

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN KAMERA VIRTUAL DALAM MENCIPTAKAN
ATMOSFER MENEGANGKAN PADA FILM PENDEK
ANIMASI HOROR “KERIS PENGUNCI KEGELAPAN”
(Script Writer, Character Designer, Storyboard Artist, 2D Animator)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
FIKRI FAJAR SYAHPUTRA

NIM: 21230058

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penataan Kamera Virtual dalam Menciptakann Atmosfer Menegangkan pada Film Pendek Animasi Horor “Keris Pengunci Kegelapan”

Penulis : Fikri Fajar Syahputra

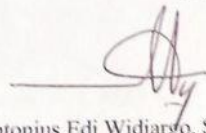
NIM : 21230058

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

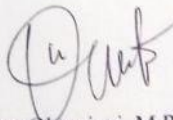
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.
NIDN. 0413067003

Penguji 1



Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Penguji 2



Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT.
NIDN. 0903450002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., M.T.
NIP. 1980111722010122003

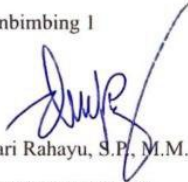
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Kamera Virtual Dalam Menciptakan Atmosfer
Menggangkan Pada Film Pendek Animasi Horor "Keris
Pengunci Kegelapan"
Penulis : Fikri Fajar Syahputra
NIM : 21230058
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 23 Juni 2025

Pembimbing 1



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP 198801052019032012

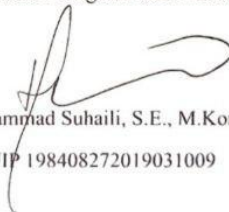
Pembimbing 2



Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT.
NIDN 0903450002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fikri Fajar Syahputra
NIM : 21230058
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Penerapan Kamera Virtual Dalam Menciptakan Atmosfer Menegangkan Pada Film Pendek Animasi Horor "Keris Pengunci Kegelapan" adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 23 Juni 2025

Yang menyatakan,



Fikri Fajar Syahputra

NIM: 21230058

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fikri Fajar Syahputra
NIM : 21230058
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Penerapan Kamera Virtual Dalam Menciptakan Atmosfer Menegangkan Pada Film Pendek Animasi Horor "Keris Pengunci Kegelapan" beserta perangkat yang ada

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 23 Juni 2025

Yang menyatakan,



Fikri Fajar Syahputra

NIM: 21230058

ABSTRAK

Penelitian penciptaan ini mengkaji penerapan teknik sinematografi virtual untuk membangun atmosfer menegangkan dalam film pendek animasi horor berjudul “Keris Pengunci Kegelapan”. Latar belakang proyek ini adalah adanya penurunan minat dan pengetahuan generasi muda terhadap warisan budaya Indonesia, khususnya Keris, yang terkonfirmasi melalui data kuesioner pra-produksi di mana 62,96% responden siswa SMP menyatakan pengetahuan mereka tidak cukup. Film ini dirancang sebagai solusi kreatif untuk merekontekstualisasi Keris melalui media yang populer di kalangan remaja. Metode penciptaan karya seni ini mengikuti alur pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi berfokus pada perancangan narasi dan visual melalui penulisan naskah dan pembuatan *storyboard*. Tahap produksi melibatkan kolaborasi tim untuk merealisasikan konsep menjadi karya animasi. Tahap pasca-produksi berfokus pada evaluasi melalui *screening* dan kuesioner kuantitatif terhadap 22 responden. Hasil analisis data pasca-produksi menunjukkan bahwa penerapan teknik sinematografi horor—seperti *low angle*, *dutch angle*, dan pencahayaan kontras tinggi—berhasil menciptakan ketegangan, yang divalidasi oleh tingginya persetujuan responden terhadap pertanyaan terkait atmosfer horor. Lebih signifikan lagi, 86,3% responden setuju bahwa film ini berhasil meningkatkan apresiasi mereka terhadap nilai budaya Keris. Simpulan dari kajian ini adalah sinematografi virtual merupakan elemen kunci yang efektif dalam mendukung emosi dan atmosfer cerita horor, dan genre ini dapat berfungsi sebagai medium yang kuat untuk komunikasi dan pelestarian budaya.

Kata Kunci: Sinematografi Virtual, Atmosfer Horor, Film Animasi, Keris, Pelestarian Budaya, Penciptaan Karya Seni.

This practice-led research examines the application of virtual cinematography techniques to build a tense atmosphere in the animated horror short film titled “Keris Pengunci Kegelapan” (The Darkness-Locking Keris). The project was initiated in response to the declining interest and knowledge among the younger generation regarding Indonesian cultural heritage, specifically the Keris, a fact confirmed by pre-production questionnaire data where 62.96% of junior high school respondents stated their knowledge was insufficient. The film was designed as a creative solution to recontextualize the Keris through a medium popular among teenagers. This artistic creation method follows a pre-production, production, and post-production workflow. The pre-production phase focused on narrative and visual design through scriptwriting and storyboarding. The production phase involved team collaboration to realize the concept into an animated work. The post-production phase centered on evaluation through a screening and a quantitative questionnaire administered to 22 respondents. The analysis of post-production data indicates that the application of horror cinematography techniques—such as low angles, Dutch angles, and high-contrast lighting—successfully created tension,

validated by high respondent agreement on questions related to the horror atmosphere. More significantly, 86.3% of respondents agreed that the film successfully increased their appreciation for the cultural value of the Keris. This study concludes that virtual cinematography is a key and effective element in supporting the emotion and atmosphere of a horror story, and that this genre can serve as a powerful medium for cultural communication and preservation.

Keywords: Virtual Cinematography, Horror Atmosphere, Animated Film, Keris, Cultural Preservation, Art Creation.

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, dan kekuatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bagian dari persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi D4 Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis mengambil peran *Script Writer*, *Character Designer*, *Storyboard Artist*, dan *2D Animator* dalam pembuatan film pendek animasi yang berjudul “Keris Pengunci Kegelapan”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Laporan Tugas Akhir dengan judul "Penataan Kamera Virtual Dalam Menciptakan Atmosfer Menegangkan Pada Film Pendek Animasi Horor ‘Keris Pengunci Kegelapan’”.

Dalam penulisan laporan ini tidak lepas dari kesulitan dan permasalahan yang penulis hadapi, namun karena bantuan dari beberapa pihak yang membuat laporan ini pun dapat terselesaikan dan karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., sebagai dosen pembimbing penulisan selalu memberikan arahan serta saran selama penulisan.

7. Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT., sebagai dosen pembimbing karya, yang selalu memberikan arahan serta saran selama pembuatan karya.
8. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh pendidikan di sini.
9. Rekan satu tim, Achmad Daniel Fahijra dan Muhammad Atallah Ugara, atas kerja sama, dedikasi, dan semangat kolaboratif dalam Trident Studio.
10. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan moral dan material.
11. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Animasi angkatan 2021 dan semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Demikian penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima Kasih.

Jakarta, 4 Juli 2025

Penulis,



Fikri Fajar Syahputra

NIM 21230058

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISM.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Landasan Teoretis: Sinematografi sebagai Arsitektur Ketakutan	6
B. Adaptasi Sinematografi dalam Animasi Kamera Virtual	10
C. Kerangka Berfikir.....	13
BAB III METODE PENCIPTAAN	15
A. Deskripsi Karya.....	15
B. Metode Pengumpulan Data	17
C. Subjek Penelitian.....	18
D. Target Audiens.....	18
E. Proses Penciptaan Karya	19
F. <i>Timeline</i>	23
G. Deskripsi Pekerjaan.....	24
H. <i>Software</i>	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Teknik-Teknik Penerapan Kamera pada Sekuens	27
B. Hasil Wawancara Ahli (Validasi)	33
C. Hasil Pengumpulan Data Kuesioner	34
BAB V PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42

B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 3.1 Pembagian Job Desc Tim</i>	<i>15</i>
<i>Tabel 3.2 Timeline Produksi</i>	<i>22</i>
<i>Tabel 4.1 Data Kuesioner Pra-Produksi</i>	<i>25</i>
<i>Tabel 4.2 Data Kuesioner Pasca-Produksi (Poin 1-5)</i>	<i>28</i>
<i>Tabel 4.3 Data Kuesioner Pasca-Produksi (Poin 6-10)</i>	<i>30</i>

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Ilustrasi Camera Angle</i>	7
<i>Gambar 2.2 Ilustrasi Camera Movement</i>	8
<i>Gambar 2.3 Ilustrasi Prinsip Staging</i>	10
<i>Gambar 2.4 Ilustrasi Prinsip Slow In & Slow Out</i>	11
<i>Gambar 2.5 Ilustrasi Prinsip Arcs</i>	12
<i>Gambar 2.6 Ilustrasi Prinsip Anticipation.....</i>	12
<i>Gambar 3.1 Poster Film Animasi “Keris Pengunci Kegelapan”</i>	14
<i>Gambar 3.2 Icon Microsoft Word</i>	23
<i>Gambar 3.3 Icon Adobe Photoshop</i>	24
<i>Gambar 3.4 Icon Adobe Illustrator.....</i>	24
<i>Gambar 3.5 Icon Adobe After Effects</i>	25
<i>Gambar 4.1 Naskah Skenario “Keris Pengunci Kegelapan”</i>	33
<i>Gambar 4.2 Draf Desain Karakter Gara.....</i>	34
<i>Gambar 4.3 Final Desain Karakter Gara.....</i>	34
<i>Gambar 4.4 Draf Desain Karakter Ibu.....</i>	35
<i>Gambar 4.5 Final Desain Karakter Ibu.....</i>	35
<i>Gambar 4.6 Final Desain Karakter Jin</i>	36
<i>Gambar 4.7 Draf Storyboard “Keris Pengunci Kegelapan”</i>	37
<i>Gambar 4.8 Sketsa Kasar Konsep Intro.....</i>	38
<i>Gambar 4.9 Asset Final Intro</i>	38
<i>Gambar 4.10 Animating Asset</i>	39
<i>Gambar 4.11 Screenshot Scene 3 Shot 4.....</i>	40
<i>Gambar 4.12 Screenshot Scene 4 Shot 1.....</i>	41
<i>Gambar 4.13 Screenshot Scene 6 Shot 6.....</i>	42
<i>Gambar 4.14 Screenshot Scene 7 Shot 4.....</i>	42
<i>Gambar 4.15 Screenshot Scene 8 Shot 4.....</i>	43
<i>Gambar 4.16 Screenshot Scene 8 Shot 5.....</i>	44
<i>Gambar 4.17 Screenshot Scene 8 Shot 5 (lanjutan).....</i>	45
<i>Gambar 4.18 Screenshot Scene 8 Shot 10.....</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	52
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembibingan TA.....	53
Lampiran 3. Dokumentasi Uji Proposal TA.....	55
Lampiran 4. Hasil Pengumpulan Data Penelitian	56
Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Proyek Tugas Akhir	64