



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* DARI SUDUT PANDANG ORANG
PERTAMA DALAM PEMBUATAN ANIMASI 3D “JURIG”**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Steven Sanjaya
NIM : 00000018599
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 : Steven Sanjaya

NIM : 00000018599

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi :

Perancangan *Shot* dari Sudut Pandang Orang Pertama dalam Pembuatan Animasi 3D “Jurig”

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



Steven Sanjaya



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan *Shot* dari Sudut Pandang Orang Pertama dalam Pembuatan
Animasi 3D “Jurig”

Oleh

Nama : Steven Sanjaya

NIM : 00000018599

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

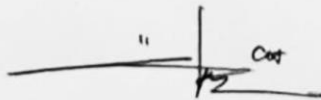
Tangerang, 22 Januari 2018

Pembimbing



Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Penguji



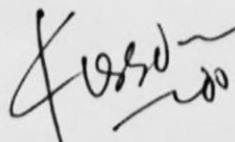
M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan perlindungan-Nya, penulis dapat membuat dan merancang skripsi tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Shot* dari Sudut Pandang Orang Pertama dalam Pembuatan Animasi 3D ‘Jurig’” hingga selesai.

Karya tulis ini merupakan skripsi penciptaan sebagai laporan proses kerja tugas akhir dalam merancang *shot* pada proyek animasi 3D “Jurig”. Tugas akhir yang dijalani oleh penulis merupakan salah satu syarat kelulusan program Sarjana Strata 1 (S1) di Universitas Multimedia Nusantara, fakultas seni dan desain, program studi film dan televisi. Laporan proses kerja pada skripsi penciptaan ini didasari oleh hasil pembelajaran dan penelitian yang dilakukan oleh penulis selama mengikuti program kuliah dari tahun 2014. Karya tulis ini ditujukan kepada mahasiswa program studi film dan televisi serta menjadi bahan arsip Universitas Multimedia Nusantara.

Animasi sebagai media bercerita dan dalam dunia hiburan telah mendunia dan menjadi salah satu cara untuk menyatakan kesan dan pesan serta membuat suatu hal yang mustahil menjadi nyata. Dalam mewujudkan hal tersebut, dibutuhkan ketentuan perancangan dan penggunaan teknik yang tepat. Salah satu dari perancangan animasi membutuhkan teknik penentuan *shot* untuk dapat menghasilkan komposisi visual yang tepat. Penulis terinspirasi untuk memilih topik *shot* atas sebab teknik perfilman, khususnya animasi di Indonesia dapat berkembang menjadi lebih baik lagi serta untuk mencari wawasan baru tentang teknik tersebut. Dari hal ini, penulis memilih cara membawakan cerita dalam

animasi yang jarang digunakan, yakni menggunakan visualisasi sudut pandang orang pertama. Cara pembawaan cerita ini direncanakan agar dapat mendukung hasil karya tugas akhir menjadi lebih maksimal dan dapat menjawab ekspektasi kelompok kerja atas hasil pembelajaran sesama mahasiswa.

Melalui tugas akhir ini, penulis dapat mengambil beberapa poin pembelajaran dalam proses penyelesaian proyek ini. Penulis menyadari bahwa perlu dilakukan langkah-langkah riset yang mendalam terhadap bahasan suatu proyek sebelum melakukan sebuah proses kerja di proyek tersebut. Selain itu, penulis telah belajar bahwa kemampuan pribadi serta ketersediaan media dan fasilitas menjadi hal yang perlu diperhatikan ketika merencanakan proyek yang hendak dikerjakan. Ada hal penting lain menyangkut pertanggungjawaban antar anggota dalam sebuah kelompok kerja yang menjadi tanggung jawab bersama sesaat kelompok tersebut dibangun demi terselesaikannya proyek dengan baik. Penulis berharap karya tulis ini dapat menginspirasi mahasiswa lain dan para pembaca.

Melalui karya tulis ini, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mengambil bagian untuk terlibat dalam proses pengerjaan, membantu dalam proses perancangan dan penyusunan serta membimbing penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi ini. Pihak-pihak yang telah terlibat langsung dengan penulis antara lain:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku ketua program studi film dan televisi.
2. Andrew Willis, B.A., selaku dosen ahli dan konsultan.

3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., selaku dosen pembimbing.
4. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., selaku Ketua Sidang.
5. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Penguji dan konsultan.
6. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Skripsi.
7. Keluarga dekat

Tangerang, 14 Desember 2017



Steven Sanjaya

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Penelitian pada laporan skripsi ini membahas tentang *shot* dengan pendekatan perspektif sudut pandang orang pertama yang dapat menimbulkan kesan horor. Topik *shot* ini dipilih karena menjadi salah satu unsur yang penting dalam cara menyampaikan cerita secara visual. Bahasan pada laporan skripsi ini mencakup tata perancangan kamera 3D untuk sudut pandang orang pertama serta landasan teori yang diterapkan untuk diaplikasikan pada proyek film pendek animasi 3D “Jurig”. Landasan teori yang diterapkan berupa teori-teori pendukung mengenai definisi, fungsi dan penggolongan *shot*, *staging*, komposisi serta teknik perfilman horor yang diaplikasikan kepada tokoh utama dalam sudut pandang orang pertama. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan perancangan *shot* pada film animasi “Jurig” menampilkan visualisasi horor yang dilihat oleh tokoh secara langsung.

Proses perancangan yang dilakukan oleh penulis melibatkan penelitian kamera *action*, penelitian dari referensi film, pengaturan kamera 3D dan pembuatan *rig design*. Perancangan tersebut dipadukan dengan teknik-teknik pembuatan film animasi khususnya untuk film horor. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penulis juga menyertakan hasil analisis untuk percobaan-percobaan dari proyek. Hasil analisis yang diperoleh penulis meliputi pengaruh dari model perancangan karakter, pengaturan kamera 3D dan pengaturan *rig design*-nya.

Kata kunci: *shot*, horor, sudut pandang orang pertama, kamera 3D.



ABSTRACT

This report conclude research and experiment of shot technique for character with first person development views by horror tension. Shot in animation become the writer's topic because it is one of the important part to tell a story with visual and image content. The report conclude some data and theoretical basis about the planning of position and movement of 3D camera for first person in general perspective for short 3D animation "Jurig". The theoretical basis implies some supportive theory about definition, function and types of shot, staging, composition and horror movie technique to be applied for main character only with first person view. In conclusion, the shots in "Jurig" animation visualize the character's gaze directly to audience.

The process of project design involve the research by using action camera, research of reference films, camera 3D setting, and rig design. The technical designs combined by horror movie techniques. According to the result of the research, the technical design is affected by character design and 3D model, 3D camera setting and the rig design. This research also include the analysis for each research done by writer.

Keywords: shot, horror, first person views, 3D camera.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XV
DAFTAR TABEL	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Perancangan.....	5
1.5. Manfaat Perancangan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Animasi	6
2.1.....	8
2.2. <i>Storyboard</i>	8

2.3.	<i>Shot</i>	9
2.3.1.	Definisi <i>Shot</i>	9
2.3.2.	Fungsi <i>Shot</i>	10
2.3.3.	<i>Angle</i>	11
2.3.4.	<i>Camera Movement</i>	15
2.3.5.	<i>Character Blocking</i>	17
2.4.	Komposisi	18
2.4.1.	<i>Rule of Third</i>	19
2.4.2.	<i>Balanced / Unbalanced Composition</i>	20
2.4.3.	<i>Focal Points</i>	22
2.5.	<i>Staging</i>	22
2.6.	Dimensi Fisiologi	23
2.7.	Penerapan Kamera dan Perspektif Sudut Pandang Orang	
Pertama	25	
2.7.1.	Perspektif	25
2.7.2.	Perspektif Sudut Pandang Orang Pertama (<i>First-Person</i>)	25
2.7.3.	Penerapan Kamera <i>First-Person</i>	27
2.7.4.	Perbandingan antara Kamera dan Mata Manusia.....	28
2.8.	Horror sebagai Film	31
2.8.1.	Definisi Horor	31
2.8.2.	Intensitas Film Horor	32
2.8.2.1.	Unease	33
2.8.2.2.	Dread	34

2.8.2.3.	Terror	35
2.8.2.4.	Horror	36
2.8.2.5.	Disgust	37
2.8.3.	Teknik Film Horor	38
2.8.3.1.	Building Tension	38
2.8.3.2.	Fearing a Character	39
2.8.3.3.	Fearing a Place	40
2.8.3.4.	Visual Shock.....	41
2.8.3.5.	Shielding Attacker	43
BAB III	METODOLOGI	44
3.1.	Gambaran Umum	44
3.1.	44
3.1.1.	Sinopsis	44
3.1.2.	Posisi Penulis	45
3.1.3.	Peralatan.....	45
3.2.	Tahapan Kerja	46
3.3.	Acuan Observasi	47
3.4.	Referensi <i>Short Film</i>	47
3.4.1.	<i>The House from Hell</i> (2014)	48
3.4.1.1.	Pergerakan Kamera dan Angle.....	49
3.4.1.2.	Komposisi dan Staging.....	54
3.4.2.	Horror (2016)	57
3.4.2.1.	Pergerakan Kamera dan Angle.....	58

3.4.2.2.	Komposisi dan Staging.....	63
3.5.	<i>Character Profile</i>	65
3.6.	Perancangan <i>Shot</i>	66
3.6.1.	Perancangan <i>Scene 2</i>	66
3.6.2.	Perancangan <i>Scene 3</i>	73
3.6.3.	Perancangan <i>Scene 4</i>	79
3.6.4.	Perancangan <i>Scene 5</i>	85
3.7.	Eksperimen Kamera Action	87
3.8.	Perancangan Kamera 3D	89
3.8.1.	<i>Rig Design</i> Tokoh Mira.....	89
3.8.2.	Percobaan Pengaturan dan Pergerakan Kamera.....	94
BAB IV ANALISIS	100
4.1.	Pendahuluan	100
4.2.	Analisis <i>Character Profile</i>	101
4.3.	Analisis Perancangan Kamera	103
4.4.	Analisis <i>Shot</i>	105
4.4.1.	<i>Shot 47</i>	105
4.4.2.	<i>Shot 54</i>	106
4.4.3.	<i>Shot 59</i>	107
4.4.4.	<i>Shot 68</i>	109
4.4.5.	<i>Shot 71</i>	110
4.4.6.	<i>Shot 78</i>	111
4.4.7.	<i>Shot 84</i>	112

4.4.8.	<i>Shot 99</i>	113
BAB V PENUTUP		114
5.1.	Kesimpulan	114
5.2.	Saran	115
DAFTAR PUSTAKA		XX

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Animasi	6
Gambar 2.2. Contoh <i>storyboard</i>	8
Gambar 2.3. <i>High angle</i>	11
Gambar 2.4. <i>Aerial shot</i>	12
Gambar 2.5. <i>Low angle</i>	12
Gambar 2.6. <i>3/4 shot</i>	13
Gambar 2.7. <i>Profile shot</i>	13
Gambar 2.8. <i>Over the shoulder</i>	14
Gambar 2.9. <i>Canted frame</i>	14
Gambar 2.10. Pergerakan kamera	15
Gambar 2.11. <i>Character blocking</i>	17
Gambar 2.12. <i>Rule of third</i>	19
Gambar 2.13. <i>Balanced composition</i>	20
Gambar 2.14. <i>Unbalanced composition</i>	21
Gambar 2.15. <i>Focal points</i>	22
Gambar 2.16. <i>Character profile</i>	23
Gambar 2.17. <i>View first person</i>	25
Gambar 2.18. Penerapan kamera <i>first person</i>	27
Gambar 2.19. pengaplikasian horor pada <i>shot</i>	31
Gambar 2.20. Contoh <i>unease</i>	33
Gambar 2.21. Contoh <i>dread</i>	34
Gambar 2.22. Contoh <i>terror</i>	35

Gambar 2.23. Contoh <i>horror</i>	36
Gambar 2.24. Contoh <i>disgust</i>	37
Gambar 2.25. Contoh <i>building tension</i>	38
Gambar 2.26. Contoh <i>fearing a character</i>	39
Gambar 2.27. Contoh <i>fearing a place</i>	40
Gambar 2.28. Contoh <i>visual shock</i>	41
Gambar 3.1. Bagan tahapan kerja	46
Gambar 3.2. The House from Hell.....	48
Gambar 3.3. <i>Camera movement</i> dan <i>angle 1</i>	50
Gambar 3.4. <i>Camera movement</i> dan <i>angle 2</i>	50
Gambar 3.5. <i>Camera movement</i> dan <i>angle 3</i>	51
Gambar 3.6. Komposisi dan <i>staging 1</i>	54
Gambar 3.7. Komposisi dan <i>staging 2</i>	55
Gambar 3.8. Horror	57
Gambar 3.9. <i>Camera movement</i> dan <i>angle 1</i>	59
Gambar 3.10. <i>Camera movement</i> dan <i>angle 2</i>	60
Gambar 3.11. <i>Camera movement</i> dan <i>angle 3</i>	60
Gambar 3.12. Komposisi dan <i>staging 1</i>	63
Gambar 3.13. Komposisi dan <i>staging 2</i>	64
Gambar 3.14. Contoh <i>fearing a place</i>	68
Gambar 3.15. Contoh <i>visual shock</i>	75
Gambar 3.16. Contoh <i>shielding attacker</i>	80
Gambar 3.17. Peralatan dan subjek penelitian	87

Gambar 3.18. Perancangan tampak depan	90
Gambar 3.19. Perancangan tampak samping	90
Gambar 3.20. Perancangan <i>rig</i> 1	92
Gambar 3.21. Perancangan <i>rig</i> 2	93
Gambar 3.22. Perancangan kamera 3D tampak depan	95
Gambar 3.23. Perancangan kamera 3D tampak belakang	95
Gambar 3.24. Hasil <i>first person view</i>	96
Gambar 3.25. Hasil <i>first person view</i>	97
Gambar 3.26. Hasil <i>first person view</i>	98
Gambar 3.27. pengukuran karakter	99
Gambar 4.1. <i>Character profile</i>	101
Gambar 4.2. <i>Shot 47</i>	105
Gambar 4.3. <i>Shot 54</i>	106
Gambar 4.4. <i>Shot 59</i>	107
Gambar 4.5. <i>Shot 68</i>	109
Gambar 4.6. <i>Shot 71</i>	110
Gambar 4.7. <i>Shot 78</i>	111
Gambar 4.8. <i>Shot 84</i>	112
Gambar 4.9. <i>Shot 99</i>	113

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan mata manusia dan kamera	30
Tabel 3.1. Tabel percobaan shot 54	69
Tabel 3.2. Tabel <i>shotlist scene 2</i>	70
Tabel 3.3. Percobaan shot 68 & 71	76
Tabel 3.4. <i>Shotlist scene 3</i>	77
Tabel 3.5. Percobaan <i>shot 85 & 99</i>	82
Tabel 3.6. <i>Shotlist scene 4</i>	83
Tabel 3.7. <i>Shotlist scene 5</i>	86
Tabel 3.8. Eksperimen	88
Tabel 3.9. Pengaturan kamera 1	96
Tabel 3.10. Pengaturan kamera 2	96
Tabel 3.11. Pengaturan kamera 3	97

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI..... xxiv

LAMPIRAN B: STORYBOARD..... xxvi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA