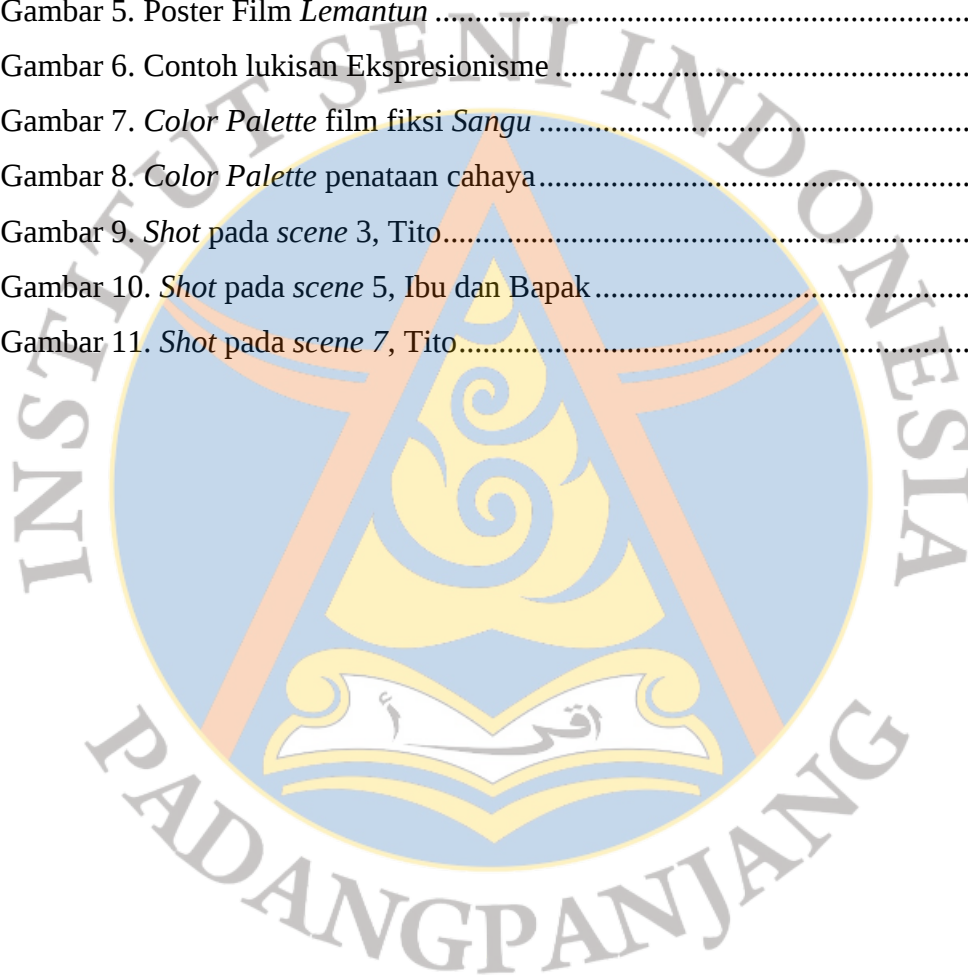


DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSYARATAN GELAR	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN.....	vii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya	5
E. Landasan Teori Penciptaan.....	9
F. Metode Penciptaan	14
G. Jadwal Pelaksanaan	15
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	
A. Konsep Penciptaan	16
B. Proses Penciptaan	17
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	
A. Hasil Karya	21
B. Analisis Karya	22
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	26
B. Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film <i>Coraline</i>	6
Gambar 2. Potongan <i>scene Coraline</i>	7
Gambar 3. Poster film <i>Anomalisa</i>	7
Gambar 4. Potongan <i>scene Anomalisa</i>	8
Gambar 5. Poster Film <i>Lemantun</i>	9
Gambar 6. Contoh lukisan Ekspresionisme	11
Gambar 7. <i>Color Palette</i> film fiksi <i>Sangu</i>	12
Gambar 8. <i>Color Palette</i> penataan cahaya	13
Gambar 9. <i>Shot</i> pada <i>scene</i> 3, Tito.....	22
Gambar 10. <i>Shot</i> pada <i>scene</i> 5, Ibu dan Bapak	24
Gambar 11. <i>Shot</i> pada <i>scene</i> 7, Tito.....	25



DAFTAR TABEL

Tabel 1.Jadwal Pelaksanaan.....	15
---------------------------------	----



ABSTRAK

Unsur visual dalam karya film merupakan perpaduan elemen sinematik dan artistik. Karya film yang baik mampu menciptakan *look* dan *mood* serta mengolah emosi penonton. Sebagai pembentuk visual elemen sinematik dan artistik menjadi hal yang penting dalam menciptakan atmosfer cerita itu sendiri. *Mood* film menjadi salah satu penguat konflik dalam sebuah cerita, dari *mood* film yang terbentuk dalam visual film, penonton mampu menangkap dan ikut merasakan berbagai permasalahan yang dihadirkan dalam satu *frame* cerita.

Film *Sangu* menceritakan tentang seorang ibu yang masih menghadirkan sosok bapak dalam kehidupan anak satu-satunya dengan cara setiap si anak meminta uang saku, ibu selalu menyuruh anaknya untuk mengambil uang di saku kemeja bapaknya. Untuk mendapatkan *mood* yang optimal pengkarya menggunakan tiga prinsip animasi dari dua belas prinsip animasi yang ada. Pengkarya mengambil tiga prinsip dari dua belas prinsip animasi yaitu *straight ahead action*, *staging* dan *appeal*. *Sangu*, diproduksi menggunakan format film fiksi dengan genre drama keluarga. Alasan pengkarya mengambil tiga prinsip dari dua belas prinsip animasi dikarenakan sembilan prinsip lainnya tidak memiliki kesinambungan dengan konsep dan skenario pada film *Sangu*.

Kata Kunci : Film, Prinsip Animasi, Mood, Sangu

ABSTRACT

The visual elements in film works are a combination of cinematic and artistic elements. Good film works can create looks and moods as well as process the emotions of the audience. As a visual shaper, cinematic and artistic elements are important in creating the atmosphere of the story itself. The mood of the film becomes one of the reinforcing conflicts in a story, from the mood of the film that is formed in the visuals of the film, the audience can perceive and feel the various problems that are presented in one frame of the story. The film *Sangu* tells the story of a mother who still presents a father figure in the life of her only child by the way that every time the child asks for pocket money, the mother always tells her child to take the money from his father's shirt pocket. To get the optimal mood, the creator uses three principles of animation from the existing twelve principles of animation. The creators took three of the twelve principles of animation, namely straight ahead action, staging and appeal. *Sangu*, produced using the format of an animated film with the family drama genre. The reason for the creators taking three of the twelve principles of animation is because the other nine principles do not have continuity with the concepts and scenarios in the film *Sangu*.

Key Word : Film, Animation principles, Mood, Sangu