



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

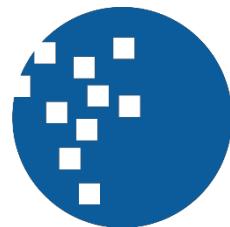
Copyright and reuse:

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
KONDISI PSIKOLOGIS KARAKTER PADA FILM ANIMASI
2D “MAMA”**

Skripsi Penciptaan

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Gradynata
NIM : 00000018781
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 : Gradynata

NIM : 00000018781

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

Perancangan *Shot* untuk Memvisualisasikan Kondisi Psikologis Karakter pada Film Animasi 2D "Mama"

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

Gradynata



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan *Shot* untuk Memvisualisasikan Kondisi Psikologis

Karakter pada Film Animasi 2D “Mama”

Oleh

Nama : Gradynata

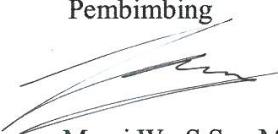
NIM : 00000018781

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

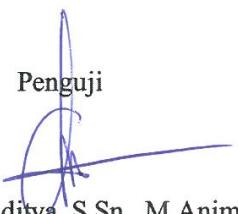
Tangerang, 29 Januari 2018

Pembimbing



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

Pengaji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Berawal dari kegemaran penulis akan *storytelling* dan sebuah *idealisme* yang muncul setelah menginjakkan kaki di dunia kreatif. Penulis memiliki keinginan mendalam untuk membuat sebuah karya animasi 2D orisinil, membanggakan dan dapat menjadi bukti konkret pengetahuan yang telah penulis temui selama perkuliahan untuk menyelesaikan strata satu yang penulis ambil. Walaupun karya ini masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan.

Seperti yang telah di sebutkan, penulis secara khusus mengangkat animasi jenis 2D karena animasi ini sudah mulai hilang ditelan oleh banyaknya peminat animasi dalam bentuk 3D. Animasi 2D juga membutuhkan kedisiplinan dalam menggambar, sehingga akademisi lain bisa lebih mudah mengingat dan menghargai proses dalam mengerjakan animasi. Penulis sangat berharap skripsi penciptaan ini dapat bermanfaat bagi akademisi lainnya terutama di bidang *visual-storytelling*. Banyak konsep dasar, metode berpikir, dan hasil temuan penulis yang kiranya dapat membantu dalam proses pengaplikasian *shot* yang berkaitan dengan cara memvisualisasikan emosi karakter kepada penonton melalui *visual*. Sehingga di masa mendatang akademisi lain mampu menuangkan kreativitas mereka.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.

2. Yohanes Merci W., S.Sn., M.M., selaku dosen mata kuliah Final Project Pre-Production dan dosen pembimbing.
3. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku ketua sidang saat sidang akhir dan prasidang 2.
4. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., selaku penguji saat sidang akhir dan prasidang 2.
5. M. Cahya Daulay M.Ds., selaku dosen mata kuliah Seminar.
6. Arya S. Aji, selaku rekan tugas akhir yang bertanggung jawab dalam *Scoring*.
7. Jennifer Karina Suwito, rekan tugas akhir film animasi 2D “Mama”, yang tiada hentinya memberikan masukan, wejangan, dan nasihat seiring berjalannya proses pembuatan skripsi penciptaan ini.
8. Keluarga dekat serta rekan-rekan satu angkatan yang secara langsung dan tidak langsung membantu proses film animasi 2D “Mama”.

Tangerang, 14 Desember 2017

Gradynata



ABSTRAKSI

Kualitas sebuah film dapat diukur dari segi cerita dan bagaimana seorang *filmmaker* memvisualisasikan cerita mereka. *Shot* merupakan salah satu aspek untuk menyampaikan cerita secara visual. Didasari dari dua hal di atas, Penulis ingin menantang diri sendiri untuk merancang *shot* yang bisa mengaitkan emosi kepada penonton. Sekumpulan *shot* yang tidak hanya menarik untuk dilihat namun mampu menyampaikan emosi kepada penonton, sekumpulan *shot* yang mampu bercerita.

Dari penjabaran di atas, Penulis memutuskan untuk membahas perancangan *shot* dengan menggunakan metode studi literatur dan studi referensi yang dikemas secara live ataupun animasi untuk membuat karya audio visual. Sementara itu, penulis memilih untuk mengemas karya menggunakan medium animasi, karena fleksibilitas yang ditawarkan membuka jendela yang lebih lebar dalam konteks visual.

Kata kunci: *visual storytelling, shots, emosi*



ABSTRACT

Qualities of a film is measured from story and how you visualized it. Shot is one of the key aspect to deliver the story in visual. From those two aspects, the writer wants to challenge himself to devise a shot that give an attached emotion to audience. A group of shot that not only pleases the eye, but shots that can deliver emotion to its audience, shots which can tell a story.

Based on those description, writer decided to write a thesis about shot design by reading literatures and reference method, packed with either live action or animation as the medium. And this thesis will be applied in animation form, considering its vast flexibility in terms of visual presentation is better than any other forms.

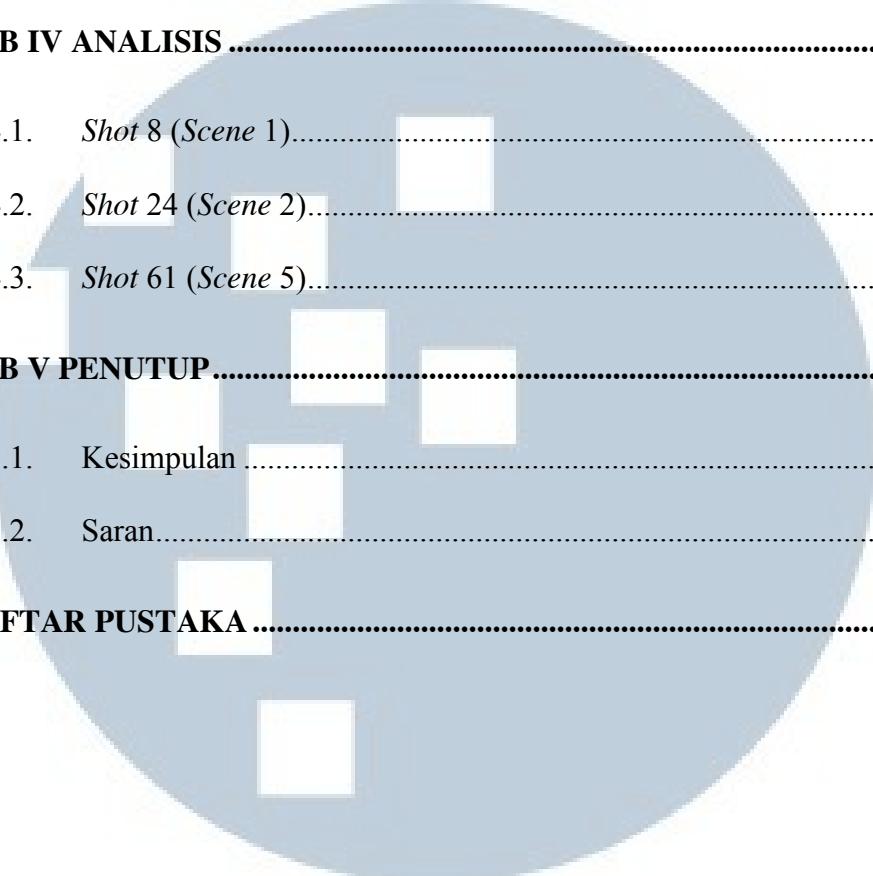
Keywords: *visual storytelling, shots, emotion*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	III
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Animasi	6
2.1.1. Jenis-Jenis Animasi.....	7
2.1.2. Proses Produksi Animasi	8
2.2. Shot.....	9

2.3.	Elemen-Elemen Dalam <i>Shot</i>	10
2.3.1.	Screen Direction.....	10
2.3.2.	Jenis-Jenis <i>Shot</i>	12
2.3.3.	Sudut Kamera.....	15
2.3.4.	Gerakan Kamera.....	19
2.4.	Komposisi	26
2.4.1.	Rule of thirds.....	26
2.4.2.	Keseimbangan	27
	BAB III METODOLOGI	29
3.1.	Gambaran Umum	29
3.1.1.	Sinopsis	30
3.1.2.	Posisi Penulis	30
3.2.	Tahapan Kerja	30
3.3.	Konsep Dasar	32
3.3.1.	Kondisi psikologis <i>Shot 8 (scene 1)</i>	32
3.3.2.	Kondisi psikologis <i>Shot 24 (scene 2)</i>	33
3.3.3.	Kondisi psikologis <i>Shot 61 (scene 5)</i>	34
3.4.	Acuan	35
3.4.1.	Hasil Observasi	37
3.5.	Perancangan Shot	53
3.5.1.	<i>Shot 8 (scene 1)</i>	53
3.5.2.	<i>Shot 24 (scene 2)</i>	54
3.5.3.	<i>Shot 61 (scene 5)</i>	57



BAB IV ANALISIS	59
4.1. <i>Shot 8 (Scene 1)</i>	59
4.2. <i>Shot 24 (Scene 2)</i>	61
4.3. <i>Shot 61 (Scene 5)</i>	65
BAB V PENUTUP.....	67
5.1. Kesimpulan	67
5.2. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	XIV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh animasi 2D dalam film <i>The Bear and The Hare</i> (2014).....	8
Gambar 2.2. Atas: Guy Haines memasuki layar dari kiri, Bawah: Bruno Anthony layar dari kanan pada film <i>Strangers on the Train</i> (1951).....	11
Gambar 2.3. Ilustrasi pergerakan arah pada sumbu X dan sumbu Y	12
Gambar 2.5. Contoh <i>High-angle</i> pada film <i>Citizen Kane</i> (1941)	18
Gambar 2.6. Contoh <i>Low-angle</i> <i>Inglourious Basterds</i> (2009).....	18
Gambar 2.7. Contoh <i>Zoom Shot</i> pada film <i>The Elephant Man</i> (1980)	20
Gambar 2.8. Contoh <i>Pan Shot</i> pada film <i>Hot Fuzz</i> (2007)	21
Gambar 2.9. Contoh <i>Tilt Shot</i> pada film <i>Solaris</i> (2002)	22
Gambar 2.10. Contoh <i>Dolly Shot</i> pada film <i>Swimming Pool</i> (2003)	23
Gambar 2.11. Contoh <i>Tracking Shot</i> pada film <i>The Lives of Others</i> (2006)	24
Gambar 2.12. Contoh <i>Dolly Zoom Shot</i> pada film <i>Taking Lives</i> (2004)	25
Gambar 2.13. Penerapan <i>rule of third</i> pada film <i>Fallen Angel</i> (1995)	27
Gambar 2.14. Penerapan <i>balanced</i> pada film <i>Hero</i> (2004)	28
Gambar 2.15. Penerapan <i>unbalanced</i> pada film <i>The Proposition</i> (2005).....	28
Gambar 3.1. Skema tahapan kerja perancangan <i>shot</i>	31
Gambar 3.2. Sketsa awal perancangan <i>shot</i> 8 (<i>scene</i> 1)	32
Gambar 3.3. Sketsa awal perancangan <i>shot</i> 24 (<i>scene</i> 2)	33
Gambar 3.4. Sketsa awal perancangan <i>shot</i> 61 (<i>scene</i> 5)	35
Gambar 3.5. Penerapan <i>screen direction</i> bersumbu x dalam film <i>Pulp Fiction</i> (1994)	37

Gambar 3.6. Penerapan <i>screen direction</i> bersumbu x dalam film <i>Pulp Fiction</i>	
(1994)	38
Gambar 3.7. Penerapan <i>screen direction</i> dalam film <i>Que Dalle</i> (2015).....	39
Gambar 3.8. Penerapan <i>screen direction</i> dalam film <i>Que Dalle</i> (2015).....	40
Gambar 3.9. Komposisi <i>balanced</i> yang ditampilkan dalam film <i>Pulp Fiction</i>	
(1994)	41
Gambar 3.10. Komposisi <i>Unbalanced</i> yang ditampilkan dalam film <i>Pulp Fiction</i>	
(1994)	42
Gambar 3.11. Penerapan komposisi <i>unbalanced</i> menjadi <i>balanced</i> dalam film	
<i>Pulp Fiction</i> (1994)	44
Gambar 3.12. Penerapan sudut kamera <i>low-angle</i> dalam film <i>Pulp Fiction</i> (1994)	
.....	45
Gambar 3.13. Penerapan sudut kamera <i>high-angle</i> dalam film <i>Pulp Fiction</i>	46
Gambar 3.14. Aplikasi gerakan kamera <i>Tilt Up</i> dalam <i>The Revenant</i> (2015)	49
Gambar 3.15. Aplikasi gerakan kamera <i>Tilt Down</i> dalam <i>The Revenant</i> (2015) .	50
Gambar 3.16. Aplikasi gerakan kamera <i>Tracking</i> dalam <i>The Revenant</i> (2015) ...	51
Gambar 3.17. Aplikasi gerakan kamera <i>Dolly Zoom</i> dalam <i>Pulp Fiction</i> (1994) 52	
Gambar 3.18. Perbandingan sketsa awal(atas) dan sketsa akhir(bawah) dalam	
tahap <i>Storyboard</i>	53
Gambar 3.19. Perbandingan rancangan awal(atas) dan akhir(bawah) <i>shot 24</i>	
(<i>scene 2</i>) dalam tahap <i>Storyboard</i>	55
Gambar 3.20. Sketsa awal rancangan <i>shot 61</i> (<i>scene 5</i>) dalam tahap <i>Storyboard</i> .	58

Gambar 4.1. Perbandingan sketsa awal (atas) dalam tahap <i>storyboard</i> dan sketsa akhir (bawah) dari <i>shot 8</i>	59
Gambar 4.2. Tampilan akhir <i>shot 8</i> dalam film animasi “Mama”	60
Gambar 4.3. Perbandingan sketsa awal (atas) dan akhir(bawah) dari <i>shot 24</i> dalam tahap <i>storyboard</i>	61
Gambar 4.4. Tampilan akhir <i>shot 24</i> dalam film animasi “Mama”	64
Gambar 4.5. Perbandingan sketsa awal (atas) dan akhir(bawah) dari <i>shot 61</i> dalam tahap <i>storyboard</i>	65
Gambar 4.6. Tampilan akhir <i>shot 61</i> dalam film animasi “Mama”	66



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN JUDUL SKRIPSI.....	XVI
LAMPIRAN B: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	XVII
LAMPIRAN C: VISUAL DEVELOPMENT	XIV
LAMPIRAN D: NASKAH	XVI
LAMPIRAN E: STORYBOARD.....	XIX
LAMPIRAN E: TIMELINE	XXXVI

