



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* DALAM FILM ANIMASI

DOKUMENTER BERJUDUL “MARZUKI”

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Muhammad Alfath Syahalam

NIM : 00000018662

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Alfath Syahalam

NIM : 00000018662

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN *SHOT* DALAM FILM ANIMASI

DOKUMENTER BERJUDUL “MARZUKI”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi 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



Muhammad Alfath Syahalam

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Shot dalam Film Animasi Dokumenter Berjudul
“Marzuki”

Oleh

Nama : Muhammad Alfath Syahalam

NIM : 00000018662

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 24 Januari 2018

Pembimbing

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

Penguji

R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang sebesar-besarnya atas kehadiran Allah SWT., atas berkah dan rahmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan laporan Skripsi Penciptaan yang berjudul “Perancangan *Shot* Dalam Film Animasi Dokumenter Berjudul ‘MARZUKI’” ini hingga selesai.

Ketertarikan penulis akan dokumenter berawal dari perkuliahan *Moving Image Theory*, dimana dosen mata kuliah tersebut menayangkan sebuah film animasi dokumenter yang berjudul ‘*Waltz with Bashir*’. Dari sana, penulis penasaran bagaimana mungkin sebuah film dokumenter yang biasanya di *shoot* menggunakan kamera ternyata bisa dibuat dalam bentuk animasi. Penulis juga melihat jika *shot* juga berperan pada film maupun animasi, dimana *shot* mempunyai kekuatan untuk menyampaikan makna yang ingin ditampilkan dalam film maupun animasi.

Pembuatan film animasi dokumenter ini juga bertujuan untuk mengedukasi dan dapat dijadikan referensi bagi yang ingin membuat animasi dokumenter, dikarenakan pembuat animasi dokumenter masih sedikit meskipun sudah ada beberapa. Penulis juga menyadari, selama pembuatan film animasi dokumenter ini, penulis dan rekan tim mendapati masalah-masalah yang tak terduga karena penulis masih cukup awam dengan proses pembuatan animasi dokumenter ini. Dari masalah-masalah tersebut, penulis sadar ada beberapa hal yang harus diperbaiki agar karya yang dihasilkan bisa menjadi lebih baik.

Penulis juga mempelajari bahwa animasi dapat menembus batasan-batasan yang tidak bisa ditangkap oleh kamera. Dari sana, penulis mencoba untuk


mengeksplorasi *shot*, komposisi *shot*, sudut kamera, teknik gambar dan sebagainya.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang sudah membantu jalannya proses pengerjaan Skripsi Penciptaan:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara.
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing Skripsi Penciptaan yang senantiasa membimbing dalam pengerjaan laporan Skripsi Penciptaan penulis.
3. Arsa Widitarsa Utoyo, S.T., M.Sn., selaku dosen mata kuliah *Seminar* yang sudah membantu dan membimbing proses penulisan Laporan Skripsi Penciptaan penulis hingga selesai.
4. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds., selaku pembimbing akademik dan Dosen *Final Project Pre-Production* yang senantiasa memberikan bimbingan serta arahan dalam pengerjaan Skripsi Penciptaan ini.
5. Dominika Anggraini Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku Dosen *Final Project Pre-Production* yang bersedia memberi masukan-masukan serta arahan dalam pengerjaan Skripsi Penciptaan ini.
6. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., selaku Ketua Sidang Akhir.
7. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., selaku Penguji pada Sidang Akhir.

8. Bapak Marzuki (alm.) beserta keluarga selaku narasumber penulis yang sudah mengizinkan penulis beserta tim untuk mengangkat kisah perjalanan hidup Bapak Marzuki.
9. Ber3Aja Production selaku rekan-rekan kelompok yang bersedia untuk berjuang bersama-sama untuk menyelesaikan Skripsi Penciptaan ini.
10. Kedua orang tua tercinta dan keluarga dekat yang selalu memberikan dukungan serta doa.

Tangerang, 14 Desember 2017



Muhammad Alfath Syahalam

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Medium animasi dapat menyampaikan informasi secara lebih menarik, salah satunya untuk menyampaikan cerita dokumenter. Dalam hal ini, penulis memilih topik mengenai *shot* karena melalui perancangan *shot* yang tepat dan benar, cerita dalam film dokumenter dapat tervisualisasikan dengan baik kepada penonton. Penulis akan membahas mengenai proses perancangan *shot* dalam film animasi dokumenter berjudul “Marzuki”. Proses perancangan tersebut diawali dengan observasi dan hasil wawancara dengan narasumber terkait sebagai dasar dari film tersebut, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan film-film sebagai referensi, serta teori-teori yang berkaitan dengan topik bahasan yang diangkat. Penulis mengambil data-data yang dibutuhkan agar dapat memvisualisasikan film animasi dokumenter yang penulis buat.

Kata kunci: animasi, animasi dokumenter, dokumenter, *shot*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Animation as a medium can convey information more interesting, one of them to convey the documentary story. In this case, author chose the topic of the shot because through the design of the shot, the story in the documentary can be well visualized to the audience. Author will discuss the process of designing a shot in the animated documentary film entitled "Marzuki". The design process begins with observations and interviews with relevant sources as the basis of the film, followed by the use of films as a reference, as well as theories related to the topic of discussion. The author takes the necessary data in order to visualize the documentary animated film that the author created.

Keywords: animation, animated documentary, documentary, shot.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Skripsi	2
1.5. Manfaat Skripsi	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi.....	4
2.2. Animasi Dokumenter.....	5

2.3.	Dokumenter	5
2.3.1.	Bentuk-bentuk Film Dokumenter	6
2.4.	<i>Shot</i>	9
2.4.1.	Jenis-jenis <i>Shot</i>	10
2.5.	Komposisi <i>Shot</i>	24
2.6.	Jenis-jenis Komposisi <i>Shot</i>	25
2.6.1.	<i>Headroom</i>	25
2.6.2.	<i>Lookroom</i>	25
2.6.3.	<i>Rule of Third</i>	25
2.6.4.	<i>Balance & Symmetry</i>	25
2.7.	<i>Camera Angle</i>	27

BAB III METODOLOGI 33

3.1.	Gambaran Umum	33
3.1.1.	Sinopsis	33
3.1.2.	Posisi Penulis	34
3.2.	Tahapan Kerja	34
3.3.	Konsep	36
3.4.	Acuan	37
3.4.1.	<i>Grave of the Fireflies</i>	37
3.4.2.	<i>The Prophet</i>	38
3.4.3.	<i>Her</i>	38
3.4.4.	<i>Waltz with Bashir</i>	39

3.4.5.	<i>Doctor Strange</i>	40
3.4.6.	<i>Distance</i>	40
3.5.	Observasi Referensi	41
3.5.1.	<i>Shot 27</i>	41
3.5.2.	<i>Shot 29</i>	43
3.5.3.	<i>Shot 41</i>	46
3.5.4.	<i>Shot 43</i>	49
3.6.	Proses Perancangan	51
3.6.1.	Perancangan <i>Shot 27</i>	52
3.6.2.	Perancangan <i>Shot 29</i>	54
3.6.3.	Perancangan <i>Shot 41</i>	56
3.6.4.	Perancangan <i>Shot 43</i>	59
BAB IV ANALISIS		62
4.1.	<i>Shot 27</i>	62
4.1.	<i>Shot 29</i>	63
4.1.	<i>Shot 41</i>	65
4.1.	<i>Shot 43</i>	67
BAB V PENUTUP		69
5.1.	Kesimpulan	69
5.2.	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		XVIII

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Extreme Close Up</i>	11
Gambar 2.2. <i>Close Up</i>	11
Gambar 2.3. <i>Medium Close Up</i>	12
Gambar 2.4. <i>Medium Shot</i>	13
Gambar 2.5. <i>Medium Long shot</i>	14
Gambar 2.6. <i>Long Shot</i>	14
Gambar 2.7. <i>Extreme Long shot</i>	15
Gambar 2.8. <i>Over the Shoulder</i>	16
Gambar 2.9. <i>Establish Shot</i>	17
Gambar 2.10. <i>Two Shot</i>	17
Gambar 2.11. <i>Group Shot</i>	18
Gambar 2.12. <i>Macro Shot</i>	19
Gambar 2.13. <i>Zoom Shot</i>	20
Gambar 2.14. <i>Pan Shot</i>	21
Gambar 2.15. <i>Tilt Shot</i>	21
Gambar 2.16. <i>Dolly Shot</i>	22
Gambar 2.17. <i>Tracking Shot</i>	23
Gambar 2.18. <i>Headroom</i>	25
Gambar 2.19. <i>Lookroom</i>	26
Gambar 2.20. <i>Rule of Third</i>	26
Gambar 2.21. <i>Balance</i>	27
Gambar 2.22. <i>High Angle</i>	28

Gambar 2.23. <i>Low Angle</i>	29
Gambar 2.24. <i>Frontal</i>	30
Gambar 2.25. <i>3/4 front</i>	30
Gambar 2.26. <i>Profile</i>	31
Gambar 2.27. <i>3/4 back</i>	32
Gambar 2.28. <i>Back</i>	32
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	3
Gambar 3.2. <i>Grave of the Fireflies</i>	38
Gambar 3.3. <i>The Prophet</i>	38
Gambar 3.4. <i>Her</i>	39
Gambar 3.5. <i>Waltz With Bashir</i>	39
Gambar 3.6. <i>Doctor Strange</i>	40
Gambar 3.7. <i>Distance</i>	40
Gambar 3.8. <i>Long Shot</i>	41
Gambar 3.9. <i>Extreme Long Shot</i>	42
Gambar 3.10. <i>Close up</i>	44
Gambar 3.11. <i>Medium close up</i>	45
Gambar 3.12. <i>Close up & Rule of third</i>	47
Gambar 3.13. <i>Medium shot & Rule of third</i>	49
Gambar 3.14. <i>Medium long shot & Balance</i>	50
Gambar 3.15. <i>Medium long shot & Rule of third</i>	50
Gambar 3.16. Alternatif 1	52
Gambar 3.17. Alternatif 2	53

Gambar 3.18. <i>Shot Final</i>	54
Gambar 3.19. Alternatif 1	55
Gambar 3.20. Alternatif 2	55
Gambar 3.21. <i>Shot Final</i>	56
Gambar 3.22. Alternatif 1	57
Gambar 3.23. Alternatif 2	58
Gambar 3.24. <i>Shot Final</i>	58
Gambar 3.25. Alternatif 1	59
Gambar 3.26. Alternatif 2	60
Gambar 4.1. <i>Shot 27</i>	62
Gambar 4.2. <i>Shot 29</i>	63
Gambar 4.3. <i>Shot 41</i>	65
Gambar 3.4. <i>Shot 43</i>	67



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Observasi Referensi <i>Shot</i> 27	43
Tabel 3.2. Observasi Referensi <i>Shot</i> 29	45
Tabel 3.3. Observasi Referensi <i>Shot</i> 41	48
Tabel 3.4. Observasi Referensi <i>Shot</i> 43	51

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN..... XVIII

LAMPIRAN B: STORYBOARD..... XXI



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA