



### **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 Mendukung Visualisasi  
EMOSI KARAKTER DALAM FILM ANIMASI 2D BERJUDUL  
“HARIDEWA”**

**Skripsi Penciptaan**

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



Nama : Shelvy  
NIM : 00000018688  
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 : Shelvy

NIM : 00000018688

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

### **PERANCANGAN *SHOT* UNTUK Mendukung Visualisasi Emosi Karakter dalam Film Animasi 2D Berjudul**

#### **“HARIDEWA”**


dengan ini menyatakan bahwa, 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



Shelvy



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

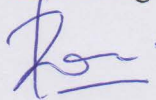
### Perancangan *Shot* untuk Mendukung Visualisasi Emosi Karakter dalam Film Animasi 2D Berjudul “Haridewa”

Oleh

Nama : Shelvy  
NIM : 00000018688  
Program Studi : Film dan Televisi  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 29 Januari 2018

Pembimbing



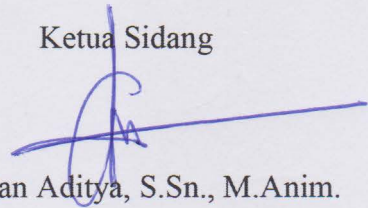
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Penguji



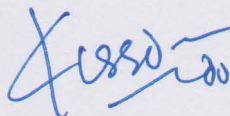
Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Dalam merancang tugas akhir penulis, yang menjadi alasan penulis mengambil topik ini karena penulis tertarik dengan visualisasi film dari tiap film cinema yang disaksikannya. Bagaimana sebuah film dapat menyajikan visual yang baik, yang enak dilihat mata. Sehingga berangkat dari ketertarikan ini, penulis menuliskan tentang perancangan *shot*.

Secara pribadi, penulis dapat mempelajari banyak hal dalam proses pembuatan laporan ini. Penulis dapat menjadi lebih paham dan menambah wawasan lebih tentunya tentang topik yang dipilihnya dan kemudian juga dapat membantu tugas akhirnya dengan pengaplikasian ilmu ini kedalam pengerjaan tugasnya. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam memahami proses perancangan *shot* yang penulis buat.


Pada akhirnya, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu saya menyelesaikan skripsi ini. Urutan nama sebagai berikut:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi FTV.
2. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
3. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku Ketua Sidang Tugas Akhir
4. Yohanes Merci W., S.Sn., M.M. selaku Penguji Tugas Akhir
5. Kedua Orangtua dan keluarga dekat yang telah memberikan dukungan.
6. Dwi Mellisa selaku rekan kerja dalam kelompok TA
7. Teman-teman dalam kuliah yang berjuang bersama dalam penulisan laporan skripsi ini

8. Pihak-pihak yang turut membantu kelancaran penulisan laporan skripsi

ini

Tangerang, 14 Desember 2017



Shelvy



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRAKSI

Perancangan *shot* menjadi sebuah tahapan praproduksi penting dalam proses pembuatan sebuah film animasi. *Shot* berperan untuk mengvisualkan cerita script yang telah dibuat dan dengan merancang *shot* dengan benar maka cerita dapat ternarasikan dengan baik

Dalam laporan ini penulis ingin menjabarkan tentang perancangan *shot* dalam pembuatan *storyboard* dengan baik untuk memvisualisasikan emosi, agar dapat membantu proses pengerjaan animasi. Berbagai variasi *shot* yang dikombinasikan dapat membantu untuk meningkatkan visual animasi seperti dari segi *focal length*, *camera angle* dan komposisi.

Kata kunci: *Visual, Shot, Emosi, 2D animation*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ***ABSTRACT***

*Shot design becomes an important pre-production stage in the process of making an animated film. Shot plays a role to visualize the story of a script that has been created and by designing the shot correctly then the story can be narrated well.*

*In this report the author would like to describe the design of shots in making a storyboard well for visualize emotion, in order to assist the process of animation work. Various combined shots can help to enhance visual animation such as in terms of focal length, camera angle and composition.*

*Keywords: Visual, Shot, Emotion, 2D animation*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

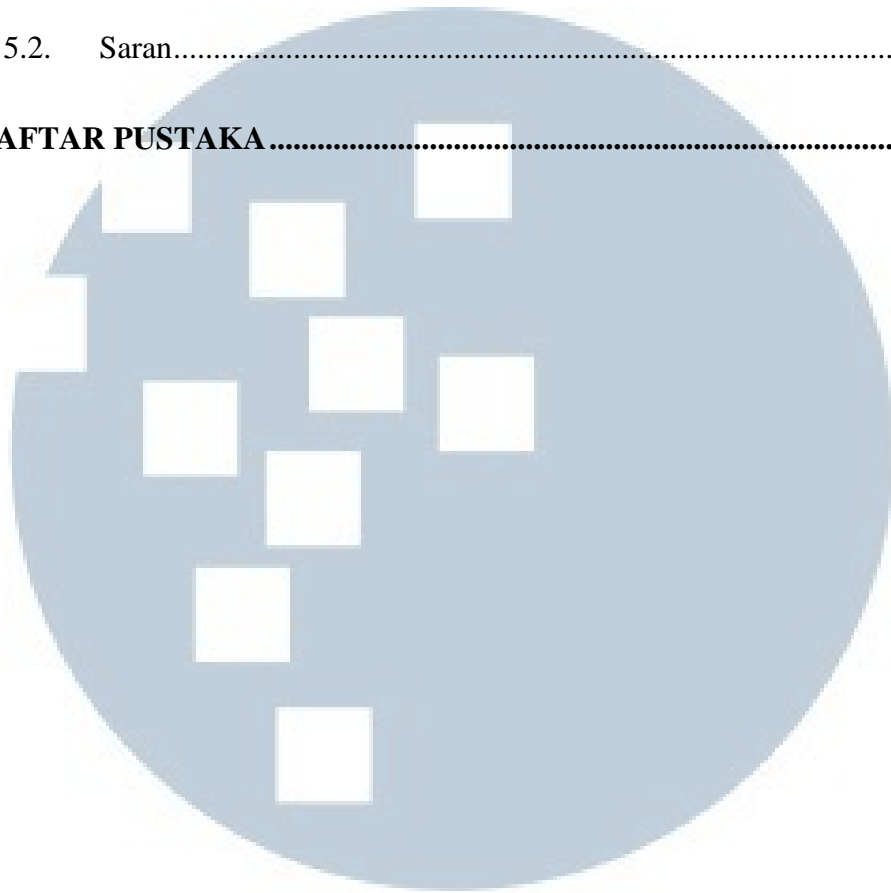
<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XVI</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi .....	3
1.5. Manfaat Skripsi .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
2.1. Animasi .....	4
2.1.1. 2D Animation .....	4
2.2. Storyboard.....	5

2.2.1	<i>Sequence</i> .....	6
2.2.2	<i>Shot</i> .....	6
2.3.	Jenis <i>Shot</i> .....	7
2.3.1	<i>Focal Length</i> .....	7
2.3.2	<i>Camera Angle</i> .....	10
2.3.3	<i>Camera Movement</i> .....	12
2.4.	Komposisi .....	14
2.4.1	<i>Rule of Thrird</i> .....	14
2.4.2	<i>Balanced and Unbalanced</i> .....	15
2.4.3	<i>Offset Group</i> .....	15
2.5.	<i>Emotion /emosi</i> .....	16
2.5.1	<i>Anger</i> .....	16
2.5.1.1	<i>Rage</i> .....	17
2.5.1.2	<i>Irritation</i> .....	17
2.5.1.3	<i>Envy</i> .....	17
2.5.2	<i>Sadness (Grief)</i> .....	18
2.6.	Hubungan <i>Shot</i> dengan Emosi .....	18
<b>BAB III METODOLOGI</b> .....		<b>19</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	19
3.1.1.	Sinopsis.....	19
3.1.2.	Posisi Penulis .....	20
3.2.	Tahapan Kerja .....	20
3.3.	Acuan .....	22
3.3.1.	Acuan <i>Shot 9 (Anger – Envy)</i> :.....	22

3.3.1.1	Resident Evil: Afterlife (2010) .....	22
3.3.1.2	Boss Baby (2017) .....	23
3.3.2.	Acuan <i>shot 18 (Anger – Irritated)</i> .....	24
3.3.2.1	Kungfu Panda (2008).....	24
3.3.2.2	Brother Bear (2003).....	25
3.3.2.3	Guardian of the Galaxy (2014) .....	26
3.3.3.	Acuan <i>Shot 40 (Anger – Rage)</i> .....	27
3.3.3.1	Majora Mask (2016) .....	27
3.3.3.2	The Mask (1994).....	27
3.3.4.	Acuan <i>Shot 69 (Sadness - Grief)</i> .....	28
3.3.4.1	Frozen (2014) .....	28
3.3.4.2	Captain America: Civil War (2016).....	29
3.3.4.3	Brother Bear (2003).....	29
3.4.	Proses Perancangan <i>Shot</i> .....	30
3.4.1.	<i>Shot 9</i> .....	31
3.4.2.	<i>Shot 18</i> .....	32
3.4.3.	<i>Shot 40</i> .....	34
3.4.4.	<i>Shot 69</i> .....	35
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>37</b>
4.1.	Analisis <i>Scene 2 Shot 9</i> .....	37
4.2.	Analisis <i>Scene 4 Shot 18</i> .....	38
4.3.	Analisis <i>Scene 6 Shot 40</i> .....	39
4.4.	Analisis <i>Scene 7 Shot 69</i> .....	40
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>41</b>
5.1.	Kesimpulan .....	41

5.2. Saran..... 43

**DAFTAR PUSTAKA..... XIV**



**UMMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1.1. Perbandingan Sequence, Scene dan Shot .....	6
Gambar 2.3.1.1. <i>Extreme long shot</i> .....	8
Gambar 2.3.1.2. <i>Long shot / Full shot</i> .....	8
Gambar 2.3.1.3. <i>Medium long shot / Knee shot</i> .....	9
Gambar 2.3.1.5. <i>Medium shot / Waist shot</i> .....	9
Gambar 2.3.1.4. <i>Medium close up</i> .....	9
Gambar 2.3.1.6. <i>Close up / Head shot</i> .....	9
Gambar 2.3.1.7. <i>Extreme close up / Detail shot</i> .....	10
Gambar 2.3.2.1. <i>Horizon level</i> .....	10
Gambar 2.3.2.2. <i>Down shot</i> .....	11
Gambar 2.3.2.3. <i>Up shot</i> .....	11
Gambar 2.3.2.4. <i>Tilt</i> .....	12
Gambar 2.3.3.1. <i>Tracking in / out</i> .....	12
Gambar 2.3.3.2. <i>Panning</i> .....	13
Gambar 2.3.3.3. <i>Zoom</i> .....	13
Gambar 2.3.3.4. <i>Shake</i> .....	14
Gambar 2.4.1. <i>Rule of third</i> .....	14
Gambar 2.4.2. <i>Balance and Imbalance</i> .....	15
Gambar 2.4.3. <i>Offset group</i> .....	15
Gambar 3.1. Acuan <i>Shot Envy</i> .....	22
Gambar 3.2. Acuan <i>Shot Envy</i> .....	23
Gambar 3.3. Acuan <i>Shot Irritated</i> .....	24

Gambar 3.4. Acuan <i>Shot Irritated</i> .....	25
Gambar 3.5. Acuan <i>Shot Irritated</i> .....	26
Gambar 3.6. Acuan <i>Shot Rage</i> .....	27
Gambar 3.7. Acuan <i>Shot Rage</i> .....	27
Gambar 3.8. Acuan <i>Shot Grief</i> .....	28
Gambar 3.9. Acuan <i>Shot Grief</i> .....	29
Gambar 3.10. Acuan <i>Shot Grief</i> .....	29
Gambar 3.11. Acuan shot Envy .....	31
Gambar 3.12. Sketsa Eksplorasi.....	31
Gambar 3.13. Shot Hasil Perancangan.....	32
Gambar 3.14. Acuan <i>Shot Irritated</i> .....	32
Gambar 3.15. Sketsa Eksplorasi 1.....	32
Gambar 3.16. Acuan <i>Shot Irritated</i> .....	33
Gambar 3.17. Sketsa Eksplorasi 2.....	33
Gambar 3.18. Acuan <i>Shot Irritated</i> .....	33
Gambar 3.19. Sketsa Eksplorasi 3.....	33
Gambar 3.20. <i>Shot</i> Hasil Perancangan.....	34
Gambar 3.21. Sketsa Eksplorasi 3.....	34
Gambar 3.22. Acuan <i>Shot Rage</i> .....	34
Gambar 3.23. Sketsa Eksplorasi 1.....	34
Gambar 3.24. Sketsa Eksplorasi 2.....	35
Gambar 3.25. <i>Shot</i> Hasil Perancangan.....	35
Gambar 3.26. Acuan <i>Shot Grief</i> .....	35

Gambar 3.27. Sketsa Eksplorasi 1.....	35
Gambar 3.28. Acuan <i>Shot Grief</i> .....	36
Gambar 3.29. Sketsa Eksplorasi 2.....	36
Gambar 3.30. Acuan <i>Shot Grief</i> .....	36
Gambar 3.31. Sketsa Eksplorasi 3.....	36
Gambar 4.1. Finalisasi <i>shot</i> 9.....	37
Gambar 4.2. Finalisasi <i>shot</i> 18.....	38
Gambar 4.3. Finalisasi <i>shot</i> 41.....	39
Gambar 4.4. Finalisasi <i>shot</i> 69.....	40

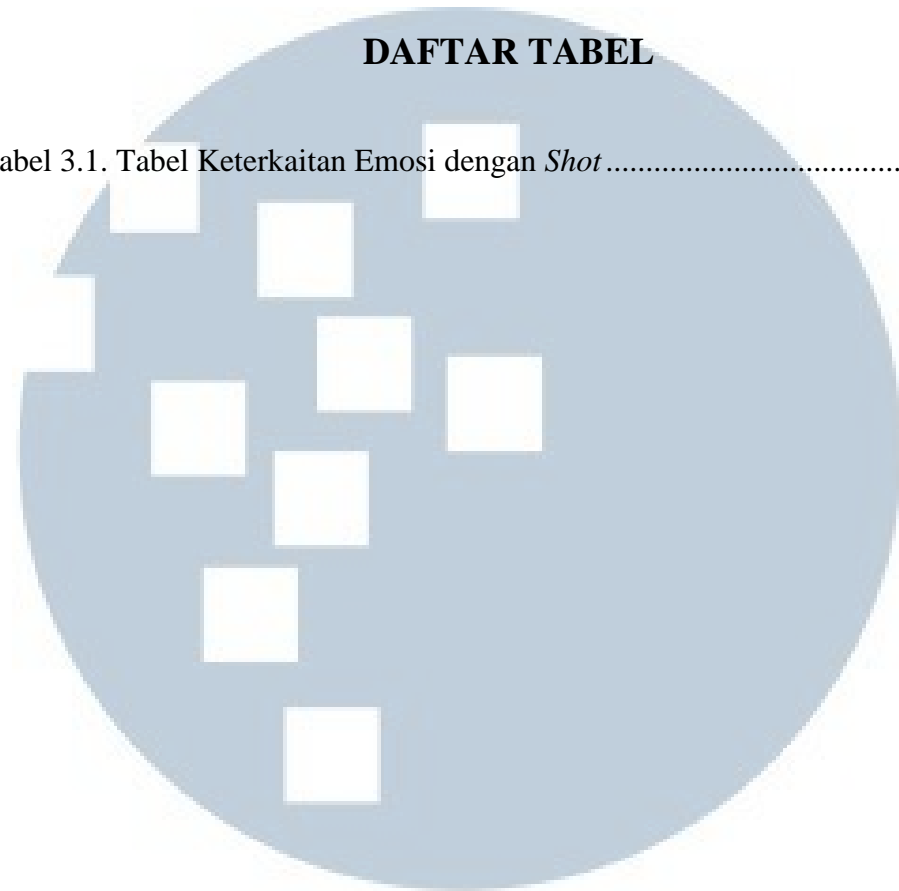
UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Keterkaitan Emosi dengan <i>Shot</i> .....	30
---	----



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....	XVI
LAMPIRAN B: JUDUL LAPORAN.....	XVIII
LAMPIRAN C: <i>STORYBOARD</i> .....	XIX

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA