiraan tersendiri.

Tugas Akhir ini tidak akan lengkap tanpa bantuan banyak pihak. Pada kesempatan ini, saya haturkan terima kasih kepada orang-orang yang membantu tugas akhir ini:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan, bimbingan serta arahan dan kesabaran beliau selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.



3. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. dan Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., yang telah memberikan masukan serta pengarahan.
4. Semua dosen Animasi yang telah memberi semangat, masukan serta pengarahan.
5. Kedua Orang tua, Eyang dan saudara yang selalu mendukung secara jasmani dan rohani.
6. Kepada Eva Aulia, R.Bg Wahyue.S, dan Nicholas Septian yang telah memberikan pengembangan ide cerita dan saran untuk film Tugas Akhir ini.
7. Kepada Meidy Pratama Putra, Genesius Hartoko Soekoco, Fernandre Kurniawan Susatio, Brian Kristianto, Orville Lambert Theodore, Devina Nerissa Arviana, Edwin Salim, Kevin Giovanni Layandro, dan Chandra Himawan, serta teman-teman penulis yang telah memberikan bantuan, dukungan dan semangat, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
8. Teman-teman Animasi 2013 yang telah memberikan semangat serta dukungan

Tangerang, 11 Juni 2017



Faustina Easter K

## ABSTRAKSI

Topik ini dipilih karena pada film *stop motion* , banyak *Shot* yang kurang dirancang dengan baik sehingga cerita tidak tersampaikan. Untuk mendapatkan *Shot* yang baik, harus memilih *Shot* mana yang paling sesuai dan dapat menyampaikan cerita. Maka dari itu, penulis meneliti tentang *Shot* yang dapat menunjukkan perpindahan dunia. Penelitian dilakukan dengan cara mencari film dengan referensi yang mirip dengan jalan cerita atau emosi yang dirasakan sang karakter saat keluar maupun masuk dunia fantasi. Setelah itu penulis mengobservasi referensi berdasarkan *Scale Shot*, *Camera movement*, *camera angle* dan *editorial Shot* yang dipakai dalam film tersebut. Hasil dari observasi tersebut, kemudian disaring menggunakan indikator yang dibuat penulis berdasarkan teori *Shot* yang dapat memperlihatkan *environment* maupun ekspresi dari karakter. Dari hasil tersebut, terlihat *Shot* mana yang sesuai untuk menunjukkan perpindahan *environment* dan memperlihatkan ekspresi dari sang karakter saat berpindah dunia.

Kata kunci: *Shot*, pergantian *environment*, *stop motion*



## **ABSTRACT**

*This topic was chosen because in the stop motion film, many Shots are poorly designed so the story is not delivered to the audience. To get a good Shot, we have to choose which Shot is the most appropriate and can convey the story. So, the author examines the Shots that can show the movement of the environment. Research is done by looking for a movie with a reference that is similar to the story or emotion that the character felt when coming out or entering the fantasy world. After that the author observed references based on Scale Shot, Camera movement, camera angle and editorial Shot used in the film. The results of these observations, then filtered using indicators created by the author based on Shot theory that can show the environment and expression of the character. From these results, look which Shots are appropriate to show the displacement environment and show the expression of the character while moving the world.*

*Keywords: Shot, movement of environment , stop motion*

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, pixelated font. It consists of a stylized face above the letters 'U', 'M', 'M', and 'N'.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	IV
KATA PENGANTAR .....	V
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i> .....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1. Animasi.....	5
2.2. <i>Stop motion</i> .....	6
2.3. <i>Storyboard</i> .....	7

2.4.	<i>Shot</i> .....	8
3.1	Gambaran Umum .....	29
3.1.1	Sinopsis .....	29
3.1.2	Posisi Penulis.....	30
3.2	Tahapan Kerja .....	31
3.3	Observasi Acuan .....	32
3.3.1.3.	YUMEIRO PATISSIERE: BON BON CHOCOLAT DE TOUR (2010)	36
3.4	Hasil Observasi Referensi.....	42
3.5	Experimen.....	43
3.4.1.	EXPERIMEN <i>SHOT</i> 3B DAN 4A.....	43
3.4.1.	EXPERIMEN <i>SHOT</i> 7E DAN 8A.....	47
BAB IV ANALISIS.....		52
4.2	Hasil Pengaplikasian Pada Film.....	58
4.2.1.	Hasil <i>Shot</i> Masuk Dunia Fantasi .....	58
4.2.2.	ANALISIS <i>SHOT</i> KELUAR DUNIA FANTASI .....	59
BAB V PENUTUP .....		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....		LXIII

## DAFTAR GAMBAR

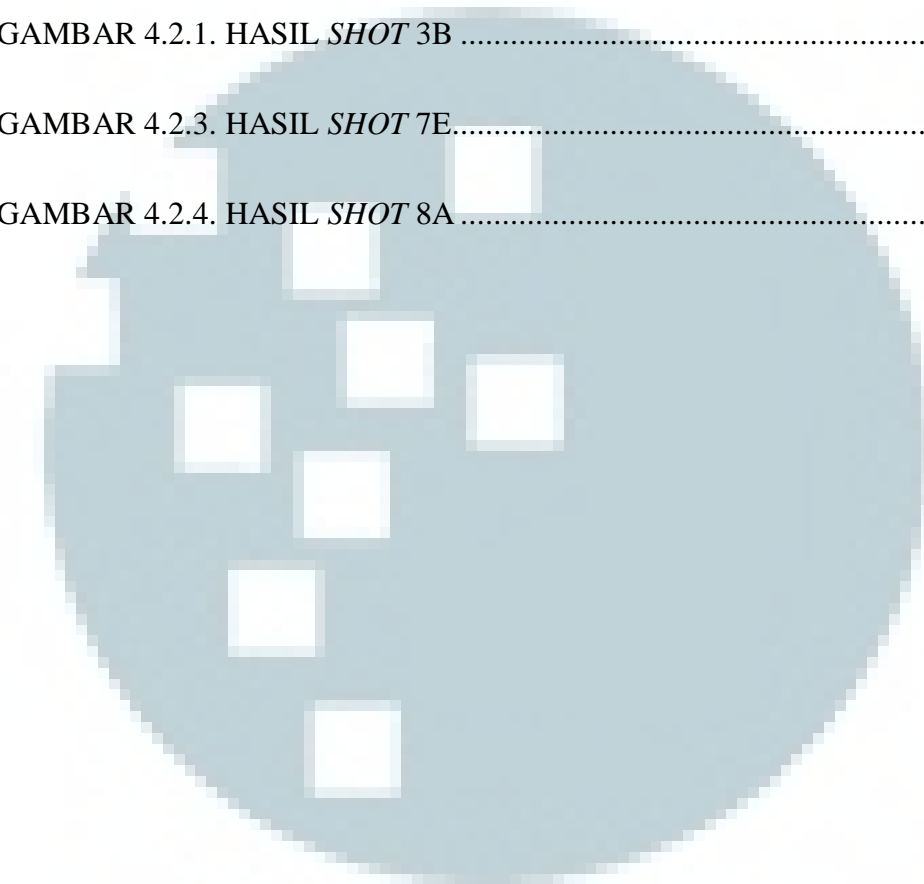
GAMBAR 2.1.1. ANIMATOR MENGGERAKAN MODEL .....	6
GAMBAR 2.1.2. CONTOH STORYBOARD DARI COSMIC COMET .....	8
GAMBAR 2.4.1.1. <i>EXTREME CLOSE UP</i> .....	10
GAMBAR 2.4.1.2. <i>CLOSE UP</i> .....	10
GAMBAR 2.4.1.3. <i>MEDIUM SHOT</i> .....	11
GAMBAR 2.4.1.4. <i>FIGURE SHOT</i> .....	11
GAMBAR 2.4.1.5. <i>LONG SHOT</i> .....	12
GAMBAR 2.4.1.6. <i>WIDE SHOT</i> .....	12
GAMBAR 2.4.1.7. <i>EXTREME LONG SHOT</i> .....	13
GAMBAR 2.4.1.7. <i>SHOT SIZE</i> .....	14
GAMBAR 2.4.2.1. <i>HIGH ANGLE</i> .....	15
GAMBAR 2.4.2.2. <i>AERIAL SHOT</i> .....	16
GAMBAR 2.4.2.3. <i>LOW ANGLE</i> .....	16
GAMBAR 2.4.2.4. <i>PROFILE SHOT</i> .....	17
GAMBAR 2.4.2.5. <i>STRAIGHT ON</i> .....	17
GAMBAR 2.4.2.6. <i>OVER THE SHOULDER</i> .....	18
GAMBAR 2.4.2.7. <i>REVERSE SHOT</i> .....	18
GAMBAR 2.4.2.8. <i>DUTCH ANGLE</i> .....	19

GAMBAR 2.4.2.9. CLOCK FACE METHOD.....	19
GAMBAR 2.4.3.1. <i>DOLLY SHOT</i> .....	21
GAMBAR 2.4.3.2. <i>TILT SHOT</i> .....	21
GAMBAR 2.4.3.3. <i>BOOM SHOT</i> .....	22
GAMBAR 2.4.3.4. <i>CRANE SHOT</i> .....	22
GAMBAR 2.4.3.5. <i>CAR MOUNT</i> .....	23
GAMBAR 2.4.3.6. <i>STATIC SHOT</i> .....	23
GAMBAR 2.4.3.7. <i>STEADYCAM</i> .....	24
GAMBAR 2.4.3.8. <i>PAN</i> .....	24
GAMBAR 2.4.3.9. <i>SWISH PAN</i> .....	25
GAMBAR 2.4.3.10. <i>WHIP PAN</i> .....	25
GAMBAR 2.4.3.11. <i>TRACKING SHOT</i> .....	26
GAMBAR 2.4.3.12. <i>CRANE SHOT</i> .....	26
GAMBAR 2.4.3.13. <i>ZOLLY</i> .....	27
GAMBAR 2.4.3.4. <i>FOLLOW SHOT</i> .....	27
GAMBAR 3.3.1.1. <i>SCREENSHOT</i> FILM COOKING MASTER BOY.....	33
GAMBAR 3.3.1.2. <i>SCREENSHOT</i> FILM COOKING MASTER BOY.....	33
GAMBAR 3.3.1.3. <i>SCREENSHOT</i> FILM COOKING MASTER BOY.....	34
GAMBAR 3.3.1.4. <i>SCREENSHOT</i> FILM COOKING MASTER BOY.....	34



GAMBAR 3.3.1.5. <i>SCREENSHOT</i> FILM YUMEIRO PATTISIERE EPS 1 .....	35
GAMBAR 3.3.1.6. <i>SCREENSHOT</i> FILM YUMEIRO PATTISIERE EPS 1 .....	36
GAMBAR 3.3.1.7. <i>SCREENSHOT</i> FILM YUMEIRO PATTISIERE EPS 45 ....	36
GAMBAR 3.3.1.8. <i>SCREENSHOT</i> FILM YUMEIRO PATTISIERE EPS 45 ....	37
GAMBAR 3.3.2.1. <i>SCREENSHOT</i> FILM COOKING MASTER BOY.....	38
GAMBAR 3.3.2.2. <i>SCREENSHOT</i> FILM COOKING MASTER BOY.....	38
GAMBAR 3.3.2.3. <i>SCREENSHOT</i> FILM COOKING MASTER BOY.....	39
GAMBAR 3.3.2.4. <i>SCREENSHOT</i> FILM SHOKUGEKI NO SOMA .....	39
GAMBAR 3.3.2.7. <i>SCREENSHOT</i> FILM YUMEIRO PATTISIERE UNDERNEATH THE ORANGE TREE .....	41
GAMBAR 3.4.1.1. SKETSA <i>SHOT</i> 3B REFERENSI 1 .....	44
GAMBAR 3.4.1.2. SKETSA <i>SHOT</i> 4A REFERENSI 1 .....	44
GAMBAR 3.4.1.3. SKETSA <i>SHOT</i> 3B REFERENSI 2 .....	45
GAMBAR 3.4.1.4. SKETSA <i>SHOT</i> 4A REFERENSI 2 .....	45
GAMBAR 3.4.1.4. SKETSA <i>SHOT</i> 3B REFERENSI 3 .....	46
GAMBAR 3.4.1.4. SKETSA <i>SHOT</i> 4A REFERENSI 3 .....	46
GAMBAR 3.4.1.5. SKETSA <i>SHOT</i> 7E REFERENSI 1 .....	47
GAMBAR 3.4.1.6. SKETSA <i>SHOT</i> 8A REFERENSI 1 .....	48
GAMBAR 3.4.1.7. SKETSA <i>SHOT</i> 7E REFERENSI 2 .....	48

GAMBAR 3.4.1.9. SKETSA <i>SHOT</i> 7E REFERENSI 3 .....	49
GAMBAR 3.4.1.10. SKETSA <i>SHOT</i> 8A REFERENSI 3.....	50
GAMBAR 4.2.1. HASIL <i>SHOT</i> 3B .....	58
GAMBAR 4.2.3. HASIL <i>SHOT</i> 7E.....	59
GAMBAR 4.2.4. HASIL <i>SHOT</i> 8A.....	60



UMN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1. Tabel Percobaan Masuk Dunia Fantasi .....	42
Tabel 3.4.2. Tabel Percobaan Keluar Dunia Fantasi .....	42
Tabel 3.4.3. Tabel Percobaan Masuk Dunia Fantasi .....	50
Tabel 3.4.4. Tabel Percobaan Keluar Dunia Fantasi .....	51
Tabel 4.1.1 Indikator <i>Shot</i> Masuk Dunia Fantasi .....	52
Tabel 4.1.2 Indikator <i>Shot</i> Keluar Dunia Fantasi .....	53
Tabel 4.1.3. Tabel pengukuran hasil eksplorasi masuk dunia fantasi.....	54
Tabel 4.1.4. Tabel pengukuran hasil eksplorasi keluar dunia fantasi .....	56

UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SCRIPT .....	LXV
LAMPIRAN B: <i>STORYBOARD</i> .....	LXVIII
LAMPIRAN C: <i>SHOT LIST</i> .....	LXXII
LAMPIRAN D: CHARACTER AND <i>ENVIRONMENT</i> .....	LXXIV
LAMPIRAN D: CHARACTER AND <i>ENVIRONMENT</i> .....	LXXIV
LAMPIRAN E: TIMELINE.....	LXXVI
LAMPIRAN F: KARTU TANDA BIMBINGAN .....	LXXVII

UMMN