



### **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 PADA ANIMASI “TARMAN” UNTUK  
MENCIPTAKAN KETEGANGAN PENONTON**

**Skripsi Penciptaan**

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



Nama : Stanislaus Dennis  
NIM : 00000018653  
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 : Stanislaus Dennis

NIM : 00000018653

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

### **PERANCANGAN SHOT PADA ANIMASI “TARMAN” UNTUK MENCIPTAKAN KETEGANGAN PENONTON**

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

Stanislaus Dennis



## **HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**

### **PERANCANGAN SHOT PADA ANIMASI “TARMAN” UNTUK MENCIPTAKAN KETEGANGAN PENONTON**

Oleh

Nama : Stanislaus Dennis

NIM : 00000018653

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 23 Januari 2018

Pembimbing

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

Pengaji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

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

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan *shot* dengan judul “Penggunaan Tata Letak Kamera Pada Animasi “Tarman” Untuk Meningkatkan Ketegangan Penonton”. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata I Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam pembuatan sebuah film animasi, seorang animator harus memerhatikan berbagai macam hal yang berhubungan dengan animasi yang akan ia produksi. Seperti halnya unsur-unsur yang membentuk sebuah film animasi. Unsur pembentuk film yang saling berhubungan dan berkesinambungan ini dibagi menjadi 2, unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur sinematik memuat perancangan *shot* dalam film yang menjadi alasan penulis tertarik.

Perancangan sebuah *shot* sangat penting untuk dilakukan, karena dalam sebuah film, tiap *shot* memiliki perannya masing-masing. Seorang animator harus mengerti betul bagaimana cara mengatur komposisi kamera yang tepat agar maksud yang ingin disampaikan dapat dimengerti penonton. Oleh karena itu penulis tertarik untuk dapat merancang *shot* yang sedemikian rupa untuk meningkatkan ketegangan penonton dalam film animasi berjudul “Tarman”. Dalam proyek ini penulis berperan sebagai perancang *shot* yang nantinya akan digunakan dalam proyek animasi “Tarman”.

Dalam proses perancangan *shot* ini penulis mempelajari banyak hal tentang pengembangan cerita dan proses perancangan *shot* yang baik, mulai dari

penggunaan jenis-jenis *shot*, *camera movement*, dan *camera angle*. Teknik tersebut digunakan dengan tujuan dapat membuat *mood* yang sesuai dengan yang penulis ingin sampaikan, dan tersampaikan kepada penonton. Dalam penulisan skripsi ini penulis tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya hambatan tersebut dapat diatasi dengan baik.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah terlibat dan membantu penulis dalam proses tugas akhir ini berjalan. Untuk itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. sebagai Ketua Program Studi
2. Yohanes Merci W., S.Sn., M.M. sebagai Dosen Pembimbing
3. Andrew Willis, S.T. sebagai Dosen Ahli
4. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen Pengaji
5. Narasumber
6. Teman seperjuangan
7. Keluarga tercinta

Tangerang, 14 Desember 2017

Stanislaus Dennis

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRAKSI

Dalam pembuatan sebuah film atau animasi, perancangan *shot* sangat diperlukan dan harus diperhatikan. Peran tiap *shot* dalam berjalannya sebuah cerita sangatlah penting. Semua *shot* harus dapat menyampaikan pesan yang diinginkan oleh animator. Dengan perancangan *shot* yang baik tentunya akan mempermudah penonton menangkap maksud dari tiap *shot*.

Dalam animasi, terdapat berbagai *scene* yang tersusun atas banyak *shot*. *Shot* inilah yang menjadi isi dari film. Oleh karena itu dalam pembuatannya kita harus tahu betul teknik apa yang akan kita gunakan dalam *shot* tersebut. Dalam laporan ini perancangan *shot* bertujuan menghadirkan ketegangan dalam diri penonton serta meningkatkan ketegangan yang ada.

Kata kunci: Film, *Shot*, Ketegangan



## **ABSTRACT**

*In the making of a film or animation, the design of the shot is very necessary and must be considered. The role of each shot in the course of a story is very important. All shots must be able to convey messages desired by the animator. By designing a good shot will certainly facilitate the audience to catch the intent of each shot.*

*In the animation, there are various scenes that are composed of many shots. Shot is the content of the film. Therefore in the making we must know exactly what technique we will use in the shot. In this report the design of the shot aims to bring suspense in the audience and increase the existing suspense.*

*Keywords: Film, Shot, Suspense*



## 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>XII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1.    Animasi .....	4
2.1.1.    Animasi 3 Dimensi.....	4
2.2.    Shot.....	5
2.2.1.    Komposisi .....	5

2.2.2.	<i>Jenis Shot</i> .....	8
2.2.3.	<i>Camera Angle</i> .....	13
2.3.	Fight Scene.....	14
2.4.	<i>Suspense</i> .....	15
2.4.1.	<i>The Suspense Paradox</i> .....	15
2.4.2.	<i>Character Suspense &amp; Spectator Suspense</i> .....	17
2.4.3.	Ketegangan dalam Film .....	18
2.4.4.	Fundamentals of Good Suspense .....	19
<b>BAB III METODOLOGI</b> .....		<b>23</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	23
3.1.1.	Sinopsis .....	23
3.1.2.	Posisi Penulis .....	25
3.2.	Tahapan Kerja .....	26
3.3.	Acuan .....	27
3.3.1.	John Wick Chapter 2 .....	27
3.3.2.	Kubo and The Two Strings .....	30
3.3.3.	Iron Man.....	32
3.3.4.	Game of Thrones.....	34
3.3.5.	Star Wars: The Force Awakens.....	36
3.4.	Proses Perancangan .....	39
3.4.1.	Intro Pertarungan.....	39
3.4.2.	Klimaks .....	41
3.4.3.	Antiklimaks .....	46

<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>50</b>
4.1.    Hasil Analisis .....	50
4.1.1.    Intro Pertarungan.....	50
4.1.2.    Klimaks .....	53
4.1.3.    Antiklimaks.....	57
4.2.    Pembuktian.....	64
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>65</b>
5.1.    Kesimpulan .....	65
5.2.    Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>XVII</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Balanced Compositions</i> .....	6
Gambar 2.2. <i>Unbalanced Compositions</i> .....	7
Gambar 2.3. <i>The Rule of Thirds</i> .....	7
Gambar 2.4. <i>Extreme Long Shot</i> .....	8
Gambar 2.5. <i>Long Shot</i> .....	9
Gambar 2.6. <i>Medium Long Shot</i> .....	9
Gambar 2.7. <i>Medium Shot</i> .....	10
Gambar 2.8. <i>Medium Close Up</i> .....	10
Gambar 2.9. <i>Close Up</i> .....	11
Gambar 2.10. <i>Extreme Close Up</i> .....	12
Gambar 2.11. <i>Two Shot</i> .....	12
Gambar 2.12. <i>High Angle</i> .....	13
Gambar 2.13. <i>Low Angle</i> .....	14
Gambar 2.14. Penggunaan <i>Knock Down</i> dalam Patriot Games .....	15
Gambar 2.15. <i>The Kuleshov Effect</i> .....	20
Gambar 3.1. Bagan Proses Perancangan.....	26
Gambar 3.2. Penggunaan <i>subjectivity</i> dalam John Wick Chapter 2 .....	27
Gambar 3.3. Penggunaan <i>subjectivity</i> dalam John Wick Chapter 2 .....	28
Gambar 3.4. Penggunaan <i>subjectivity</i> dalam John Wick Chapter 2 .....	29
Gambar 3.5. Penggunaan <i>subjectivity</i> dalam John Wick Chapter 2 .....	29
Gambar 3.6. Potongan adegan montase dalam Kubo and The Two Strings.....	30
Gambar 3.7. Potongan adegan montase dalam Kubo and The Two Strings.....	31

Gambar 3.8. Transisi <i>fade to white</i> Kubo and The Two Strings.....	31
Gambar 3.9. Potongan adegan montase dalam Kubo and The Two Strings.....	32
Gambar 3.10. Potongan <i>shot</i> dalam Iron Man .....	32
Gambar 3.11. Potongan <i>shot</i> dalam Iron Man .....	33
Gambar 3.12. Potongan <i>shot</i> dalam Iron Man .....	33
Gambar 3.13. Potongan adegan dalam Game of Thrones.....	34
Gambar 3.14. Potongan adegan dalam Game of Thrones.....	35
Gambar 3.15. Potongan adegan dalam Game of Thrones.....	35
Gambar 3.16. Potongan adegan dalam Game of Thrones.....	36
Gambar 3.17. Potongan adegan dalam Star Wars: The Force Awakens .....	36
Gambar 3.18. Potongan adegan dalam Star Wars: The Force Awakens .....	37
Gambar 3.19. Potongan adegan dalam Star Wars: The Force Awakens .....	38
Gambar 3.20. Potongan adegan dalam Star Wars: The Force Awakens .....	38
Gambar 3.21. Potongan adegan dalam Star Wars: The Force Awakens .....	39
Gambar 3.22. <i>Shot</i> awal 72 dan 73 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat...	40
Gambar 3.23. <i>Shot</i> 72 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	41
Gambar 3.24. <i>Shot</i> 73 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	41
Gambar 3.25. <i>Flashback</i> dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat.....	42
Gambar 3.26. Awal <i>shot</i> 101.....	43
Gambar 3.27. <i>Shot</i> 101 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	43
Gambar 3.28. Awal <i>shot</i> 105.....	44
Gambar 3.29. <i>Shot</i> 105 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	44
Gambar 3.30. Awal <i>shot</i> 110.....	45

Gambar 3.31. <i>Shot</i> 110 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	45
Gambar 3.32. <i>Shot</i> 112-114 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	47
Gambar 3.33. <i>Shot</i> 112 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	47
Gambar 3.34. <i>Shot</i> 113 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	48
Gambar 3.35. <i>Shot</i> 114 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	48
Gambar 3.36. Awal <i>shot</i> 115-116 .....	49
Gambar 3.37. <i>Shot</i> 115-116 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	49
Gambar 4.1. Perbandingan <i>shot</i> 72 .....	50
Gambar 4.2. <i>Shot</i> 72 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	51
Gambar 4.3. Perbandingan <i>shot</i> 73 .....	51
Gambar 4.4. <i>Shot</i> 73 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	52
Gambar 4.5. Perbandingan <i>shot</i> 101 .....	53
Gambar 4.6. Penggunaan flashback pada <i>shot</i> 101 ke <i>shot</i> 10 .....	53
Gambar 4.7. <i>Shot</i> 101 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	54
Gambar 4.8. Perbandingan <i>shot</i> 105 .....	55
Gambar 4.9. <i>Shot</i> 105 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	55
Gambar 4.10. Penggunaan flashback pada <i>shot</i> 105 ke <i>shot</i> 15 .....	56
Gambar 4.11. <i>Shot</i> 112 ke <i>shot</i> 116 .....	56
Gambar 4.12. Perbandingan <i>shot</i> 110 .....	57
Gambar 4.13. <i>Shot</i> 112 ke <i>shot</i> 116 .....	58
Gambar 4.14. Perbandingan <i>shot</i> 112 .....	58
Gambar 4.15. <i>Shot</i> 112 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	59
Gambar 4.16. Perbandingan <i>shot</i> 113 .....	59

Gambar 4.17. <i>Shot</i> 113 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	60
Gambar 4.18. Perbandingan <i>shot</i> 114 .....	60
Gambar 4.19. <i>Shot</i> 114 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	61
Gambar 4.20. Transisi <i>fade to</i> dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	61
Gambar 4.21. <i>Shot</i> 116 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	62
Gambar 4.22. <i>Shot</i> 114-116 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	62
Gambar 4.23. <i>Shot</i> 114 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	63
Gambar 4.24. <i>Shot</i> 116 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat .....	63



## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....</b>	<b>XIX</b>
<b>LAMPIRAN B: STORYBOARD.....</b>	<b>XX</b>
<b>LAMPIRAN C: DAFTAR NARASUMBER .....</b>	<b>XXX</b>

**UMN**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**