

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK SINEMATOGRAFI
DALAM PEMBUATAN FILM 3D ANIMASI “STORY
KEGIATAN PERKULIAHAN MAHASISWA
POLITEKNIK NEGERI MANADO”**

***IMPLEMENTATION OF SINEMATOGRAPHIC TECHNIQUES
IN THE MAKING OF ANIMATED 3D FILMS "MANADO STATE
POLYTECHNIC STUDENTS STORY ACTIVITIES"***



Oleh:

**RIEZKY RIVALDY HONTOMOLE
14 024 016**

**POLITEKNIK NEGERI MANADO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
PROGRAM STUDI D-IV TEKNIK INFORMATIKA
2019**

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Batasan Masalah	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Multimedia	5
2.2 Animasi	6
2.3 Film Animasi.....	7
2.4 Sinematografi	8
2.4.1 Komposisi (Composition)	8
2.4.2 Sudut pengambilan Gambar (Camera Angel).....	10
2.4.3 Teknik Pengambilan Gambar	12
2.4.4 Pergerakan kamera (camera movement)	15
2.5 Film Sebagai Produk Sinematografi.....	17
2.6 Blender 3D	20
2.7 Addobe Premiere	21
2.8 Lumion 8.....	22

BAB III METODOLOGI.....	24
3.1 Tempat dan Waktu.....	24
3.1.1 Tempat.....	24
3.1.2 Waktu	24
3.2 Bahan dan Alat	24
3.2.1 Software yang digunakan	24
3.2.2 Spesifikasi yang digunakan	24
3.3 Prosedur Penelitian	25
3.3.1 Metode dan Jenis Penelitian	25
3.3.2 Kerangka konseptual rancangan	26
3.3.3 Rencana Pengujian.....	29
3.3.4 Analisis Data.....	29
3.4 Perancang Dan Pembuatan.....	29
3.4.1 Pra Produksi.....	29
3.4.2 Produksi.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	79
4.1 Hasil.....	79
4.1.1 Pasca Poduksi	79
4.2 Pembahasan.....	88
BAB V PENUTUP	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	97

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita.

Dalam produksi suatu film sinematografi sangatlah penting untuk membuat film menjadi lebih menarik dan membuat atmosfer yang membawa para penonton untuk masuk dalam dunia yang ada di film itu sendiri. Diperlukan teknik – teknik tertentu untuk membuat suatu atmosfer yang nyata dan menggambarkan perasaan, suasana maupun watak suatu tokoh dalam film secara eksplisit.

Tetapi teknik ini tidak hanya mengandalkan sudut pengambilan, ukuran gambar, gerakan kamera dan objek tetapi juga unsur- unsur lain seperti cahaya, properti dan lingkungan. Rata-rata pengambilan gambar dengan menggunakan teknik-teknik ini menghasilkan kesan lebih dramatik.

Dengan mengambil latar tempat dan proses kegiatan pembelajaran yang ada di politeknik negeri manado khususnya teknik elektro diharapkan pembuatan Animasi 3D ini dapat menjadi sebuah sarana bagi calon mahasiswa baru bisa melihat proses kegiatan perkuliahan politeknik negeri manado dalam bentuk film animasi Serta juga dapat menjadi sebuah media pengenalan proses kegiatan perkuliahan yang ada di Politeknik Negeri Manado.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah yang timbul adalah.

- a. Bagaimana mengimplementasikan teknik-teknik sinematografi ke dalam sebuah film 3D Animasi.
- b. Bagaimana memanfaatkan visualisasi untuk membawakan alur, isi cerita dan suasana dengan menggunakan setiap gerakan, shot kamera,

pergerakan kamera, teknik pengambilan gambar, komposisi pengambilan gambar dan editing.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Film animasi 3D ini adalah.

- a. Membuat film animasi dengan mengimplementasikan teknik teknik sinematografi Seperti kedalam sebuah film Animasi 3D
- b. Membuat film animasi dengan menggunakan visualisasi untuk membawakan alur, isi cerita dan suasana dengan memanfaatkan setiap gerakan, shot kamera, pergerakan kamera, teknik pengambilan gambar, komposisi dan editing.

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan Film Animas 3D ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat untuk kalangan akademisi baik mahasiswa ataupun pengamat animasi dapat dijadikan referensi tambahan dan masukan-masukan untuk melakukan kajian dan pengembangan pengkaryaan secara lebih mendalam dan lebih lanjut.
- b. Sebagai media pengenalan proses perkuliahan yang ada di Politeknik Negeri Manado.
- c. Dapat Mengimplemetasikan teknik – teknik sinematografi dalam proses pembuatan sebuah film 3D animasi.
- d. Manfaat untuk penulis adalah sebagai pendalaman wawasan sekaligus penerapan teori dan ilmu tentang Animasi dan film.

1.5 Batasan Masalah

1. Film animasi 3D ini berlatar tempat di Politeknik negeri manado khususnya Jurusan Teknik elektro.

2. Film animasi 3D ini mengambil latar cerita dari kegiatan perkuliahan mahasiswa sehari-hari yang ada di politeknik negeri manado khususnya Jurusan Teknik elektro.
3. Film animasi 3D ini Berdurasi +- 7menit.
4. Teknik Pengambilan Gambar yang digunakan, Extreme long shot, Very long shot, long shot, medium long shot, medium shot, Medium close up, Close up, Big close up.
5. Pergerakan kamera yang digunakan, Crab/Truck, Tracking/dolly, Paning, Pedestal Up.
6. Sudut pengambilan gambar yang digunakan, Frog eye, Bird eye view, eye level, high angle, Low angle.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas Skripsi ini, maka materi-materi yang tertera pada skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

- a. **BAB I PENDAHULUAN**
Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan sistematika penulisan.
- b. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**
Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan defenisi yang diambil dari kutipan buku dan jurnal ilmiah yang berkaitan dengan penyusunan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini.
- c. **BAB III METODOLOGI**
Dalam bab ini berisi tentang metode perancangan yang akan dilakukan untuk pengumpulan data melalui berbagai metode seperti tempat dan waktu, Bahan dan alat, prosedur penelitian.
- d. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**
Pada bab berisi uraian mengenai hasil dari proses pembuatan film 3d animasi dan pembahasan tentang film 3d animasi tersebut.

e. BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan dari apa yang telah dipaparkan dan dibahas dalam bab-bab sebelumnya dan pada akhir penulisan, kami memberikan saran yang berhubungan dengan masalah yang telah dibahas.

f. DAFTAR PUSTAKA