



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 MEMBANGUN EKSPRESI
TAKUT DAN CEMAS TOKOH PADA FILM ANIMASI
HYBIRD 2D DAN 3D BERJUDUL ‘ SANGKAR ’**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Resuista Andriani A.
NIM : 00000018764
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 : Resuista Andriani A.

NIM : 00000018764

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN *SHOT* UNTUK MEMBANGUN EKSPRESI TAKUT

DAN CEMAS TOKOH PADA FILM ANIMASI *HYBIRD* 2D DAN 3D

BERJUDUL ‘SANGKAR’

dengan ini menyatakan bahwa, skripsi 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 narasumber.

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



Resuista Andriani A.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan *Shot* untuk Membangun Ekspresi Takut dan Cemas Tokoh
pada Film Animasi *Hybird 2D dan 3D* Berjudul 'Sangkar'

Oleh

Nama : Resuista Andriani A.
NIM : 00000018764
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

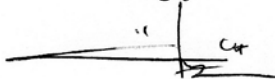
Tangerang, 30 Januari 2018

Pembimbing



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

Penguji



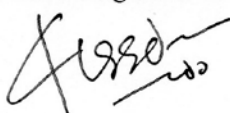
M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas terlaksananya skripsi penciptaan yang berjudul, “Perancangan *shot* untuk membangun ekspresi takut dan cemas tokoh pada film animasi *hybrid* 2D dan 3D berjudul ‘Sangkar’ ”.

Tujuan dari pembuat skripsi ini, selain menjadi salah satu syarat kelulusan dari jenjang S1 dan mendapat gelar S. Sn., adalah penulis memiliki minat terhadap dunia perfilman terutama dalam bidang animasi dan sinematografi. Ketertarikan penulis terhadap dunia perfilman mendorong penulis menuangkannya di dalam skripsi ini dengan mengambil *shot* sebagai topik bahasan utama. Michael Rabiger (2013) dalam bukunya menulis bahwa “*Shot is the smallest unit of the film language*”.

Film merupakan salah satu cara bagi penulis untuk mengemukakan pendapat, memberikan kritik sosial, bahkan mendidik masyarakat. Ketika penulis menuliskan skripsi ini, penulis menyadari, betapa kuatnya pengaruh *shot* di dalam sebuah film sebagai medium penyampaian pesan. *Shot* dapat menjadi daya tarik bagi penonton atau penikmat film untuk menonton dan memikirkan tentang pesan apa yang ingin di sampaikan oleh pembuat film. Penulis berharap melalui skripsi tugas akhir ini, penulis dapat membantu pembaca memahami tentang teknik pengambilan gambar, baik dalam film animasi, maupun dalam film *live action*.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada setiap orang yang telah membantu dan mendukung dalam pengerjaan serta penulisan skripsi tugas akhir ini:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program studi Film dan Televisi (FTV).
2. Yohanes Merci W., S.Sn., M.M. selaku Dosen Pembimbing.
3. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku Ketua Sidang Akhir.
4. Matheus Prayogo, S.Sn. selaku dosen ahli yang telah memberikan masukan.
5. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Penguji sidang akhir.
6. Maria Nonita, Irene Dian C, Atin, dan Leo Edwando yang ikut membantu pengerjaan film animasi 'Sangkar'.
7. Keluarga terdekat yang terus mendukung dan mendoakan.
8. Teman-teman terdekat penulis yang mendukung pengerjaan film dan skripsi.

Tangerang, 14 Desember 2017



Resuista Andriani A.



ABSTRAKSI

Dalam skripsi penciptaan yang berjudul “Perancangan *shot* untuk membangun ekspresi takut dan cemas tokoh pada film animasi hybrid 2D dan 3D berjudul ‘Sangkar’ ”, penulis ingin pembaca memahami bagaimana proses penyusunan *shot* dan bagaimana PTSD yang di alami oleh tokoh dapat digambarkan melalui *shot*. Dengan demikian, penonton dapat merasakan empati kepada tokoh pada film ini. Alasan mengapa penulis mengambil tema besar *shot*, karena ketertarikan penulis pada film dan juga pada sinematografi, serta bagaimana teknik kamera dapat diadaptasi pada film animasi. Penelitian akan dilakukan dengan berbagai studi kasus dari berbagai film, baik film *live action* ataupun film animasi. Selain studi kasus, penulis juga akan menyebarkan kuisisioner untuk memastikan pesan *shot* tersebut tersampaikan dengan baik, dan penonton dapat merasakan empati kepada tokoh. Hal yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah penulis mendapatkan *shot* yang dapat menggambarkan perasaan tokoh pada film animasi yang berjudul Sangkar dan juga dapat menjadi panduan atau referensi bagi mahasiswa jurusan film atau animasi yang hendak membahas atau memproduksi film yang serupa atau sejenis.

Kata kunci : *shot*, *angle*, komposisi, cemas, takut

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

In this project assignment, “The application of a shot is to build the fear and anxiety expression of the character in the 2D and 3D hybrid animated film entitled 'Sangkar'” the writer wants all the reader can understand how the process of shot in this film and how the PTSD experienced by the character can be described by shot, so the audience can empathize with character in this film. The reason why the author took the big theme shot, because the author's interest in the film and also on cinematography, as well as how the camera techniques can be adapted to the animated film. Research will be conducted with various case studies from various films, either live action film or animated film. In addition to case studies, the authors will also disseminate the questionnaires to ensure the message shots are well conveyed, and the audience can feel empathy with the character. Things to be achieved in this final project is the author get a shot that can describe the feelings of character in the animated film entitled Sangkar and also can be a guide or reference for students majoring in film or animation who want to discuss or produce similar or same kind film.

Keywords: shot, angle, composition, anxious, fear

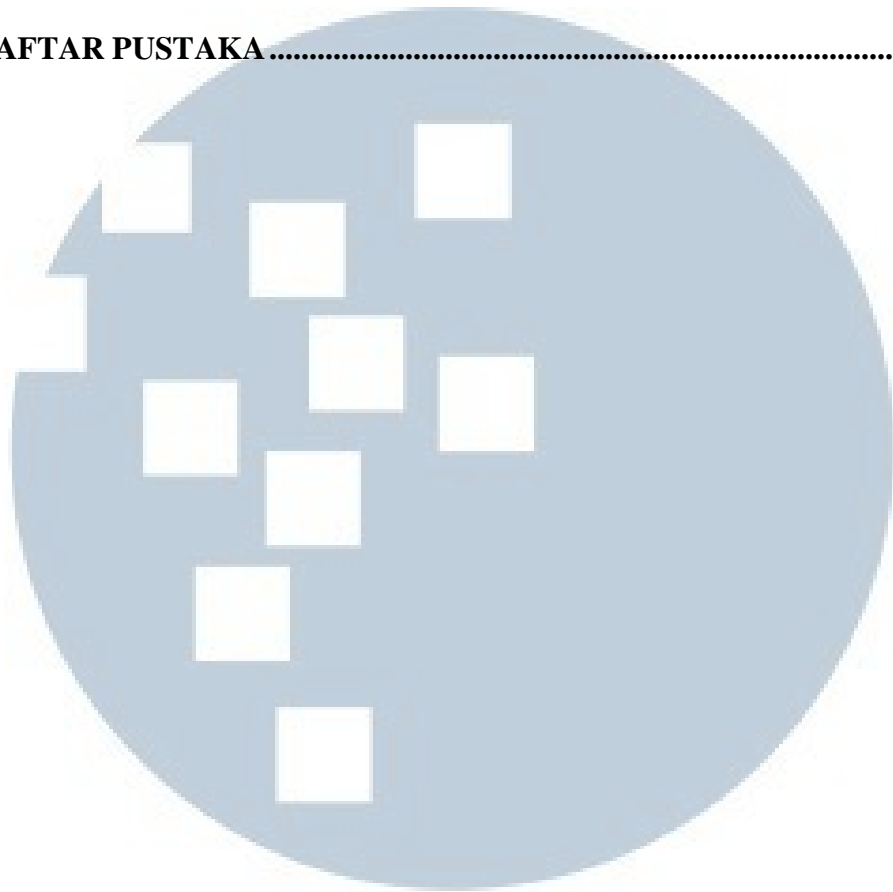
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	VI
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
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	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.2. Animasi <i>Hybird</i>	4
2.3. <i>Shot</i>	4
2.3.1. <i>Extream Wide Shot (EWS)</i>	5

2.3.2.	<i>Wide Shot (WD)</i>	6
2.3.3.	<i>Medium Long Shot (MLS)</i>	8
2.3.4.	<i>Medium Shot (MS)</i>	8
2.3.5.	<i>Medium Close – Up</i>	10
2.3.6.	<i>Close-Up Shot (CU)</i>	10
2.3.7.	<i>Extream Close-Up (ECU)</i>	11
2.4.	Prinsip komposisi dan teknis konsep	12
2.4.1.	<i>Screen Direction</i>	12
2.4.2.	<i>The Rule of Third</i>	16
2.4.3.	<i>Balanced dan Unbalanced Composition</i>	17
2.5.	<i>Angle</i>	18
2.5.1.	<i>Upshot (worm’s – eye view)</i>	18
2.5.2.	<i>Downshot (bird’s – eye view)</i>	19
2.5.3.	<i>High angle</i>	19
2.5.4.	<i>Point - Of – View (POV)</i>	20
2.5.5.	<i>Over-The- Shoulder (OTS)</i>	20
2.5.6.	<i>Dutch Angle / Canted</i>	21
2.6.	<i>Camera Movement</i>	21
2.6.1.	<i>Pan Shot</i>	22
2.6.2.	<i>Truck and Dolly</i>	22
2.6.3.	<i>Zoom In or Zoom Out</i>	23
2.6.4.	<i>Tilt Shot</i>	24
2.6.5.	<i>Handheld Shot</i>	25

2.7.	Emosi dan Ekspresi	25
2.8.	Takut	27
2.9.	Cemas	28
2.10.	Empati	28
2.11.	<i>Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)</i>	29
BAB III METODOLOGI		30
3.1.	Gambaran Umum	30
3.1.1.	Sinopsis	30
3.1.2.	Posisi Penulis	31
3.2.	Tahapan Kerja	31
3.3.	Acuan	32
3.4.1.	Analisa / Deskripsi Shot	32
3.4.2.	Referensi	33
3.4.3.	Proses perancangan	38
BAB IV ANALISIS		46
4.1.	Analisis	46
4.1.1.	<i>Scene 7 shot 29</i> (Yohan setelah mengalami <i>flashback</i>)	48
4.1.2.	<i>Scene 7 shot 30</i> (Yohan mencoba mengontrol ketakutannya)	49
4.1.3.	<i>Scene 8 shot 39</i> (Yohan tersadar dari halusinasi)	50
BAB V PENUTUP		44
5.1.	Kesimpulan	44
5.2.	Saran	45



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Jenis-jenis <i>shot</i>	5
Gambar 2.2. <i>Extreme Wide Shot</i> (EWS)	6
Gambar 2.3. <i>Wide Shot</i>	7
Gambar 2.4. <i>Medium Long Shot</i>	8
Gambar 2.5. <i>Medium Shot</i>	9
Gambar 2.6. <i>Medium Close-Up</i>	10
Gambar 2.7. <i>Close-Up Shot</i>	11
Gambar 2.8. <i>Extreme Close-Up</i>	12
Gambar 2.9 <i>Axis x</i> dan <i>Axis y</i>	13
Gambar 2.10 <i>Axis xy</i>	14
Gambar 2.11. <i>Frame axes Z</i>	16
Gambar 2.12. <i>The Rule of Third</i>	17
Gambar 2.13. <i>Balanced</i>	17
Gambar 2.14. <i>Unbalanced</i>	18
Gambar 2.15. <i>High angle</i>	19
Gambar 2.16. <i>Over-The-Shoulder</i>	20
Gambar 2.17. <i>Dutch angle</i>	21
Gambar 2.18. <i>Pan Shot</i>	22
Gambar 2.19. <i>Dolly</i>	23
Gambar 2.20. <i>Tilt</i>	24
Gambar 2.21. <i>Plutchik's Wheel of Emotions</i>	27
Gambar 3.1. <i>Skematika Perancangan</i>	31

Gambar 3.2. <i>Split</i> (2016).....	34
Gambar 3.3. <i>Split</i> (2016).....	34
Gambar 3.4. <i>Split</i> (2016).....	35
Gambar 3.5. <i>Frozen</i> (2012).....	36
Gambar 3.6. Keluarga Satu Setengah	37
Gambar 3.7. Trauma	38
Gambar 3.8. Scene 7 shot 29 (alternatif).....	39
Gambar 3.9. Scene 7 shot 29 (alternatif).....	39
Gambar 3.10. Scene 7 shot 29 (alternatif).....	40
Gambar 3.11. Scene 7 shot 29.....	40
Gambar 3.12. Scene 7 shot 30 (alternatif).....	41
Gambar 3.13. Scene 7 shot 30 (alternatif).....	41
Gambar 3.14. Scene 7 shot 30 (alternatif).....	42
Gambar 3.15. Scene 7 shot 30.....	42
Gambar 3.16. Scene 8 shot 39 (alternatif).....	43
Gambar 3.17. Scene 8 shot 39 (alternatif).....	43
Gambar 3.18. Scene 8 shot 39 (alternatif).....	44
Gambar 3.19. Scene 8 shot 39.....	44
Gambar 4.1. Scene 7 shot 29.....	48
Gambar 4.2. Scene 7 shot 30.....	49
Gambar 4.3. <i>Scene 8 shot 39</i>	50



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN I	XIX
LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN II.....	XX
LAMPIRAN C: <i>STORYBOARD</i>	XXI

UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**