

**PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
PERKEMBANGAN RELASI DUA TOKOH
PADA FILM ANIMASI 3D “*SOUND OF RAIN*”**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Daniel Rezadilla
NIM : 00000018976
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 : Daniel Rezadilla

NIM : 00000018976

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN SHOT UNTUK MEMVISUALISASIKAN

PERKEMBANGAN RELASI DUA TOKOH

PADA FILM ANIMASI 3D “*SOUND OF RAIN*”

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, 16 November 2018



Daniel Reza Dilla

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN SHOT UNTUK MEMVISUALISASIKAN PERKEMBANGAN RELASI DUA TOKOH PADA FILM ANIMASI 3D "SOUND OF RAIN"

Oleh

Nama : Daniel Rezadilla

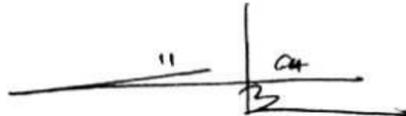
NIM : 00000018976

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

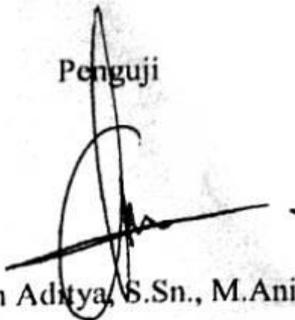
Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing



M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Penguji



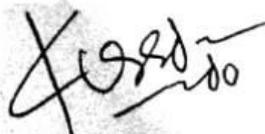
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada tuhan YME atas berkat dan karuninya sehingga laporan tugas akhir bisa penulis selesaikan dengan judul “Perancangan Shot untuk Memvisualisasikan Perkembangan Relasi Dua Karakter pada Film Animasi 3D *Sound in Rain*”. Laporan tugas akhir ini penulis susun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan program strata-1 di FTV, fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang.

Judul laporan tugas akhir ini dibuat karena pentingnya sebuah perancangan shot dalam animasi, seperti contoh adalah animasi “*Coco*” dimana dalam perancangannya *shot*-nya *audience* bisa menjadi sangat dekat dengan karakter di dalam film tersebut, relasi yang dirasakan oleh karakter dalam film animasi 3 dimensi “*Coco*” sangatlah nyata. Salah satu alasannya merupakan perancangan *shot* yang baik.

Penulisan laporan tugas akhir tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Kus Surdarsono, S.E., S.Sn., selaku ketua program studi Film dan Televisi.
2. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah memberi bantuan dari awal sampai akhir penulisan dan pembuatan laporan tugas akhir ini.
3. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim selaku penguji sidang akhir.
4. Matheus Prayogo, S.Sn.,M.Ds., selaku ketua sidang akhir.

5. Pihak-pihak yang bersangkutan dengan proses dari pembuatan sampai penyelesaian tugas akhir beserta laporannya.
6. Anggota keluarga yang selalu memberi dukungan, kepercayaan dan doa atas proses pelaksanaan tugas akhir ini.
7. Michelle Tjen, Daniel Yanto dan David Christianto selaku anggota kelompok *Hidden Gem Production* dan teman seperjuangan untuk menyelesaikan tugas akhir beserta laporannya.
8. Teman-teman Animasi UMN angkatan 2015 seperjuangan yang telah ikut membantu, memberi saran dan dukungan antara satu sama lain.

Tangerang, 16 November 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Daniel Reza Dilla', written over a light blue grid background.

Daniel Reza Dilla

ABSTRAKSI

Film animasi adalah salah satu media yang digunakan untuk menceritakan suatu cerita dan dari kebanyakan cerita pastinya ada interaksi yang terjadi antara satu tokoh dengan tokoh lainnya, hal itulah yang membuat cerita menarik. Karya tugas akhir film animasi 3D berjudul “*Sound of Rain*” merupakan sebuah karya yang menceritakan seorang ojek payung dan seorang ibu yang ingin memberikan hadiah kepada anaknya. Karya ini diceritakan dengan lokasi tempat di Jakarta dengan waktu kejadian di sekitar awal tahun 2011. Tujuan perancangan *shot* interaksi pada film animasi 3D “*Sound of Rain*” adalah dengan menggambarkan interaksi dan hubungan antar tokoh dengan eksplorasi gerak kamera dan tata cara pengambilan gambar pada film tersebut.

Kata kunci: Film, Hubungan, *Shot*

ABSTRACT

Animation film is one of the media that can be used to tell a story. Most story contains interaction between characters and that what makes interesting story. This final film project titled “Sound of Rain” is a story about one boy who lends an umbrella as his job to a mother who wants to give her daughter a present. This project takes place in Jakarta around 2011. The purpose designing the shot in the 3D animated film “Sound of Rain” is to visualize the interaction between characters by exploring how camera and blocking works.

Keywords: Film, Interaction, Shot

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
PRAKATA.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR SISI	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 Skripsi	2
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.2. <i>Visual storytelling</i>	4
2.3. <i>Storyboard</i>	5
2.4. <i>Shot</i>	5
13. <i>Transitional Shot</i>	11

2.5.	<i>Editing</i>	11
2.6.	<i>Simple Shot</i>	12
2.7.	<i>Complex Shot</i>	13
2.8.	<i>Composition</i>	13
2.8.1.	<i>Screen Direction</i>	13
2.8.2.	<i>The Rule of Thirds</i>	14
2.8.3.	<i>Headroom</i>	15
2.8.4.	<i>Principal of Design</i>	16
2.9.	Sosiologi Komunikasi	18
4.	Komunikasi sosial	19
2.10.	Proses-Proses Interaksi Sosial	19
2.11.	Proses Disosiasif	20
BAB III METODOLOGI		22
3.1.	Gambaran Umum	22
3.1.1.	Sinopsis	22
3.1.2.	Posisi Penulis	24
3.2.	Tahapan Kerja	24
3.2.	Hasil Observasi	25
3.2.1.	<i>Kotonoha No Niwa</i>	25
3.2.2.	<i>My Neighbor Totoro</i>	31
3.2.3.	<i>Frozen</i>	36
3.3.	Proses Perancangan	40
3.3.1.	<i>Shot List</i>	41
3.3.2.	<i>Scene 2 Shot 2</i>	41
3.3.3.	<i>Scene 5 Shot 10</i>	43
3.3.4.	<i>Scene 6 Shot 8</i>	45

3.3.5.	<i>Scene 6 Shot 12</i>	47
BAB IV ANALISIS		50
4.1.	<i>Analisis Final shot</i>	50
4.1.1.	<i>Analisis scene 2 shot 2</i>	50
4.1.2.	<i>Analisis scene 5 shot 10</i>	53
4.1.3.	<i>Analisis scene 6 shot 8</i>	56
4.1.4.	<i>Analisis scene 6 shot 12</i>	58
BAB V PENUTUP		64
5.1.	<i>Kesimpulan</i>	64
5.2.	<i>Saran</i>	65
DAFTAR PUSTAKA		XVII

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Film “ <i>The Shining</i> ”	5
Gambar 2.2. Film “ <i>Toy Story</i> ”	7
Gambar 2.3. Film “ <i>zootopia</i> ”	7
Gambar 2.4. Film “ <i>Peterpan</i> ”	7
Gambar 2.5. Film “ <i>Inside Out</i> ”	8
Gambar 2.6. Film “ <i>Tangled</i> ”	9
Gambar 2.7. Film “ <i>Garfield</i> ”	9
Gambar 2.8. Film “ <i>The Incredibles</i> ”	14
Gambar 2.9. Film “ <i>The Incredibles</i> ”	15
Gambar 3.1. Refrensi tata letak karakter	26
Gambar 3.2. <i>Breakdown</i> komposisi dalam <i>shot</i> Kotonoha no niwa.	27
Gambar 3.3. Refrensi tata letak karakter.....	28
Gambar 3.4. <i>Breakdown</i> komposisi dalam <i>shot</i> Kotonoha no Niwa	29
Gambar 3.5. Refrensi tata letak karakter.....	30
Gambar 3.6. Refrensi <i>angle</i> kamera dan penggunaan <i>stillshot</i>	30
Gambar 3.7. Referensi proses asosiasi.....	32
Gambar 3.8. <i>breakdown</i> komposisi dalam film <i>My neighbor Totoro</i>	33
Gambar 3.9. Referensi proses asosiasi.....	34
Gambar 3.10. <i>breakdown</i> komposisi dalam film <i>My neighbor Totoro</i>	34
Gambar 3.11. Referensi proses asosiasi.....	35
Gambar 3.12. <i>breakdown</i> komposisi dalam film <i>My neighbor Totoro</i>	35
Gambar 3.13. Referensi proses disosiasi.....	37
Gambar 3.14. <i>breakdown</i> komposisi dari film “ <i>Frozen</i> ”	38
Gambar 3.15. Referensi proses disosiasi.....	38
Gambar 3.16. <i>breakdown</i> komposisi dari film “ <i>Frozen</i> ”	39

Gambar 3.17. Referensi proses disosiasi	39
Gambar 3.18. <i>breakdown</i> komposisi dari film “Frozen”	40
Gambar 3.19. Perancangan <i>scene 2 shot 2</i>	42
Gambar 3.20. Perancangan alternatif <i>scene 2 shot 2</i>	43
Gambar 3.21. Perancangan <i>scene 5 shot 10</i>	44
Gambar 3.22. Perancangan alternatif <i>scene 5 shot 10</i>	44
Gambar 3.23. Perancangan <i>scene 6 shot 8</i>	45
Gambar 3.24. Perancangan alternatif <i>scene 6 shot 8</i>	46
Gambar 3.25. Perancangan alternatif <i>scene 6 shot 8</i>	46
Gambar 3.26. Perancangan <i>scene 6 shot 12</i>	47
Gambar 3.27. Perancangan <i>scene 6 shot 12</i>	47
Gambar 3.28. Perancangan alternatif <i>scene 6 shot 12</i>	48
Gambar 3.29. Perancangan alternatif <i>scene 6 shot 12</i>	48
Gambar 3.30. Perancangan alternatif <i>scene 6 shot 12</i>	48
Gambar 3.30. Perancangan alternatif <i>scene 6 shot 12</i>	48
Gambar 4.1. <i>Longshot scene 2 shot 3 storyboard</i>	50
Gambar 4.2. <i>Longshot scene 2 shot 3 render 3D</i>	51
Gambar 4.3. komposisi <i>frame</i> dengan memanfaatkan garis dan bentuk	52
Gambar 4.4. <i>Medium Longshot scene 5 shot 10 storyboard</i>	53
Gambar 4.5. <i>Medium longshot scene 5 shot 10 render 3D</i>	53
Gambar 4.6. komposisi dengan memanfaatkan garis	54
Gambar 4.7 <i>medium longshot scene 6 shot 8 storyboard</i>	56
Gambar 4.8. <i>medium longshot scene 6 shot 8 render 3D</i>	56
Gambar 4.9. komposisi <i>shot</i> memanfaatkan garis	57
Gambar 4.10 <i>medium longshot scene 6 shot 12 storyboard</i>	58
Gambar 4.11 <i>medium longshot scene 6 shot 12 render 3D</i>	58
Gambar 4.12 <i>longshot scene 6 shot 12 storyboard</i>	59

Gambar 4.13. <i>longshot scene 6 shot 12 previs</i>	59
Gambar 4.14. <i>komposisi scene 6 shot 12</i>	60
Gambar 4.15. <i>komposisi scene 6 shot 12</i>	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2. <i>shot list</i>	44
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: FORM BIMBINGAN	XIX
---	------------