

LAPORAN TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI SINEMATOGRAFI UNTUK MENGUATKAN
EKSPRESI WAJAH DALAM VISUALISASI ANIMASI FILM
PENDEK 3-DIMENSI *SEBUAH MIMPI***



Adyn Haidar Syahputra

NIM: 2200003234

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**IMPLEMENTASI SINEMATOGRAFI UNTUK MENGUATKAN
EKSPRESI WAJAH DALAM VISUALISASI ANIMASI FILM
PENDEK 3-DIMENSI “SEBUAH MIMPI”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh:

Adyn Haidar Syahputra

NIM: 2200003234

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

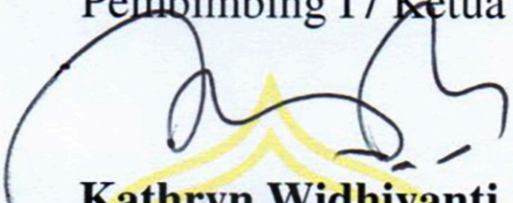
Laporan Tugas Akhir berjudul:

IMPLEMENTASI SINEMATOGRAFI UNTUK MENGUATKAN EKSPRESI WAJAH DALAM VISUALISASI ANIMASI FILM PENDEK 3-DIMENSI SEBUAH MIMPI

Disusun oleh:
Adyn Haidar Syahputra
2200003234

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal16 DEC 2024.....

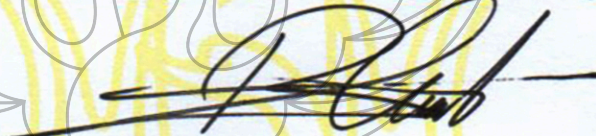
Pembimbing I / Ketua Penguji


Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0515018501

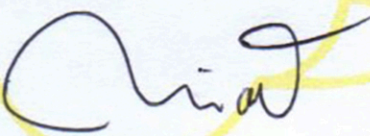
Pembimbing II / Anggota Penguji


Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0001028405

Penguji Ahli / Anggota Penguji

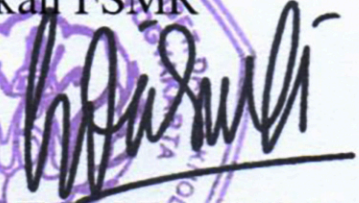

Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng.
NIDN. 0018048810

Koordinator Program Studi Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,

Dekan FSMR


Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1 001

Ketua Jurusan Televisi

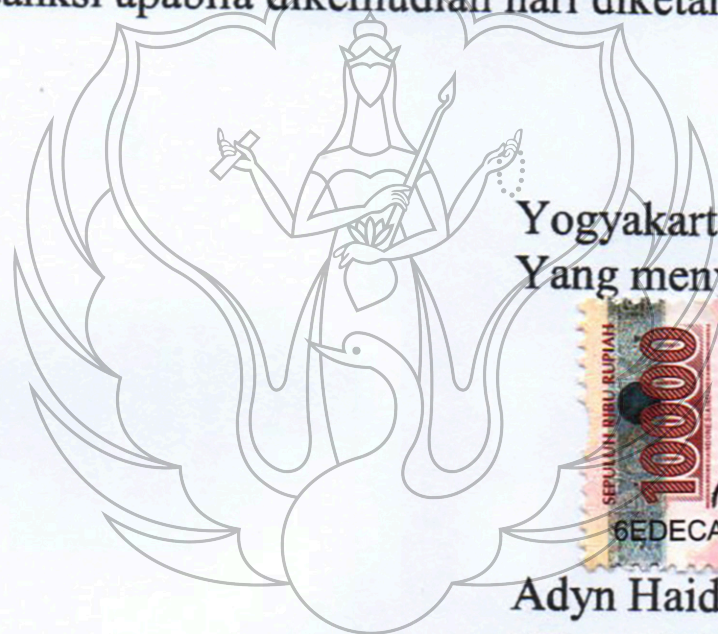

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Adyn Haidar Syahputra
No. Induk Mahasiswa : 2200003234
Judul Tugas Akhir : Implementasi Sinematografi Untuk Memperkuat
Eksresi Wajah Dalam Visualisasi Animasi Film Pendek
3-Dimensi "Sebuah Mimpi"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.



Yogyakarta, 24 Desember 2024

Yang menyatakan,



Adyn Haidar Syahputra
NIM. 2200003234

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adyn Haidar Syahputra
No. Induk Mahasiswa : 2200003234
Program Studi : D-4 Animasi

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**IMPLEMENTASI SINEMATOGRAFI UNTUK MENGUATKAN EKSPRESI
WAJAH DALAM VISUALISASI ANIMASI FILM PENDEK 3-DIMENSI
SEBUAH MIMPI**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Desember 2024

Yang menyatakan,



Adyn Haidar Syahputra

NIM. 2200003234

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Implementasi Sinematografi untuk menguatkan Ekspresi Wajah dalam Visualisasi Animasi Film Pendek 3-Dimensi “Sebuah Mimpi” ini dengan tepat waktu. Penyusunan Tugas Akhir ini selain bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana Terapan Animasi pada Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini tidak akan bisa terwujud tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan hormat penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, ibu dan ayah yang telah membesarkan dan mendukung sistem perkuliahan dari awal hingga akhir.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Seluruh petinggi institut, dosen, staf pengajar, dan karyawan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi dan Dosen Wali.
7. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
8. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing I.
9. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
10. Rahmat Aditya Warman, S.Pd., M.Eng., selaku Dosen Penguji Ahli.
11. Seluruh teman-teman Prodi Animasi dari berbagai Angkatan.
12. Dan semua pihak yang telah membantu tercapainya Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir dan karya yang dihasilkan ini dapat menjadi sumber inspirasi dan juga manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 24 Desember 2024



Adyn Haidar Syahputra

ABSTRAK

Implementasi sinematografi berperan penting untuk memperkuat ekspresi wajah. Khususnya dalam visualisasi film animasi 3-dimensi "Sebuah Mimpi". Ekspresi wajah menjadi elemen kunci dalam menyampaikan emosi dan membangun hubungan emosional dengan audiens. Kurangnya ekspresi wajah yang kuat dapat melemahkan pemahaman cerita dan daya tarik visual. Teknik sinematografi, seperti angle kamera, komposisi frame, pencahayaan, dan pergerakan kamera, mampu menciptakan visualisasi emosi yang lebih hidup dan mendalam.

Proses produksi karya ini mencakup tahapan produksi, termasuk skenario, storyboard, blocking kamera, animation, hingga rendering. Penerapan teknik seperti Dutch angles, close-up shots, dan shallow focus memberikan kedalaman visual dan emosional pada karakter. Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa sinematografi yang tepat dapat meningkatkan hubungan emosional dengan audiens, memperkuat alur cerita, dan memberikan pengalaman visual yang imersif. Pengembangan selanjutnya, dianjurkan mempelajari hal baru seperti teknologi motion capture untuk mendeteksi kontraksi otot-otot wajah lebih banyak.

Kata Kunci: Sinematografi, Ekspresi Wajah, *Frame Composition*, Emosi dalam animasi

ABSTRACT

The implementation of cinematography plays a crucial role in enhancing facial expressions, particularly in the visualization of the 3D animated film "Sebuah Mimpi". Facial expressions serve as key elements in conveying emotions and building emotional connections with the audience. A lack of strong facial expressions can weaken both the story's comprehension and its visual appeal. Cinematography techniques, such as camera angles, frame composition, lighting, and camera movements, are capable of creating more vivid and profound emotional visualizations.

The production process of this project includes several stages, such as scriptwriting, storyboarding, camera blocking, animation, and rendering. The application of techniques like Dutch angles, close-up shots, and shallow focus provides visual and emotional depth to the characters. The final results of the study show that proper cinematography can enhance emotional connections with the audience, strengthen the storyline, and deliver an immersive visual experience. Future developments are recommended to explore new technologies, such as motion capture, to detect a wider range of facial muscle contractions.

Keywords: *Cinematography, Facial Expressions, Frame Composition, Emotions in Animation*




"Sebuah Mimpi."

Implementasi Sinematografi untuk menguatkan Ekspresi Wajah dalam
Visualisasi Animasi Film Pendek 3-dimensi "Sebuah Mimpi"



"Sebuah Mimpi."

Animasi Film Pendek

A 3D rendered scene of a two-story house with a red tiled roof and a wooden fence in the foreground. A large tree is on the left, and the sun is setting in the background, creating a warm, golden glow. A blue, textured rectangular area is overlaid on the left side of the image, containing text.

Implementasi Sinematografi untuk
menguatkan Ekspresi Wajah dalam Visualisasi
Film Animasi Pendek 3-dimensi "Sebuah
Mimpi"

Penulis Karya
Adyn Haidar Syahputra
NIM 2200003234

Pembimbing 1
Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
NIP 198501152019032012

Pembimbing 2
Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NIP 198402012019031008

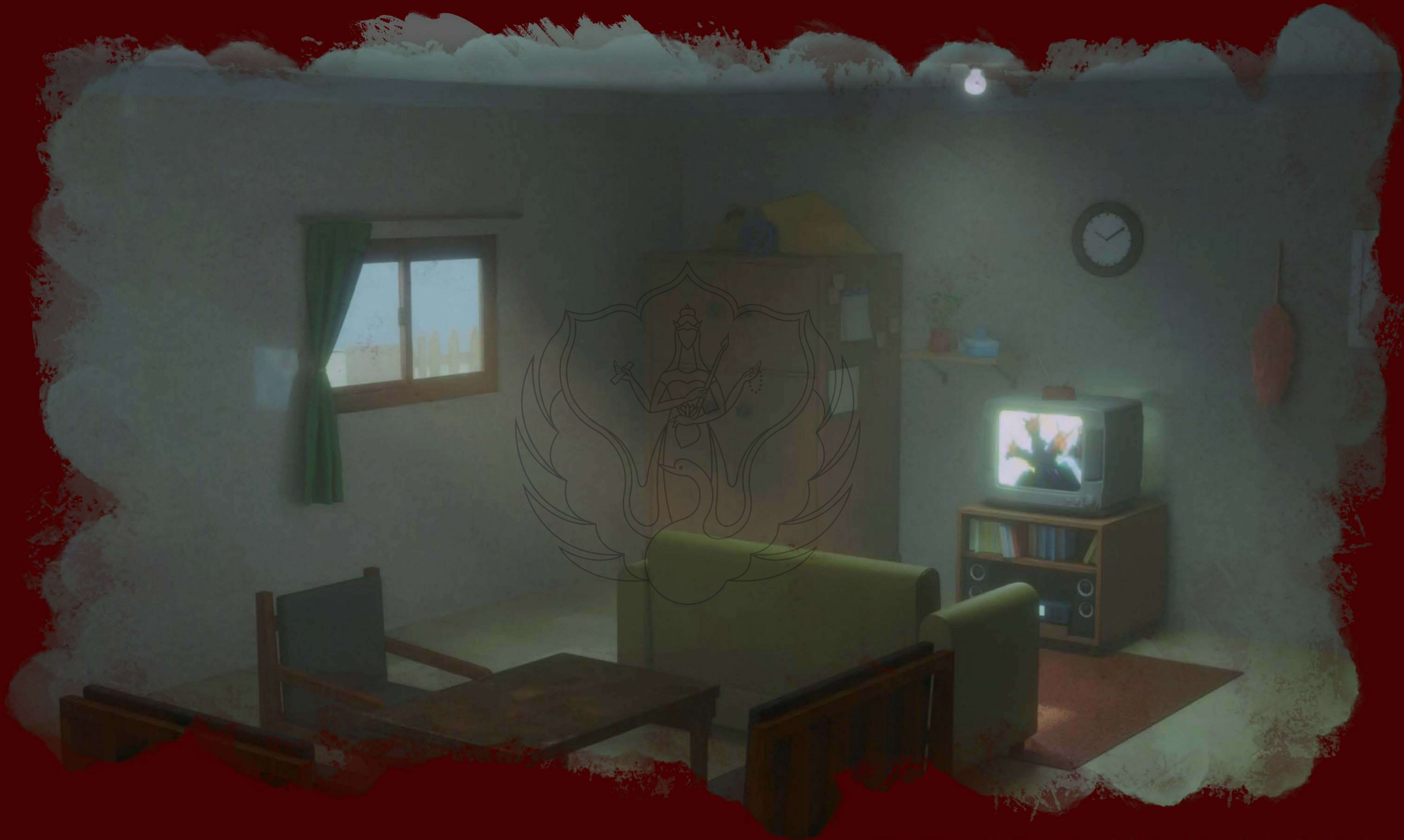
DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	6
EKSPLORASI	13
DESAIN KARYA	15
PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN	49
INDIKATOR CAPAIAN	79
PENUTUP	80
KEPUSTAKAAN	81

"Sebuah Mimpi."







PENDAHULUAN

Latar Belakang

Manusia dilahirkan dengan berbagai ekspresi wajah yang muncul akibat kontraksi otot-otot wajah (Gandang, 2017). Dari kehidupan nyata, manusia tidak lepas pada peristiwa yang menghasilkan emosi (Ulya, 2018). Emosi-emosi tersebut, tercermin dalam ekspresi wajah, seperti bahagia, marah, terkejut, dan sedih. Film animasi 3-dimensi, memiliki keunggulan komunikasi yang magis, menciptakan alur cerita yang tidak mungkin terwujudkan di dunia nyata, gaya visual dan warna yang tidak konvensional, serta memperkuat ekspresi emosional (Nikolaev, 2023). Terutama, pada ekspresi wajah. Ekspresi wajah karakter memainkan peran penting dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan karakter (Beavis, 2023). Kurangnya ekspresi wajah dapat melemahkan hubungan emosi dengan audiens, serta pemahaman cerita yang disampaikan.



Implementasi sinematografi adalah teknik untuk memaknai sebuah arti dan maksud dari gambar yang bergerak. Mulai dari posisi kamera, komposisi, dan penyuntingan gambar, sangatlah berpengaruh terhadap pada aspek cerita yang memberikan respons emosional kepada penonton (Sultanika, 2021). Tidak hanya itu, angle kamera, type shot, continuity, fokus, dan lighting juga mempengaruhi perhatian penonton. Penggunaan teknik sinematografi yang tepat akan mendukung komunikasi film kepada audiens (Harahap, 2019). Sebagai contoh, teknik sinematografi pada ekspresi wajah yang tepat, membuat karakter lebih hidup dan menjiwai. Oleh karena itu, sinematografi merupakan teknik yang sangat penting untuk menguatkan ekspresi wajah dan perasaan karakter seperti melalui pergerakan kamera (Sintowoko, 2022).

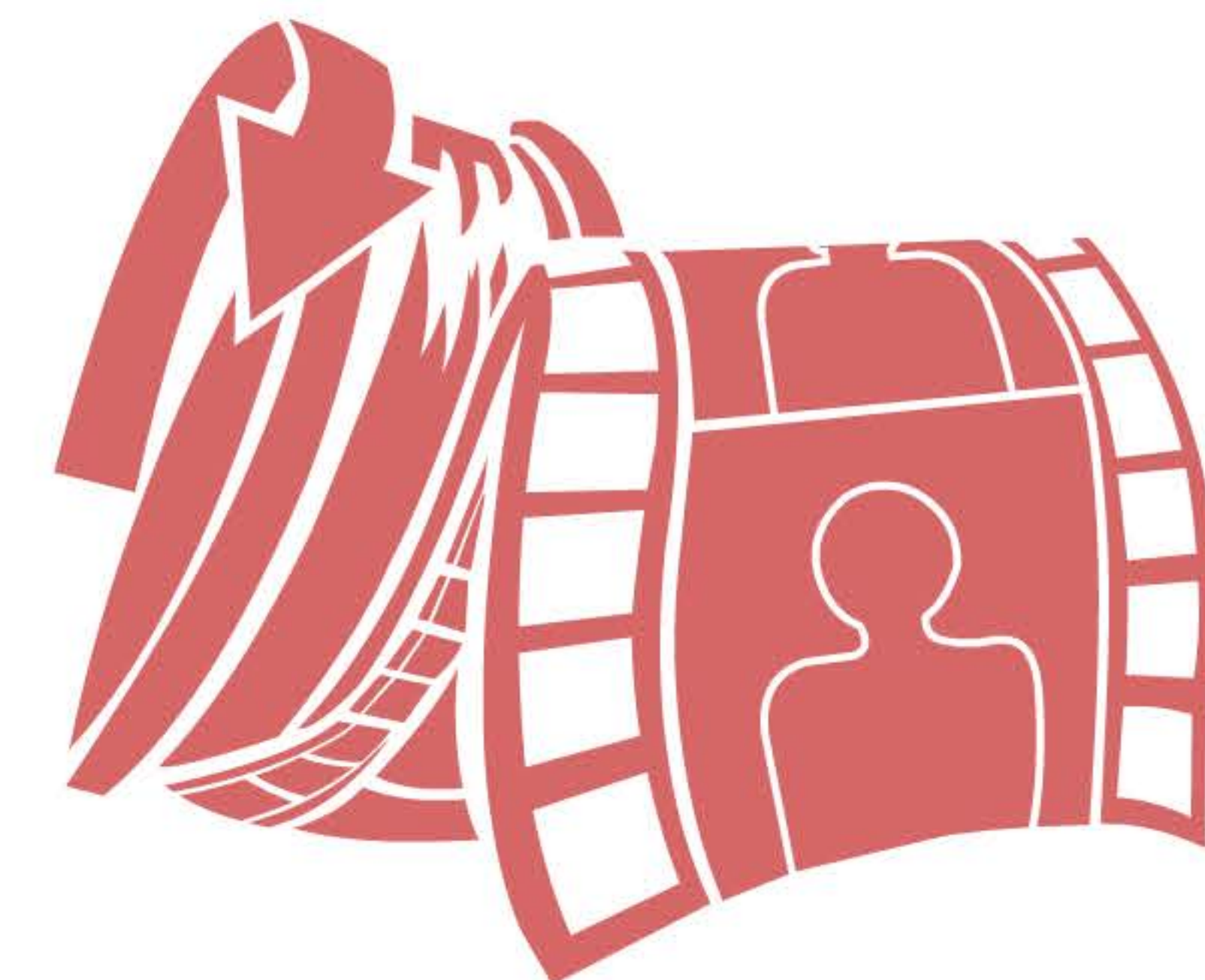


Identifikasi Masalah

1. Ekspresi wajah karakter yang kurang kuat dalam film animasi 3D dapat melemahkan hubungan emosional dengan audiens serta mengurangi kekuatan cerita yang disampaikan.
2. Teknik sinematografi yang tidak tepat dapat mengurangi efektivitas penyampaian ekspresi wajah dan perasaan karakter kepada penonton, serta melemahkan hubungan emosional kepada audiens.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana menguatkan ekspresi wajah pada emosi karakter sehingga dapat meningkatkan hubungan emosional dengan audiens dan pemahaman cerita?
2. Bagaimana cara menerapkan teknik sinematografi yang tepat, seperti posisi kamera, angle, komposisi, dan pencahayaan, agar dapat menguatkan ekspresi wajah dan perasaan karakter?





Sumber: Youtube - Kingdom Hearts 2.5 Ending



Sumber: Youtube - Animated Short "Life is Great"



Sumber: Youtube - Overwatch Cinematic Trailer



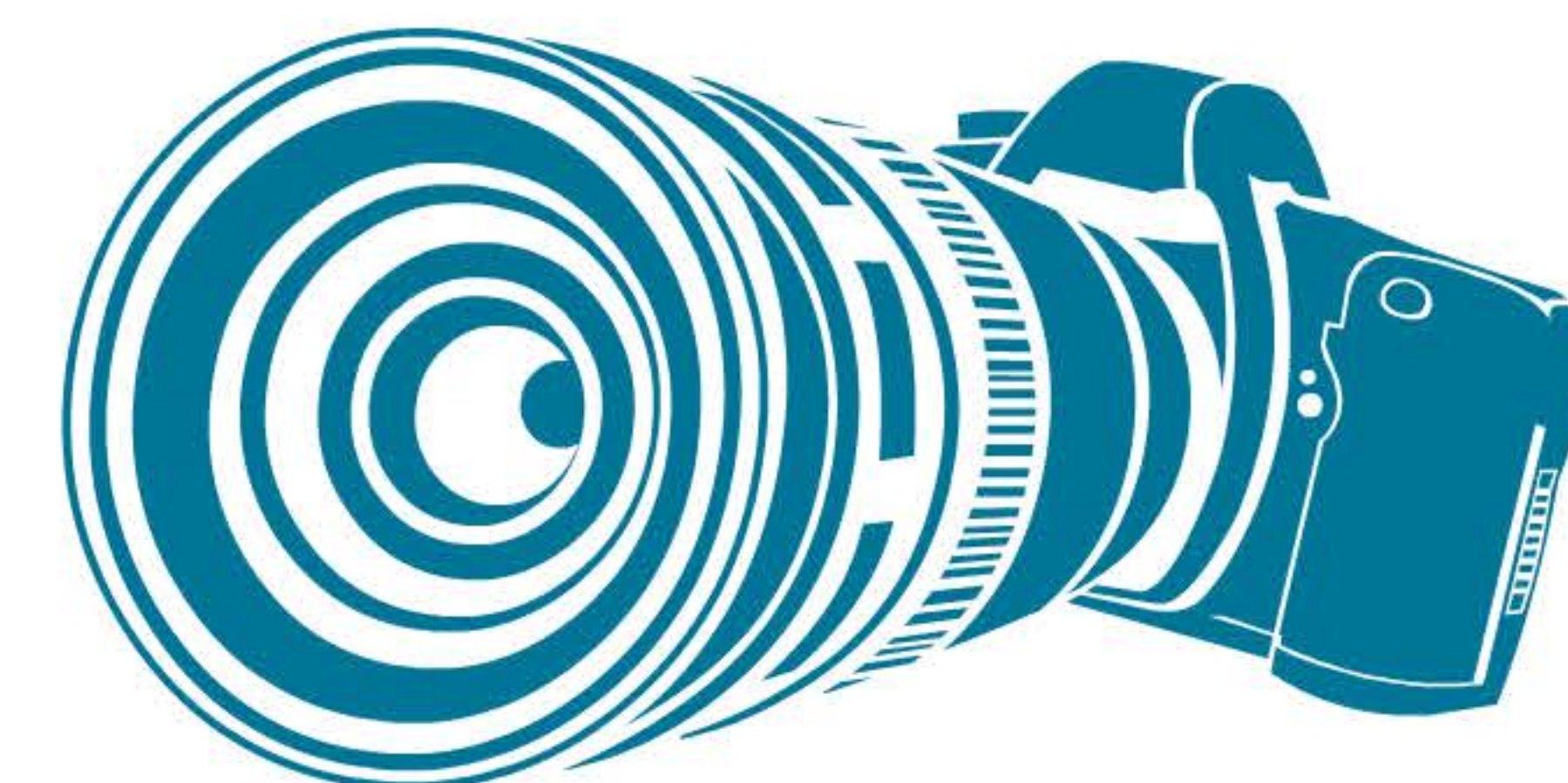
Sumber: Youtube - Overwatch 2 Animated Short "Kiriko"

Tujuan

1. Menganalisis pengaruh kurangnya ekspresi wajah dalam film animasi 3-dimensi terhadap hubungan emosional antara karakter dengan audiens serta dampaknya terhadap pemahaman cerita.
2. Menganalisis pengaruh penerapan teknik sinematografi, seperti posisi kamera, angle, dan lighting, dalam memperkuat ekspresi wajah karakter dan menciptakan respons emosional yang lebih kuat pada penonton.

Manfaat

1. Dapat memberikan wawasan lebih mendalam ekspresi wajah dalam film animasi 3-dimensi, untuk menciptakan hubungan emosional yang kuat antara karakter dengan audiens, serta meningkatkan kualitas cerita dalam film animasi.
2. Meningkatkan pemahaman tentang pentingnya teknik sinematografi dalam memperkuat ekspresi wajah karakter dan menyampaikan perasaan kepada audiens, dan membantu pembuat film untuk menentukan teknik yang efektif, serta menciptakan kontribusi pada perkembangan seni dan teknik sinematografi dalam dunia perfilman.





Sumber: Youtube - FF XV Lunafreya Death Scene



Sumber: Youtube - Animated Short "Life is Great"



Sumber: Youtube - Kingdom Hearts 3 "Tangled" Cutscenes



Sumber: Youtube - Overwatch Animated Short "Infiltration"