**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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

# PERANCANGAN *SHOTS* UNTUK MEMVISUALISASIKAN PERUBAHAN HUBUNGAN ANTAR KEDUA TOKOH DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3 DIMENSI 'THE KEEPERS'

**Skripsi Penciptaan**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)


Nama : Alvin Laurentius Halim

NIM : 00000018612

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain


**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2018**

# LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alvin Laurentius Halim

NIM : 00000018612

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

**PERANCANGAN *SHOTS* UNTUK MEMVISUALISASIKAN PERUBAHAN HUBUNGAN ANTAR KEDUA TOKOH DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3 DIMENSI 'THE KEEPERS'**

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 pelaksanan 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 Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Januari 2018

Alvin Laurentius

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

# HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN *SHOTS* UNTUK MEMVISUALISASIKAN PERUBAHAN HUBUNGAN ANTAR KEDUA TOKOH DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3 DIMENSI 'THE KEEPERS'**

Oleh

| | |
|---|---|
| Nama | : Alvin Laurentius Halim |
| NIM | : 00000018612 |
| Program Studi | : Film dan Televisi |
| Fakultas | : Seni & Desain |

Tangerang, 22 Januari 2018

Pembimbing

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

Penguji

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

# KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul ’Perancangan *Shots* untuk Memvisualisasikan Perubahan Hubungan Antar Dua Tokoh dalam Film Animasi Pendek 3 Dimensi ‘The Keepers’’. Laporan ini disusun sebagai tugas dan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni.

Topik ini sendiri diangkat, karena penulis merasa bahwa banyak mendengar cerita fiksi seperti fantasi atau cerita dongeng dapat berpengaruh besar terhadap perkembangan kreativitas dan imajinasi anak, dan dengan menceritakan kisah dengan pesan moral yang baik didalamnya, dapat memberikan pelajaran yang baik juga kepada orang yang menontonnya. Oleh karena itu, penulis ingin membahas tentang *shot* sebagai unit terkecil informasi visual yang esensial untuk penceritaan visual pada film.

Dalam proses pembuatan laporan, baik dari studi literatur dan observasi, penulis mendapatkan banyak pengetahuan tentang cara menyampaikan pesan melalui *shot* dalam film. Oleh sebab itu, penulis berharap agar tulisan ini dapat berguna dan menginspirasi pembaca agar dapat menggunakan filmnya untuk menyampaikan pesan yang bermanfaat bagi sesama. Penulis juga berharap karya film Tugas Akhir yang dibuat dapat menyampaikan pesan yang baik kepada penonton, baik secara pemikiran maupun tindakan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah mendukung penyusunan Laporan Tugas Akhir ini:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
2. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
3. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Stephanie Jong dan Taruna Adhiweda sebagai teman satu kelompok yang telah berjuang menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga dan teman-teman Penulis, yang telah mendukung Penulis secara moral sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Semua pihak yang telah membantu menyempurnakan laporan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Tangerang, 14 Desember 2017

Alvin Laurentius

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

# ABSTRAKSI

Manusia adalah makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, kita berinteraksi dan berhubungan dengan satu sama lain. Interaksi dan hubungan itu menciptakan berbagai variasi cerita dalam kehidupan manusia yang menarik diceritakan. Cerita yang disampaikan adalah cerita yang nyata maupun fiksi, dan kemudian cerita diadaptasi menjadi film, salah satunya media film animasi.

Di dalam cerita film animasi, terdapat pesan moral yang baik dan dapat meningkatkan kepekaan terhadap berbagai situasi sosial, terutama pada anak. Dengan penyampaian cerita lewat visual, pesan diharapkan dapat tersampaikan dengan baik. *Shot* adalah unit terkecil informasi visual yang esensial untuk penceritaan visual pada film. Penulis memutuskan untuk membahas perancangan komposisi *shot* untuk memvisualisasikan perubahan hubungan antar dua tokoh yang berbeda.

Kata kunci: animasi, *shot,* komposisi.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

# *ABSTRACT*

*Humans are social creatures. As a social creatures, we interact and communicate with one another. Those interactions and communication created many stories in life that interesting to be told. The story that told are either based on true story or fiction, and later adapted into film, an animation film.*

*In those story, there is a good moral story that can increase sensitivity to many social situation, especially for children. With telling story through good visual storytelling, the message can delivered right. Shot is the smallest unit of visual information that essential for visual storytelling in film. Writer decided to write about shot design and composition to visualized changes in two different characters relation.*



*Keywords: animation, shot, composition.*



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

# DAFTAR ISI

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT ..... II**

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI ..... IV**

**KATA PENGANTAR ..... IV**

**ABSTRAKSI ..... VII**

***ABSTRACT* ..... VIII**

**DAFTAR ISI ..... IX**

**DAFTAR GAMBAR ..... XII**

**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 ..... 4**

2.1. Animasi ..... 4

2.1.1. Animasi 3D ..... 4

2.2. Storyboard ..... 5

2.3. Elemen-elemen dalam Film ..... 7



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

*2.3.1. Shot* ..... 7

**BAB III METODOLOGI ..... 30**

3.1. Gambaran Umum ..... 30

3.1.1. Sinopsis ..... 31

3.1.2. Posisi Penulis ..... 32

3.2. Tahapan Kerja ..... 32

3.3. Acuan ..... 33

3.3.1. Day & Night (2010) ..... 34

3.3.2. Mune : Guardian of the Moon (2014) ..... 35

3.3.3. Sanjay's Super Team (2015) ..... 36

3.4. Hasil Observasi ..... 37

3.4.1. Day & Night (2010) ..... 37

3.4.2. Mune : Guardian of the Moon (2014) ..... 41

3.4.2. Sanjay's Super Team (2015) ..... 44

3.5. Proses Perancangan ..... 45

3.5.1. Perancangan Scene 2 Shot 8 ..... 47

3.5.2. Perancangan Scene 6 Shot 29 dan 36 ..... 51

3.5.3. Perancangan Scene 11 Shot 49 ..... 55

**BAB IV ANALISIS ..... 57**

4.1. Analisis Scene 2 Shot 8 ..... 57

4.2. Analisis Scene 6 Shot 29 ..... 59

4.3. Analisis Scene 6 Shot 36 ..... 61



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

4.4. Analisis Scene 11 Shot 49 ..... 64

**BAB V PENUTUP ..... 66**

5.5. Kesimpulan ..... 66

5.6. Saran ..... 67

**DAFTAR PUSTAKA ..... XIV**

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. *Template Storyboard* dalam pre produksi film *Star Wars* ..... 6

Gambar 2.2. *Storyboard* dalam film *Howl's Moving Castle*..... 6

Gambar 2.3. *Extreme Long Shot* ..... 8

Gambar 2.4. *Very Long Shot* ..... 8

Gambar 2.5. *Long Shot*..... 9

Gambar 2.6. *Medium Long Shot*..... 10

Gambar 2.7 *Medium Shot* ..... 11

Gambar 2.8. *Medium Close-Up*..... 11

Gambar 2.9. *Close-Up* ..... 12

Gambar 2.10 *Big Close-Up* ..... 13

Gambar 2.11. *Extreme Close-Up* ..... 13

Gambar 2.12. *Frontal View* ..... 14

Gambar 2.13. *¾ View* ..... 15

Gambar 2.14. *Profile View* ..... 15

Gambar 2.15. *¾ Back View* ..... 16

Gambar 2.16. *Full Back View* ..... 16

Gambar 2.17. *Vertical Camera Angle* ..... 18

Gambar 2.18. *Selective Focus* ..... 19

Gambar 2.19. *Deep Focus* ..... 20

Gambar 2.20. *Negative Space* ..... 21

Gambar 2.21. *Rule of Third* ..... 22

Gambar 2.22. *Balance / Imbalance* ..... 23



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

Gambar 2.23. *Dutch Angle* ..... 24

*Gambar 2.24. 180 degree rule yang benar dan salah* ..... 25

Gambar 2.25. *Profile Two-Shot* ..... 26

Gambar 2.26. *Profile Two Shot,* frame dipersempit untuk momen romantis ..... 26

Gambar 2.27. *Profile Two Shot* sempit, untuk memperlihatkan orang bertengkar 27

Gambar 2.28. *Direct to Camera Two Shot,* dua orang berjalan berdampingan menuju ke arah kamera ..... 28

Gambar 2.29. *Direct to Camera Two Shot,* dua orang berbincang di kursi depan dalam sebuah mobil ..... 28

Gambar 2.30. *Over the Shoulder Two Shot* dengan jarak *MCU,* paling sering digunakan dalam film ..... 29

Gambar 2.31. *Over the Shoulder Two Shot* dengan jarak *CU*, untuk menunjukkan tensi dan ekspresi karakter lebih jelas ..... 29

Gambar 3.1. Proses tahapan kerja individu ..... 33

Gambar 3.2. Poster *Day & Night* ..... 34

Gambar 3.3. Poster Mune : *Guardian of the Moon* ..... 35

Gambar 3.4. Poster *Sanjay's Super Team* ..... 36

Gambar 3.5. Penggunaan *long shot* dan *profile two-shot* ..... 37

Gambar 3.6. *Balance* dalam shot yang sama. ..... 38

Gambar 3.7. Komposisi *Rule of Third* dalam shot yang sama. ..... 38

Gambar 3.8. *Imbalance* terjadi saat Day menyombongkan diri. ..... 39

Gambar 3.9. Komposisi *rule of third* dalam shot yang sama. ..... 40

Gambar 3.10. *Balance* pada shot di akhir cerita. ..... 41



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

Gambar 3.11. Penggunaan komposisi gambar dan warna untuk menciptakan perselisihan dan pembagian wilayah. ..... 42
Gambar 3.12. *Balance* dalam komposisi menunjukkan bahwa mereka sederajat. 43
Gambar 3.13. Terjadi *inbalance* saat Sohone sedang mengintimidasi Mune, menunjukan Sohone lebih superior. ..... 43
Gambar 3.14. Hubungan ayah dan Sanjay di awal cerita ..... 44
Gambar 3.15. Hubungan ayah dan Sanjay di awal cerita ..... 45
Gambar 3.16. Shot List Film "The Keepers" ..... 46
Gambar 3.17. Sketsa awal scene 2 ..... 47
Gambar 3.18. Eksplorasi pertama scene 2 ..... 48
Gambar 3.19. Eksplorasi kedua scene 2 ..... 48
Gambar 3.20. Eksplorasi ketiga scene 2 ..... 48
Gambar 3.21. Alternatif *shot* 9 menggunakan *medium close up* ..... 49
Gambar 3.22. Alternatif *shot* 9 menggunakan *long shot* ..... 49
Gambar 3.23. Alternatif *shot* 9 menggunakan *over the shoulder two shot* ..... 49
Gambar 3.24. *Shot* 9 dipindahkan ke digital ..... 50
Gambar 3.25. Revisi scene 2 ..... 51
Gambar 3.26. Eksplorasi pertama Scene 6 ..... 51
Gambar 3.27. Eksplorasi kedua Scene 6 ..... 52
Gambar 3.28. Alternatif *shot* 29 menggunakan *tilt* dan *medium close up* ..... 52
Gambar 3.29. Alternatif *shot* 29 dengan *neutral shot* dan posisi kamera yang lebih tinggi ..... 53



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

Gambar 3.30. Penggunaan *imbalance* menunjukan Purnama berhasil mempertahankan bola ..... 53
Gambar 3.31. Dominasi Surya dalam *shot* 29..... 54
Gambar 3.32. Dominasi Purnama dalam *shot* 36..... 54
Gambar 3.33. *Scene* 6 dibuat secara digital ..... 55
Gambar 3.34. Pembuatan *scene* 11 dalam *thumbnail* secara manual..... 56
Gambar 3.35. *Scene* 11 dipindahkan ke digital..... 56
Gambar 4.1. *Scene* 2 *Shot* 8 "*The Keepers*" ..... 57
Gambar 4.2. *Imbalance* dalam *Scene* 2 *Shot* 8..... 58
Gambar 4.3. Komposisi *rule of third* dalam *Scene* 2 *Shot* 8..... 58
Gambar 4.4. *Scene* 6 *Shot* 5 "*The Keepers*"..... 60
Gambar 4.5. *Imbalance* dalam *Scene* 6 *Shot* 29..... 61
Gambar 4.6. *Scene* 6 *Shot* 36 *The Keepers* ..... 62
Gambar 4.7. *Rule of third* dalam *shot* 36 ..... 63
Gambar 4.8. *Imbalance* dalam *shot* 36..... 63
Gambar 4.9. *Scene* 11 *Shot* 49..... 64
Gambar 4.10. Jarak Karakter dalam *Scene* 11 *Shot* 49 ..... 65

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

# DAFTAR LAMPIRAN

**LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI .....XV**

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018