



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* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
CERITA DALAM ANIMASI KOMEDI 2D BERJUDUL
“*TASTE*”**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Detra Hokie
NIM : 00000018777
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 : Detra Hokie

NIM : 00000018777

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN

CERITA DALAM ANIMASI KOMEDI 2D BERJUDUL

“TASTE”

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya penciptaan 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 Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Desember 2017



Detra Hokie



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL

Oleh

Nama : Detra Hokie

NIM : 00000018777

Program Studi : Film dan Televisi


Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 17 Januari 2018

Pembimbing


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

Penguji


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

Ketua Sidang


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

Ketua Program Studi


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

KATA PENGANTAR

“Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. “Tak ada seorangpun yang meraih keberhasilannya tanpa melalui kerja keras”. Kata mutiara seperti itulah yang bisa membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tuntas meskipun butuh perjuangan dalam proses pembuatannya. Adapun juga sebagai salah satu syarat kelulusan sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam kesempatan ini penulis ingin berterima kasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi. Ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmatnya penulis di beri hikmah dan berkah untuk bisa menyelesaikan skripsi hingga akhir.
2. Orang Tua penulis yang sudah mendukung untuk bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Matheus Prayogo S.Sn., selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi dan membantu memberi masukan terhadap film 2D animasi “*Taste*”.
4. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku dosen mata kuliah Final Pre-Production yang sudah membimbing penulis dalam mengerjakan topik bahasan.
5. Arsa Widitiarsa S.Sn., selaku dosen mata kuliah Seminar yang sudah membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi.

6. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. , selaku dosen animasi dan penguji pada sidang akhir yang memberikan saran dan dorongan kepada penulis untuk karya tugas akhir.
7. Fachrul Fadly, S. Ked. Selaku ketua sidang yang telah memberi saran kepada penulis untuk karya tugas akhir.
8. Yovita Destiana selaku teman satu tim dalam *Kentang Production* yang bersama-sama melewati semua proses dalam pembuatan tugas akhir animasi "*Taste*".
9. Jeanne Coritama, Stephanie Gozalie, Jane Lorenti, Jeshen Ham, Kimberly Dilois, Desak Putu Prabantari, Stefani Guasia, Aisyah Nanda dan teman-teman lainnya yang sudah membantu dan memberikan saran kepada penulis untuk Skripsi.

Tangerang, 14 Desember 2017



Detra Hokie

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Film yang baik adalah film yang membutuhkan *shot* yang hebat. Untuk mendapatkan *shot* yang baik butuh pemahaman seperti pemakaian *shot* yang cocok dalam scene tersebut seperti jenis-jenis *shot*, *angle*, dan komposisi. Pilihan dan variasi *shot* tersebut yang dapat memvisualisasikan sebuah cerita animasi dan menghidupkan tokoh didalamnya.

Agar cerita dapat tervisualisasikan lewat sebuah *shot*, penelitian mengenai *shot* perancangan *shot* sangat dibutuhkan untuk membantu perancangan *shot* dalam film animasi “*Taste*”.

Kata kunci: *shot*, *angle*, animasi dan komedi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

A good movie will require a great shot, and a great shot will require a good understanding on how to create a good and suitable shot for the scenes. There are many aspects to create a great scene; such as shots type, angle and composition. The variation and choosing the right shots will enable the visualization of the story and bring out the character in the movie.

To visualize the story from the shots, research and planning for each shot is needed to help the creation of shots in animation movie. "Taste"

The keyword: shot, angle, animation and comedy

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XVII
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Animasi.....	4
2.2 Shot.....	5
2.2.1. <i>Extreme Close Up Shot</i>	6
2.2.2. <i>Big Close Up Shot</i>	7

2.2.3. <i>Close Up Shot</i>	7
2.2.4. <i>Medium Close Up Shot</i>	8
2.2.5. <i>Medium Shot</i>	9
2.2.6. <i>Medium Long Shot</i>	10
2.2.7. <i>Long Shot</i>	10
2.2.8. <i>Cutaway</i>	11
2.3 Komposisi	11
2.3.1 <i>Rule of third</i>	12
2.3.2. <i>Focus Distance</i>	13
2.4 Angle	13
2.4.1. <i>Low Angle View</i>	14
2.4.2. <i>High Angle View</i>	14
2.4.3. <i>Eye Level View</i>	15
2.5 Camera Movement	16
2.5.1. <i>Pan</i>	17
2.5.2. <i>Pedestal</i>	17
2.5.3. <i>Zoom and Shake</i>	18
2.6 Komedi	19
2.6.1. <i>Slapstick</i>	20
BAB III METODOLOGI	21
3.1. Gambaran Umum	21
3.1.1 <i>Sinopsis</i>	21
3.1.2. <i>Posisi Penulis</i>	21
3.2. Metode penelitian	22
3.3. Tahapan Kerja	23

3.4 Acuan	25
3.4.1. Binekon	25
3.4.2. Tom and Jerry.....	26
3.5. Analisa Referensi	27
3.5.1. Episode Coconut	27
3.5.2. Episode Beefcake Tom.....	30
3.5.3. Episode Nit-Witty Kitty	31
3.6. Proses Perancangan Shot	33
BAB IV ANALISIS	39
4.1. Analisis	39
4.1.1. Shot List.....	39
4.1.2. Perancangan Shot.....	41
4.1.2.1. Scene 3	41
BAB V PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	xix
WEBSITE	xx
LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	xxi
LAMPIRAN B: <i>SCRIPT</i>	xxiii

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Extreme Close Up Shot</i>	6
Gambar 2. 2 <i>Big Close Up Shot</i>	7
Gambar 2. 3 <i>Close Up Shot</i>	7
Gambar 2. 4 <i>Medium Close Up Shot</i>	8
Gambar 2. 5 <i>Medium Shot</i>	9
Gambar 2. 6 <i>Medium Long Shot</i>	10
Gambar 2. 7 <i>Long Shot</i>	10
Gambar 2. 8 <i>Rule of thrid</i>	12
Gambar 2. 9 Jarak Fokus.....	13
Gambar 2. 10 <i>Low Angle View</i>	14
Gambar 2. 11 <i>High Angle View</i>	14
Gambar 2. 12 <i>Eye Level View</i>	15
Gambar 2. 13 <i>Camera Movement</i>	16
Gambar 2. 14 <i>Pan</i>	17
Gambar 2. 15 <i>Pedestal</i>	17
Gambar 2. 16 <i>Zoom</i>	18
Gambar 3. 1 Skematika Perancangan.....	23
Gambar 3. 2 Binekon	25
Gambar 3. 3 Tom and Jerry.....	26
Gambar 3. 4 Kale, Sula, Papu tertimpa kelapa.	27
Gambar 3. 5 Jabo dan Sumi menabrak Kale.	28
Gambar 3. 6 Papu marah.....	29

Gambar 3. 7 Papu kesakitan.....	29
Gambar 3. 8 Perancangan <i>shot</i> sebelum dan sesudah revisi Error! Bookmark not defined.	
Gambar 3. 9 Alternatif <i>Shot</i> 69 pada <i>Scene</i> 3.	34
Gambar 3. 10 Alternatif <i>Shot</i> 98 pada <i>Scene</i> 3.	35
Gambar 3. 11 Alternatif <i>Shot</i> 84 pada <i>Scene</i> 3	36
Gambar 4. 1 Timi menjahili Chal.	41
Gambar 4. 2 Chal menahan ketawa.	42
Gambar 4. 3 Chal tertimpa Barbell.	43
Gambar 4. 4 Timi menabrak patung kesayangan Papi.....	44
Gambar 4. 5 Papi Berhasil menyelamatkan patungnya.	45
Gambar 4. 6 Papi tertimpa barbell Chal.....	45
Gambar 4. 7 Papi shock dan kesakitan.....	46

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel <i>Shot List</i> “Taste”	39
Tabel 4. 2 Tabel Shot List “Taste”	40
Tabel 4. 3 Tabel <i>Shot List</i> “Taste”	40

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....XXI

LAMPIRAN B: *SCRIPT*.....XXIII

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA