

Kesimpulan

Karya Tugas Akhir film animasi 3-dimensi Implementasi Sinematografi untuk menguatkan Ekspresi Wajah dalam Visualisasi Film Animasi Pendek 3D “Sebuah Mimpi”, yang pada akhirnya bisa menjadi elemen yang saling mendukung dalam menciptakan animasi 3D yang efektif. Ekspresi wajah memberikan karakter emosi dan kepribadian, sedangkan sinematografi berfungsi untuk menyajikannya dengan cara yang menarik dan komunikatif. Keduanya bersama-sama berkontribusi dalam menyampaikan cerita. Selama proses pengerjaan hingga karya film animasi selesai. Mulai tahapan praproduksi, membuat cerita, breakdown skenario, shot list, storyboard, animatic, dilanjutkan ke proses produksi yaitu floor-plan, character rigging, blocking kamera, dan berakhir di pasca produksi. Pada karya ini, juga diimplementasikan teknik Sinematografi termasuk pemilihan angle, komposisi, dan pencahayaan yang dapat memaksimalkan penyampaian emosi yang ingin diungkapkan melalui ekspresi wajah. Karya film ini sudah cukup mendekati referensi dan tinjauan karya yang dilakukan penulis. Dalam produksi, juga melibatkan tim melalui Teaching Factory (TeFa) yang membantu penulis dalam menyelesaikan karya kurang lebih dari 12 bulan dengan total durasi 10 menit 53 detik. Proses pengerjaan ini dilakukan dengan penuh keuletan dan motivasi yang tinggi bersama tim untuk mencapai kualitas karya sehingga Karya Tugas Akhir bisa tercapai.

Saran

Pada pengembangan karya selanjutnya, perlu mengeksplor penerapan lainnya seperti bantuan teknologi motion capture untuk menghasilkan kontraksi otot-otot wajah yang lebih banyak. Pendalaman teknik sinematografi pada ekspresi wajah melalui aspek lainnya, seperti gaya visual nonkonvensional, seperti palet warna yang ajaib, dan memperkaya distorsi visual yang dapat menguatkan emosi dalam narasi animasi.

KEPUSTAKAAN

- Gandang, G. G. 2017. ANIMASI EKSPRESI WAJAH KARAKTER VIRTUAL 3D: Tinjauan Riset dan Metode Teknologi MOCAP. UPT Perpust ISI Yogyakarta. Published online 2017:1-109.
- Sultanika, S. 2020. SINEMATOGRAFI FILM PENDEK YOGYAKARTA. UPT Perpustakaan 2021;3:1-16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Sulistiyono, A., Rohman, M. A. 2021. Penciptaan Film Seri Animasi “Sahabat Pancasila” sebagai Media Pendidikan Moral Pancasila di Kanal Youtube. J Fotogr Telev Animasi. 2021;17(2):101-112. doi:10.24821/rekam.v17i2.5197
- Hall, B. 2015. Understanding Cinematography. Wiltshire: The Crowood Press.
- Ulya, M. 2018. EMOSI DASAR DALAM AL-QUR’AN DAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 1(August 2015), 2019.
- Beavis, B. C. 2023. PERANCANGAN RIG TOKOH AYU UNTUK MENAMPILKAN VARIASI EKSPRESI WAJAH DALAM FILM ANIMASI 3D THE SEWER. Program Studi Film Fakultas Seni dan Desain. Universitas Multimedia Nusantara Tangerang, 13(1), 104–116.
- Sintowoko, D. A. W. 2022. Mood Cues Dalam Film Kartini: Hubungan Antara Pergerakan Kamera Dan Emosi. Rekam, 18(1), 1–16. <https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.5898v>
- Surasa, S., Sudarman, S., Suparna, S., & Haj, M. I. F. 2022. Penerapan Sinematografi Pada Film Animasi 3D Berjudul Tamiya. KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan, 2(3), 261–269. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i3.1673>
- Ghez, D. 2015. Disney They Drew as They Pleased Vol. 1: The Hidden Art of Disney's Golden Age The 1930s (P. Docter, Foreword). Chronicle Books.
- Barry., Iris. 1965. D. W. Griffith. American Film Master. Museum of Modern Art Film Library Series, 1, 40.

- Brown, B. 2002. Cinematography: Theory and Practice[]: Iagemaking for Cinematographers, Directors & Videographers. In Focal Press, 2002 (Vol. 11, Issue 1).
- Ekman, P. 1972. Universals and Cultural Differences in Facial Expressions of Emotions. In Cole, J. (Ed.), Nebraska Symposium on Motivation (pp. 207-282). Lincoln, NB: University of Nebraska Press.
- Ekman, P. 1982. Methods for Measuring Facial Action. In Scherer, K. R. & Ekman, P. (Eds.), Handbook of Methods in Nonverbal Behavior Research (pp. 45-90). New York: Cambridge University Press.
- Monta, M.F., Stanley, J.R. 2008. What is Blocking?. In: Directing for Stage and Screen. Palgrave Macmillan, New York. https://doi.org/10.1057/9780230610453_9
- Saarainen, M. 2019. THE DIFFERENCE OF INTERACTIVE AND NON-INTERACTIVE ANIMATION Prototype of a visual comparison example. South-Eastern Finland University of Applied Sciences.
- Nikolaev, A. 2023. 3D animation as a way of addressing social issues. Aalto University School of Arts, Design and Architecture. www.aalto.fi
- Harahap, S. R. 2019. Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. Sustainability (Switzerland), 11(1), 1–14.
- Darwin, C. 1897. the Expression of the Emotions in Man and Animals With Photographic and Other Illustrations New York. D. Apleton and Company, 1–366.
- Dixon, M. 2022. Essential Revision for A Level Film Studies. In Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group, an informa business (Vol. 11, Issue 1).
- Kahrs, J. 1996. Pixel Cinematography. A Lighting Approach for Computer Graphics, course 30. Siggraph 96, 75. <http://education.siggraph.org/archive/course/s96-c30>