

## PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA FILM ANIMASI 3D BERJUDUL TAMIYA

SURASA<sup>1</sup>, SUDARMAN<sup>2</sup>, SUPARNA<sup>3</sup>, MUHAMMAD IQBAR FATIRDZUL HAJ<sup>4</sup>

Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta

Email : [surasa80@gmail.com](mailto:surasa80@gmail.com)<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Animasi 3D sering diandalkan dalam keperluan media hiburan mulai dari film, *video game*, dan periklanan. Namun dalam pembuatan film animasi 3D tentu tidaklah berbeda jauh dengan pembuatan film pada umumnya, terutama pada teknik pengambilan gambar atau teknik sinematografi. Penerapan Teknik sinematografi yang baik pada sebuah film animasi 3 dimensi akan mampu meningkatkan kualitas dari sisi grafis dan storytelling. pemilihan sudut pandang yang serabutan dapat membuat penonton menjadi bingung, sehingga pemilihan sudut pandang yang jelas dapat membuat sebuah film mengeluarkan potensi terbaiknya dan membuat para penonton menjadi mudah dalam memahami alur cerita yang ingin disampaikan sang pembuat film. Dalam film animasi 3D “Tamiya”, ini lebih menonjolkan kualitas dalam bidang sinematografinya. sinematografi tidak hanya tentang *tool* seperti kamera, *crane*, atau lainnya, tapi konsep sinematografi ialah apa yang sebenarnya sang pembuat film ingin berikan. Ada beberapa aspek penting yang dapat mempengaruhi kualitas sebuah sinematografi diantaranya komposisi, light and color, movement, dan storytelling. Sinematografi sebuah film akan semakin baik apabila semua aspek tersebut dipenuhi dan dikuasai oleh seorang sinematografer. **Kata kunci** : sinematografi, kamera, komposisi.

### ABSTRACT

3D animation is often relied on for entertainment media purposes ranging from movies, video games, and advertising. However, in making 3D animated films, it is certainly not much different from filmmaking in general, especially in shooting techniques or cinematography techniques. The application of good cinematography techniques in a 3-dimensional animated film will be able to improve the quality in terms of graphics and storytelling. choosing a random point of view can make the audience confused, so that the selection of a clear point of view can make a film bring out its best potential and make the audience become it is easy to understand the storyline that the filmmaker wants to convey. In the 3D animated film “Tamiya”, this emphasizes the quality in the field of cinematography. Cinematography is not just about tools like cameras, cranes or anything else, but the concept of cinematography is what the filmmaker really wants to deliver. There are several important aspects that can affect the quality of a cinematography including composition, light and color, movement, and storytelling. The cinematography of a film will be better if all these aspects are fulfilled and mastered by a cinematographer.

**Keywords:** cinematography, camera, composition.

### PENDAHULUAN

Animasi 3D sering diandalkan dalam keperluan media hiburan mulai dari film, *video game*, dan periklanan. Dalam pembuatan film animasi 3D sudah tidak lagi memerlukan objek nyata. Namun dalam pembuatan film animasi 3D tentu tidaklah berbeda jauh dengan pembuatan film pada umumnya, terutama pada teknik pengambilan gambar atau teknik sinematografi. Sinematografi berasal dari bahasa latin yakni *kinema* (gambar) dan *graphein* (merekam). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, sinematografi berarti teknik perfilman atau teknik pembuatan film.

Teknik sinematografi pada film animasi 3D memiliki dasar-dasar yang hampir sama dengan fotografi. Menurut Bambang Semedhi dalam bukunya yang berjudul *Sinematografi-Videografi* menjelaskan bahwa teori yang berkaitan dengan teknik perekaman gambar diam (*still Photography*) pada dasarnya hampir sama dengan teori untuk teknik pengambilan gambar bergerak (*movie*) (Bambang Semedhi,2011:8).

Dalam menciptakan sebuah film animasi 3D yang menarik dan berkualitas maka harus menguasai elemen desain dan prinsip desain yang juga merupakan satu kesatuan dari sinematografi. Elemen desain sendiri terdiri atas garis, bentuk, ruang, tekstur, ukuran, dan warna. Sedangkan prinsip desain terdiri atas keseimbangan, kesatuan, ritme, penekanan, dan proporsi. Diluar dari elemen desain dan prinsip desain, sinematografi juga mengatur penempatan posisi kamera, kedalaman, perspektif, momentum, cahaya, lensa, *background*, dan *foreground*.

Berdasarkan hal tersebut, maka sinematografi sangat penting dalam menentukan kualitas dari sebuah film khususnya pada film animasi 3D. Menurut Joseph V. Mascelli dalam bukunya *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques* menjelaskan bahwa dalam mendesain sebuah film produksi sebaiknya membuat sebuah *storyboard* yang dimana didalamnya mengatur sudut pandang kamera, *player movement*, dan komposisi (Joseph V. Mascelli,1965:11). Hal inilah yang mendasari penulis untuk membuat sebuah film animasi 3D yang berjudul "Tamiya". Film ini dikemas dalam bentuk yang ringan dan memiliki sudut pandang pengambilan gambar yang jelas agar penonton mampu memahami proses dalam merakit sebuah *mini 4WD* atau tamiya.

Pada umumnya tamiya terdapat 2 jenis, yaitu tamiya yang telah siap pakai dan tamiya yang diharuskan untuk dirakit terlebih dahulu sebelum dapat memainkannya. Disini penulis memproduksi film animasi 3D "Tamiya" dengan menggunakan *software* Blender. *Software* Blender memiliki *User interface* yang lumayan lengkap dan mudah untuk dipelajari. Dalam pengerjaan film animasi 3D "Tamiya", penulis lebih menonjolkan kualitas dalam bidang sinematografinya namun penulis juga tetap memperhatikan aspek aspek penting lainnya yang dapat meningkatkan kualitas film seperti kualitas modeling 3d *character & environment* maupun *texturing* yang dapat menunjang kualitas sinematografi pada film ini.

Dengan adanya sinematografi yang baik pada film ini, tentu akan meningkatkan kualitas dan memberikan karakteristik di setiap *cut scene* yang berbeda. *Software* blender dapat mengatur posisi kamera, warna, cahaya, proporsi, dan elemen lainnya yang berhubungan langsung dengan teknik sinematografi.

Melalui pokok pembahasan di atas, penulis berfokus untuk membahas lebih lanjut tentang penerapan sinematografi pada film animasi 3D "Tamiya". Dalam karya tugas akhir ini, penulis berusaha menggambarkan secara jelas mengenai penerapan teknik teknik sinematografi pada sebuah produksi film animasi 3D dan hal apa saja yang dapat meningkatkan kualitas sebuah sinematografi film animasi 3D.

## **METODE PENELITIAN**

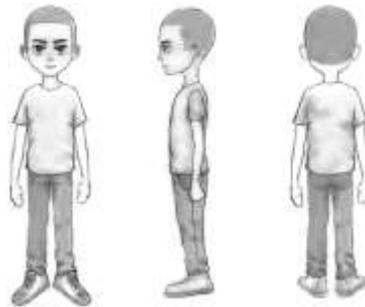
Dalam pembuatan film animasi ini penulis menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif literatur dan pengembangan dari berbagai sumber buku dan diimplementasikan dalam pembuatan film animasi. Proses pembuatan film animasi pendek "Tamiya" dimulai dari penulis melakukan brainstorming ide, lalu membuat plot menggunakan tabel alur cerita archplot. Melalui tabel tersebut plot cerita berkembang menjadi naskah. Proses dilanjutkan pada pembuatan desain karakter, *treatment*, *storyboard*, dan *dubbing*.

### **1. Perencanaan Produksi Animasi**

#### **1) Ide Penciptaan**

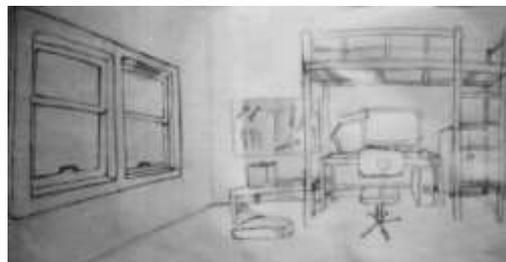
a) Sinopsis Film animasi berjudul "Tamiya" ini bercerita tentang seorang anak bermain mobil-  
Copyright (c) 2022 KNOWLEDGE : Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

mobilan  
b). Desain karakter Bima



**Gambar 1 :Desain karakter Bima**

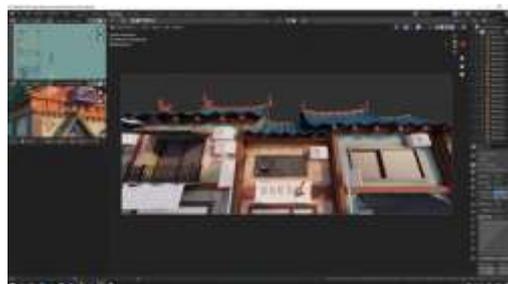
Desain *Environment* dan Properti



**Gambar 2 :Desain kamar**



**Gambar 3 : Desain tamiya**



**Gambar 4 : Proses modeling environment**



Gambar 5 :Proses modeling tamiya



Gambar 6 :Proses modeling dan texturing character Bima



Gambar 7 : Proses *animate*

## 2) Tahapan Penciptaan

### a) Pra Produksi

Ide gagasan cerita, penulis membuat rangkaian inti dari cerita yang dipikirkan hingga ide tersebut berkembang menjadi suatu naskah cerita. Dalam brainstorming ide, penulis melakukan riset sebelum melangkah lebih jauh. Dari ide yang ditentukan, dibuatlah suatu sinopsis.

b) Produksi Modelling background environment, untuk latar belakang per adegan menyesuaikan dengan naskah cerita. *Texturing background environment*, menambah tekstur pada aset 3 dimensi Animating adalah proses menggerakkan karakter sesuai dengan storyboard yang telah dibuat pada pra produksi. Coloring adalah proses memberi warna pada karakter yang sudah di animasikan.

c) Pasca Produksi Rendering adalah proses render karakter dan *background environment* yang sudah digerakkan. *Compositing* yaitu menggabungkan dan mengatur audio serta video menggunakan *software Adobe Premiere*. *Mastering* adalah pembuatan file master yang siap tayang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis dan Sintesis Karya

Film animasi pendek 3D “Tamiya” ini, penulis lebih menonjolkan sisi sinematografi dan grafisnya. Sinematografi sendiri merupakan teknik dalam memposisikan sebuah kamera pada posisi yang paling menarik dan dapat meningkatkan sisi *storytelling* pada sebuah film. Animasi 3 dimensi “Tamiya” ini penulis bertindak sebagai sutradara, penulis cerita, *storyboard*

*artist, 3d artist, rigging artist, animator, render artist, dan editor.* Pada proses penciptaan film animasi 3D “Tamiya” diawali dengan mencari sebuah ide cerita kemudian dilanjutkan pada tahapan-tahapanproduksi sebagai berikut : Film animasi pendek 3D “Tamiya” ini, penulis lebih menonjolkan sisi sinematografi dan grafisnya. Sinematografi sendiri merupakan teknik dalam memposisikan sebuah kamera pada posisi yang paling menarik dan dapat meningkatkan sisi *storytelling* pada sebuah film.

Animasi 3 dimensi “Tamiya” ini penulis bertindak sebagai sutradara, penulis cerita, *storyboard artist, 3d artist, rigging artist, animator, render artist, dan editor.* Pada proses penciptaan film animasi 3D “Tamiya” diawali dengan mencari sebuah ide cerita kemudian dilanjutkan pada tahapan-tahapanproduksi sebagai berikut :

### **1. Modeling character dan environment**

Pada tahap ini penulis menerjemahkan konsep desain *environment* menjadi sebuah 3D *modeling* dan memberinya *texture*. *Texture* pada *environment* ini menggunakan teknik *hand painting*. Pada *modeling character* dimulai dengan menerjemahkan desain karakter yang telah siap untuk dibuat menjadi 3D *character*. Pada tahap ini diawali dengan *sculpt character* hingga bentuknya terlihat yang kemudian dilanjutkan pada tahap *retopology, texturing, dan rigging character*.



**Gambar 8 : topologi karakter Bima**



**Gambar 9 : 3D karakter Bima**

### **2. Animate**

Proses *animate* ini dilakukan dengan menggunakan *software* blender. *Animate* dilakukan dengan cara diberi *keyframe* pada *rigging* sehingga akan tampak bergerak sesuai dengan *time framenya*. Gerakan *animate* yang baik ialah gerakan yang terlihat normal layaknya gerakan yang ada di dunia nyata. Akan tetapi penulis tetap menggunakan 12 prinsip animasi sehingga gerakan karakter yang dihasilkan akan memiliki ciri khas kartun. Penulis memakan banyak waktu dalam melakukan proses ini karena, penulis tidak memiliki keahlian atau bakat dalam bidang sebagai animator.



Gambar 10 : Proses *animate*

### 3. *Cinematography*

Setelah proses *animate* selesai maka dilanjutkan dengan tahap penerapan teknik sinematografi. pada umumnya teknik sinematografi hanya dikenal sebagai teknik dalam memposisikan sebuah kamera dalam pengambilan sebuah gambar. Akan tetapi menurut beberapa ahli seperti Blain Brown dan Joseph V. Mascelli, sinematografi bukan hanya tentang memposisikan sebuah kamera melainkan banyak aspek yang berhubungan langsung dengan sinematografi. Dalam sinematografi juga harus memperhatikan sisi kontinuitas dari setiap *cut scene* yang dibuat. Kontinuitas alur film yang baik akan membuat penonton dapat memahami secara jelas *storytelling* yang ingin disampaikan. Khususnya dalam film animasi 3D “Tamiya” ini, penulis menggunakan aspek yang dijabarkan oleh Blain Brown dan Joseph V. Mascelli yang merupakan seorang sinematografer dan juga penulis menambahkan pendapat dari buku seorang fotografer yang bernama Richard Garvey-Williams yang telah memiliki banyak pengalaman dalam bidang fotografi dan juga memenangkan kontes *nature photographer*. Pendapat dari ketiganya, penulis aplikasikan pada sisi sinematografi pada film animasi 3D “Tamiya”. berikut aspek-aspek yang penting dalam meningkatkan kualitas sebuah sinematografi :

#### a. *Storytelling*.

Seorang sinematografer terkadang terlalu fokus terhadap sisi teknis dan melupakan inti dari film itu sendiri yaitu *storytelling* (Joseph V Mascelli,1998:5). *storytelling* sangat berperan penting dalam menentukan apakah film itu menarik untuk ditonton atau tidak. Tanpa *storytelling*, sinematografi hanyalah sebuah grafik bergerak tanpa memiliki tujuan yang jelas.

#### b. *Positioning Camera*

Dasar dari sebuah sinematografi ialah bagaimana memposisikan sebuah kamera dengan baik dan benar. Terdapat banyak jenis *positioning camera* seperti *long shot*, *full shot*, *medium shot*, *close up*, *extreme close up*, *frog eye*, *bird view*, *first person view*, dan masih banyak lagi. *Positioning camera* yang menarik akan membuat penonton tidak merasa jenuh atau monoton dalam menonton sebuah film. Terutama pada sebuah film animasi yang dimana memposisikan sebuah *camera* tidak memiliki batasan-batasan seperti pada dunianya. “Problem dalam memposisikan sebuah kamera ialah karena adanya *physical limitations*” (Joseph V Mascelli,1998:63).



Gambar 11: *Frog eye* ditambah *close up*



Gambar 12 : *Medium shot* dalam lemari



Gambar 13 : CU tangan mengambil kotak

#### c. *Camera Movement*

*Camera movement* cenderung lebih menarik ditonton dibanding kamera yang monoton. *Camera movement* dapat membuat gambar yang sedang diambil lebih hidup. *Camera movement* juga dapat mendukung dan meningkatkan kualitas dari sisi *storytelling*. Pergerakan kamera yang dinamis akan meningkatkan kualitas intidari *storytelling* (Blain Brown,2002:10).



Gambar 14: Kamera movement

#### d. *Composition*

Menurut Richard Garvey-Williams dalam bukunya yang berjudul *Mastering Composition: the definitive guide for photographers*, komposisi dalam pengambilan sebuah gambar terdiri dari berbagai macam yaitu, *rabatment of the rectangle*, *the rule of thirds*, *golden ratio*, dan *the diagonal method*. Inti dari sebuah komposisi yaitu *pointof interest*. *Point of interest* merupakan sebuah titik yang menjadi daya tarik bagi yang melihatnya. Dalam tahap *positioning camera*, penulis selalu memastikan titik fokus atau *point of interest* dari setiap *cut* yang dikerjakan.



Gambar 15 :Teknik *third of rules*

e. *Color dan Lighting*

*Color dan Lighting* memegang peranan penting dalam penyampaian perasaan yang terkandung dalam sebuah film. *Color dan lighting* memiliki kekuatan spesial yaitu *feeling* atau perasaan yang ingin disampaikan kepada para penonton (Blain Brown,2002:8).



Gambar 16 : *Color dan lighting* dalam film *tamiya*

4. *Render*

Setelah semua tahap *animate* dan sinematografi selesai makadilanjutkan dengan tahap *render*. *Render* dilakukan dengan menggunakan aplikasi blender dengan *engine render cycles*. Penulis memilih *render engine cycles* karena, *engine cycles* lebih mudah untuk di setting dibanding *engine eevee*.



Gambar 17:.. *Render preview 1*



Gambar 18 : *Render preview 2*



Gambar 19 : *Render preview 3*

### 5. *Editing dan compositing*

Semua hasil *render* mentah dari blender kemudian disatukan dan diedit menggunakan aplikasi after effect dan vegas pro 17. dalam proses *editing* ditambahkan sfx dan *background music* agar filmnya tidak monoton.



Gambar 20 :. *Editing*

## KESIMPULAN

Sinematografi merupakan ilmu yang membahas tentang teknik mengambil gambar. Sinematografi tidak hanya membahas tentang teknik memposisikan kamera. Terdapat beberapa aspek yang juga termasuk didalam teknik sinematografi, diantaranya *Positioning camera*, *Composition*, *Color and lighting*, *Camera movement*, *Storytelling*. Sinematografi akan semakin baik apabila semua aspek di atas dikuasai oleh seorang sinematografer. Film dengan teknik sinematografi yang bagus akan membuat penonton tidak merasa bosan dan mendapatkan kesan setelah menonton film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Blain. 2012. *Cinematography: theory and practice: image making for cinematographer & directors*. Massachusetts: Focal Press .
- Garvey-Williams, Richard. 2015. *Masterring Composition: The Defenitive Guide for Photographers*. East Sussex: Ammonite Press.
- International Design School. (2014). 12 Prinsip Animasi Menurut Animator Profesional. Retrieved Desember 1, 2021, from [https://idseducation.com/12-prinsip-animasi-menurut-animator-profesion al/](https://idseducation.com/12-prinsip-animasi-menurut-animator-profesion-al/)
- Joseph V.. 1998. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. California: Silman James Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). Sinematografi. Retrieved Desember 1,2021, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sinematografi>
- Semedhi, Bambang. 2011. *Sinematografi-Videografi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Williams, Richard. 2009. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber.