



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.

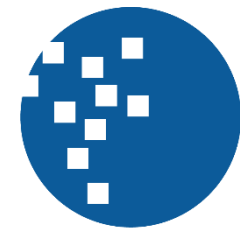
Copyright and reuse:

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* KOMEDI PADA FILM ANIMASI 2
DIMENSI BERJUDUL “PANDJI NJAMOEK LEGENDARIS”**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Willy Chandra
NIM : 13120210227
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 : Willy Chandra

NIM : 13120210227

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN *SHOT* KOMEDI PADA FILM ANIMASI 2 DIMENSI BERJUDUL “PANDJI NJAMOEK LEGENDARIS”

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 narasumber.

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



Willy Chandra



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Shot* Komedi Pada Film Animasi 2 Dimensi Berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”

Oleh

Nama : Willy Chandra

NIM : 13120210227

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Juli 2017

Pembimbing I

Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Pembimbing II

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

Penguji

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Shot* Komedi Pada Film Animasi 2 Dimensi Berjudul “Pandji Njamoek Legendaris” dengan baik. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Seiring perkembangan teknologi, animasi di Indonesia saat ini terus mengalami kemajuan yang cukup pesat. Oleh karena itu penulis ingin turut serta membuat sebuah film animasi 2 dimensi untuk proyek Tugas Akhir yang akan penulis kerjakan bersama tim. Penulis akan memproduksi film animasi 2 dimensi dengan mengambil tema tentang kehidupan serangga nyamuk yang berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”.

Animasi di Indonesia saat ini memang telah berkembang, mulai dari film animasi di televisi, layar lebar, bahkan hingga *video game*. Pada tahun 2016, serial animasi 3 dimensi mulai tampil kembali menghiasi layar kaca televisi, seperti Adit Sopo Jarwo dan Keluarga Somat. Sebelumnya industri animasi Indonesia juga telah menerbitkan film animasi layar lebar yang berjudul Meraih Mimpi dan *Battle of Surabaya*. Banyaknya film animasi yang terus diproduksi membuat penulis semakin bersemangat untuk turut dapat membuat film animasi yang berkualitas.

Pada kesempatan ini, tidak lupa juga penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para dosen pembimbing dan teman-teman yang terus membantu saya membuatkan Laporan Tugas Akhir ini. Semoga

Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan juga bagi penulis sendiri. Ucapan terima kasih ini juga penulis sampaikan kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing saya yang selalu membimbing saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik.
3. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing kedua saya yang juga selalu membimbing saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik.
4. Teman-teman seperjuangan saya, yakni Yosef Adrian, Juan Kevin, Gregorius Berlian, dan lain-lain yang turut memberikan informasi guna membantu proses penulisan Laporan Tugas Akhir.
5. Orang tua dan seluruh keluarga saya yang selalu mendukung dan mendoakan penulis agar dapat menjalani perkuliahan dengan baik.

Tangerang, 11 Juni 2017



Willy Chandra

UJMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Film animasi yang berkualitas tentunya tidak luput dari proses pengerjaan yang terstruktur dan sistematis. Selain dari unsur cerita itu sendiri, *shot* juga merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam penyampaian cerita film animasi. Pada proyek tugas akhir, penulis bersama teman-teman kelompok membuat sebuah film animasi 2 dimensi yang berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”. Dalam proses pembuatan film animasi 2D “Pandji Njamoek Legendaris”, perancangan *shot* mulai ditentukan seiring pembuatan *storyboard*. Penulis ingin mengetahui bagaimana cara merancang *shot* komedi pada film animasi 2D “Pandji Njamoek Legendaris”. Dalam melakukan perancangan tersebut penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana penulis akan mengumpulkan data yang bersumber dari literatur yang berhubungan dengan film animasi 2D dengan genre serupa. Perancangan *shot* yang tepat pada setiap *scene* akan turut membantu menyampaikan pesan cerita dan menciptakan suasana tertentu, khususnya dalam film “Pandji Njamoek Legendaris” adalah suasana riang sehingga unsur komedi yang terkandung pada film dapat memberikan hiburan bagi para *audience*.

Kata kunci: animasi, shot, 2 dimensi, storyboard, komedi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

A good animation movie is created from structured and systematic process. Apart from the elements of the story itself, shot is also very important elements in telling the story. In the final project, writer with teammates create a 2-dimensional animated movie titled “Pandji Njamoek Legendaris”. In the process of making 2D animated film “Pandji Njamoek Legendaris”, designing shot start while creating a storyboard. Writer would like to know how to design a comedy shot on the 2D animated movie “Pandji Njamoek Legendaris”. In designing shot, writer using a qualitative methods, writer will collect data from the literature related to 2D animation movie with similar genre. Designing the right shot at each scene would help convey the message from the story and create a certain atmosphere of the film especially funny atmosphere in the “Pandji Njamoek Legendaris” movie, so the element of comedy on this movie can provide entertainment for the audience.

Keywords: *Animation, shot, 2-dimensional, storyboard, comedy.*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
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	2
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Manfaat Tugas Akhir	3
1.6.1. Manfaat bagi Penulis.....	3
1.6.2. Manfaat bagi Orang Lain.....	3
1.6.3. Manfaat bagi Universitas	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.1.1. Animasi 2 Dimensi.....	5
2.1.2. Tahapan Produksi.....	5
2.2. <i>Storyboard</i>	7
2.2.1. <i>Shot</i>	8
2.2.2. <i>Camera Angle</i>	16
2.3. Komedie.....	19
2.3.1. Komedie Karakter.....	20
2.3.2. Komedie <i>Slapstick</i>	21
BAB III METODOLOGI.....	22
3.1. Gambaran Umum.....	22
3.1.1. Sinopsis	22
3.1.2. Posisi Penulis	23
3.2. Metode Penelitian	23
3.3. Tahapan Kerja.....	24
3.4. Acuan	25
3.4.1. <i>Tom and Jerry</i>	26
3.4.2. <i>Larva</i>	26
3.4.3. <i>Inside Out</i>	27
3.5. Analisis Referensi.....	28
3.5.1. <i>Tom and Jerry</i>	28
3.5.2. <i>Larva</i>	32

3.5.3.	<i>Inside Out</i>	39
3.6.	Proses Perancangan <i>Shot</i>	41
3.6.1.	Alternatif <i>Shot</i>	42
BAB IV ANALISIS		46
4.1.	Analisis.....	46
4.1.1.	<i>Shot List</i>	46
4.1.2.	Perancangan <i>Shot</i>	48
BAB V PENUTUP		59
5.1.	Kesimpulan.....	59
5.2.	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		XVII

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Extreme Long Shot</i>	9
Gambar 2.2. <i>Very Long Shot</i>	10
Gambar 2.3. <i>Wide Shot</i>	10
Gambar 2.4. <i>Medium Long Shot</i>	11
Gambar 2.5. <i>Medium Shot</i>	12
Gambar 2.6. <i>Medium Close-up Shot</i>	12
Gambar 2.7. <i>Close-up Shot</i>	13
Gambar 2.8. <i>Big Close-up/Choker Shot</i>	14
Gambar 2.9. <i>Extreme Close-up Shot</i>	14
Gambar 2.10. <i>Eye-level Angle</i>	16
Gambar 2.11. <i>Low Angle</i>	17
Gambar 2.12. <i>High Angle</i>	17
Gambar 2.13. <i>Dutch Tilt Angle</i>	18
Gambar 2.14. <i>Point of View</i>	18
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	24
Gambar 3.2. <i>Tom and Jerry</i>	26
Gambar 3.3. <i>Larva 3D Animation Series</i>	27
Gambar 3.4. <i>Inside Out</i>	27
Gambar 3.5. Hantaman Bola Biliar.....	29
Gambar 3.6. Tom Terjatuh.....	30
Gambar 3.7. Uncle Pecos Mencabut Kumis Tom.....	31
Gambar 3.8. Uncle Pecos Menabrak Tembok	31

Gambar 3.9. Uncle Pecos Keluar dari Alat Pembersih	32
Gambar 3.10. Red Menggoda Yellow dengan Permen Karet.....	33
Gambar 3.11. Red Terbangun	33
Gambar 3.12. Red Menendang Yellow	34
Gambar 3.13. Red Terjatuh.....	35
Gambar 3.14. Yellow Terlihat Berusaha Menolong	35
Gambar 3.15. Yellow Menampar Lidah Red & Mengambil Permen Karet	36
Gambar 3.16. Red Terjatuh ke Lantai.....	36
Gambar 3.17. Red dan Yellow Bermain	37
Gambar 3.18. Red Terjatuh.....	38
Gambar 3.19. Red Terinjak.....	38
Gambar 3.20. <i>Dutch Tilt</i>	39
Gambar 3.21. <i>Point of View</i>	40
Gambar 3.22. Alternatif <i>Shot 4</i> Pada <i>Scene 1</i>	43
Gambar 3.23. Alternatif <i>Shot 14</i> Pada <i>Scene 4</i>	43
Gambar 3.24. Alternatif <i>Shot 27</i> Pada <i>Scene 8</i>	44
Gambar 3.25. Alternatif <i>Shot 28</i> Pada <i>Scene 8</i>	44
Gambar 3.26. Alternatif <i>Shot 30</i> Pada <i>Scene 8</i>	45
Gambar 3.27. Alternatif <i>Shot 39</i> Pada <i>Scene 8</i>	45
Gambar 4.1. Nyamuk Jantan Berjalan	49
Gambar 4.2. Nyamuk Jantan Memasuki Bar Mawar Malam.....	49
Gambar 4.3. Nyamuk Jantan Terpentak.....	50
Gambar 4.4. Penolakan oleh Para Nyamuk Betina	51

Gambar 4.5. Laras Hendak Mengangkat Mayat Nyamuk.....	51
Gambar 4.6. Laras Mengangkat Mayat Nyamuk.....	52
Gambar 4.7. Persetujuan Para Nyamuk Betina.....	52
Gambar 4.8. Pandji Menghindari Pukulan Pertama.....	53
Gambar 4.9. Pukulan Kedua yang Mengarah Pandji.....	54
Gambar 4.10. Pandji Berhasil Menghindar untuk Kedua Kali.....	54
Gambar 4.11. Djoko Berusaha Menangkap Pandji.....	55
Gambar 4.12. Pandji Berusaha Menghindar.....	56
Gambar 4.13. Pandji Selalu Berhasil Menghindar.....	56
Gambar 4.14. Pandji Melilitkan Kabel.....	57
Gambar 4.15. Djoko Terjatuh.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel <i>Shot List</i> “Pandji Njamoek Legendaris” <i>Scene</i> 1	46
Tabel 4.2. Tabel <i>Shot List</i> “Pandji Njamoek Legendaris” <i>Scene</i> 4.....	47
Tabel 4.3. Tabel <i>Shot List</i> “Pandji Njamoek Legendaris” <i>Scene</i> 8.....	47

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: <i>SCRIPT</i>	XIX
LAMPIRAN B: <i>STORYBOARD</i>	XXIV
LAMPIRAN C: DAFTAR BIMBINGAN.....	LXII

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA