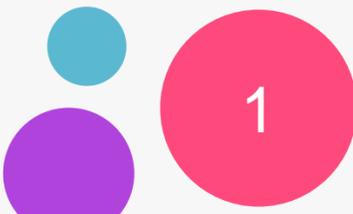


Pengantar Teknologi Informasi Animasi

Deddy Award Widya Laksana

Pengenalan
Sinematografi

Animasi Dalam
Berbagai
Media



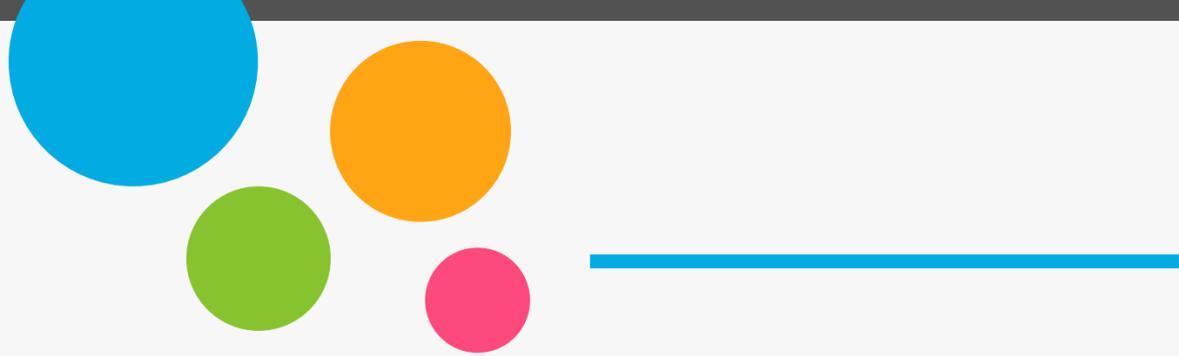


**PENGENALAN
SINEMATOGRAFI**

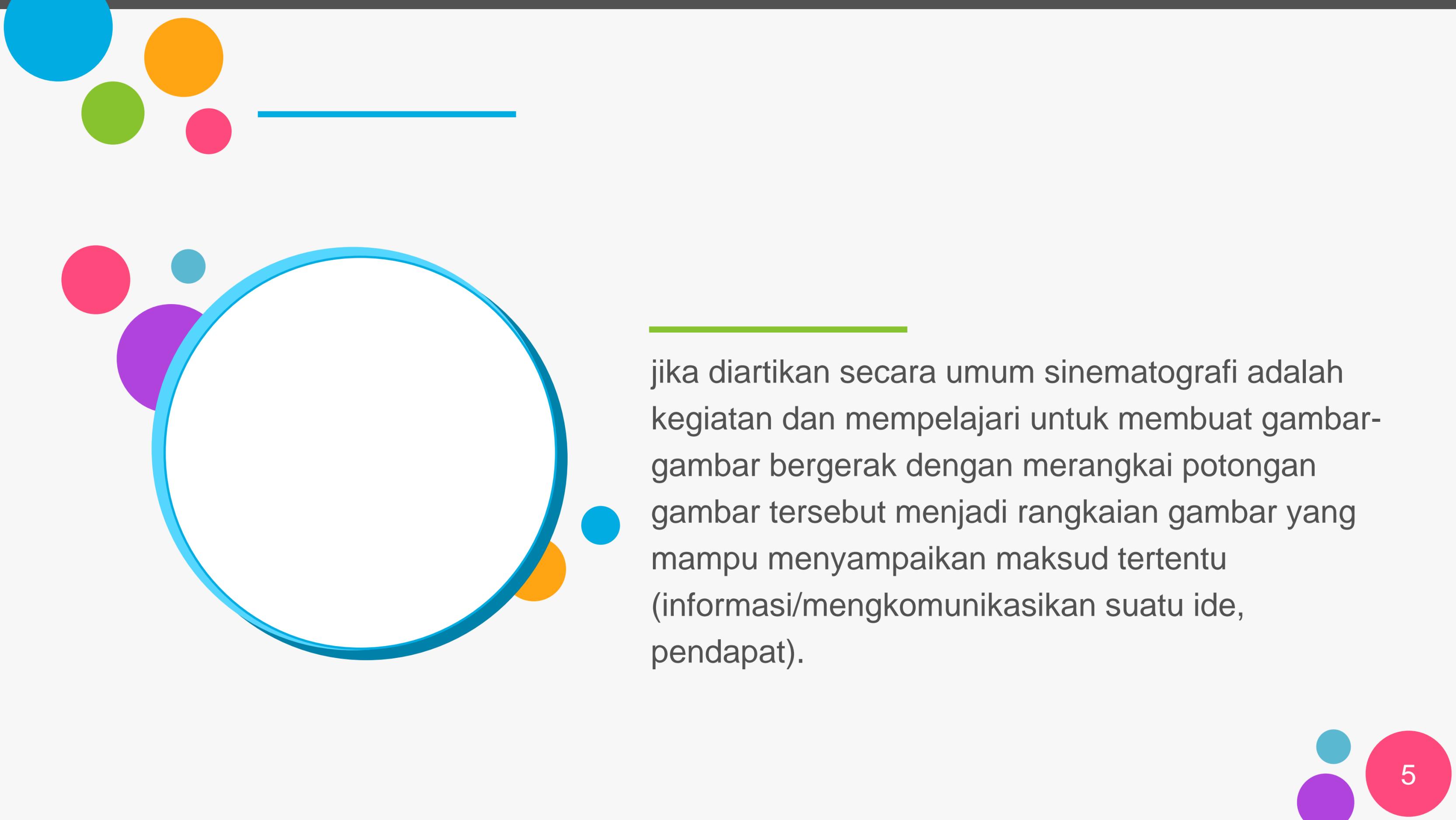


Sinematografi berasal dari bahasa Yunani,
Kinema yang berti gerakan dan Graphoo
yang berarti menulis

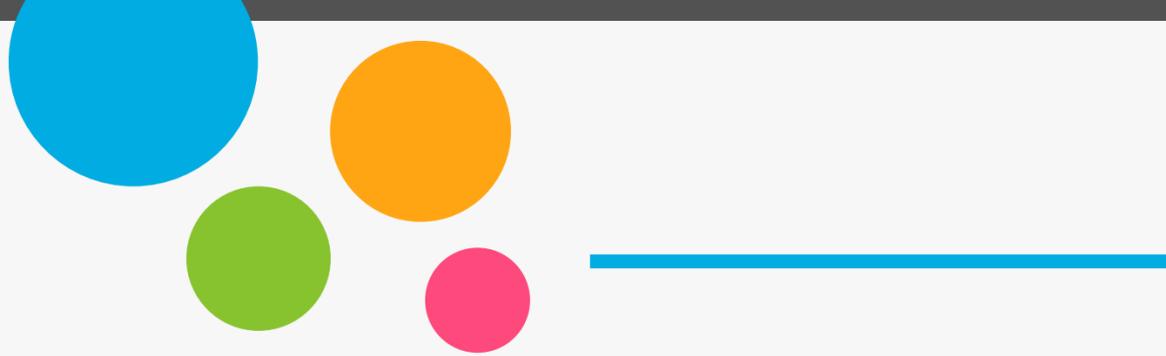




sinematografi bisa diartikan dengan menulis dengan gambar yang bergerak. Bisa diartikan juga dengan the craft of making picture atau pendekatannya adalah pengrajin gambar, ahli gambar.



jika diartikan secara umum sinematografi adalah kegiatan dan mempelajari untuk membuat gambar-gambar bergerak dengan merangkai potongan gambar tersebut menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu (informasi/mengkomunikasikan suatu ide, pendapat).



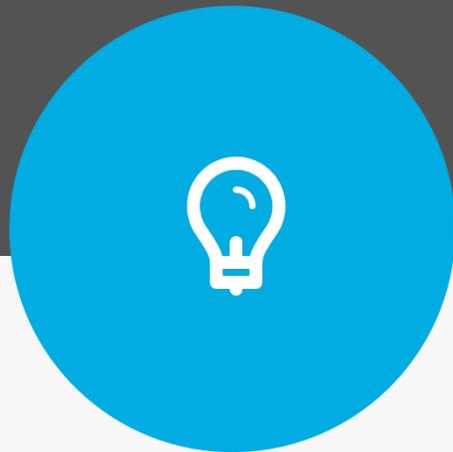
jika diartikan secara umum sinematografi adalah kegiatan dan mempelajari untuk membuat gambar bergerak dengan merangkai potongan gambar tersebut menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu(informasi/mengkomunikasikan suatu ide, pendapat).



Membahas tentang sinematografi akan membahas juga salah satunya tentang kamera dan gambar yang dihasilkan dari kamera tersebut

Seseorang yang hendak menyampaikan informasi, ide atau pendapat dengan gambar khususnya melalui media film atau foto harus dapat menganalisis gambar dengan beberapa tahap berikut.

STINEMMATOFFRAFTI



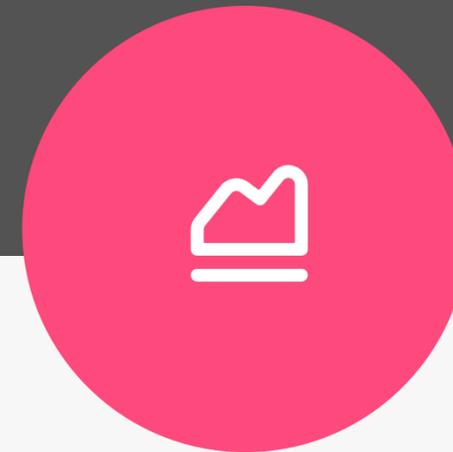
Inventarisasi

Pengamatan terhadap bagian-bagian di dalam gambar atau elemen-elemen yang terkandung dalam gambar



Deskripsi

Pengamatan mencari relasi / hubungan antar unsur, elemen yang terdapat pada gambar



Verbalisasi

Pada tahap ini melakukan analisis, interpretasi dan evaluasi

pembandingan antara bahasa audio visual dengan bahasa tulis bisa dibedakan sebagai berikut

1

Bahasa Audio Visual

Suara dan gambar

2

Bahasa Tulis

Tulisan (Alfabet, symbol)

1

Bahasa Audio Visual

Berkenaan dengan mata dan telinga.

2

Bahasa Tulis

Berkenaan dengan mata

pembandingan antara bahasa audio visual dengan bahasa tulis bisa dibedakan sebagai berikut

1

Bahasa Audio Visual

Merangsang otak kanan, fungsi afektif, rasa dan intuisi

2

Bahasa Tulis

Merangsang otak kiri, fungsi kognitif, data dan logika)

1

Bahasa Audio Visual

Menciptakan komunitas dan meniadakan kelas social

2

Bahasa Tulis

Menciptakan individualism dan lapisan kelas

Pada bahasa audio visual, komunikasi mempunyai susunan berikut.

Frame

Merupakan gambar yang diambil, dan setiap gambar saling ada keterkaitan dengan gambar yang lain

Shot (pengambilan gambar)

Merupakan bagian-bagian dari adegan yang dirangkai menjadi suatu "Kata/Kalimat" sehingga menjadi suatu cerita yang utuh dan mudah dipahami

Scene (adegan)

Adegan merupakan gabungan atau penghubungan gambar per gambar yang memberikan gaya tertentu

Sequence (Babak)

Sebuah Sequence merupakan gabungan dari adegan sebagai rangkaian kejadian yang utuh



Animasi Dalam Berbagai Media

Deddy Award Widya Laksana

Animasi Dalam Berbagai Media

a. Animasi
dalam Film

b. Animasi
sebagai
Bumper

Animasi Dalam Berbagai Media

c. Animasi dalam Interaksi

Pemanfaat animasi dalam situs / Website

Animasi dalam permainan digital

Animasi dalam Aplikasi

Animasi
Dalam
Berbagai
Media

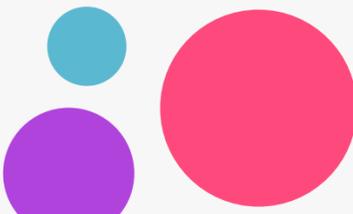


d. Animasi sebagai
Iklan Visual (Advertisemen)



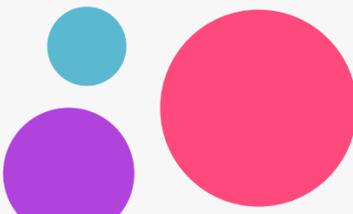
PENERAPAN FILM ANIMASI

Deddy Award W.Laksana, M.Pd



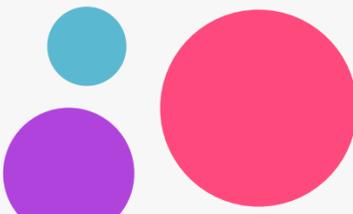
PENERAPAN FILM ANIMASI

- 1 Ide dan Konsep
- 2 Story Line/Struktur Cerita
- 3 Sketsa/Desain
- 4 Model Sheet



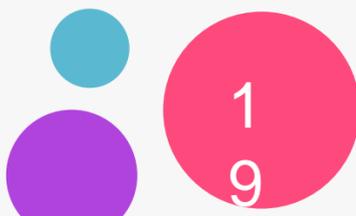
IDE DAN KONSEP

Merupakan salah satu dasar untuk membangun cerita-cerita, kadang kala ide menjadi nilai jual yang tinggi jika mempunyai keunikan, mempunya daya tarik yang diluar dugaan dari pemirsa/penikmat



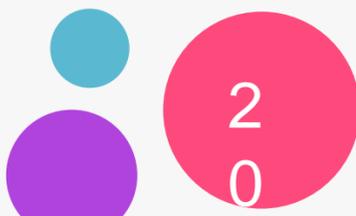
Story Line /Struktur Cerita

Peran story line dalam pembangunan cerita memang cukup penting sebagai penarik penonton agar dapat menikmati cerita yang dibuat, tentunya ketika penonton mulai tercengang, sedih, tertawa maka cerita yang dibuat telah berhasil menjadi cerita yang populer atau diingat atau juga ingin menonton berkali-kal



Story Line/Struktur Cerita

Mengaitkan hubungan antar unsur dan makna keseluruhan yang ingin dicapai



Dalam struktur narasi mempunyai beberapa poin yang menjadi pembentukannya, yaitu

- Tokoh dan Penokohan
- Alur
- Sudut Pandang

Tokoh dan Penokohan

- Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, sebagai kata benda yang didefinisikan orang yang menjalankan peran tertentu di suatu peristiwa
- Dalam novel atau sastra tokoh adalah sebagai pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita rekaan sehingga peristiwa itu menjalin suatu cerita. Tokoh pada umumnya berwujud manusia, tetapi dapat juga berwujud binatang atau benda yang diinsankan.

Alur

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang dihadirkan oleh pelaku dalam suatu cerita

SUDUT PANDANG

Dapat diartikan sebagai cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkan

SUDUT PANDANG

NARATOR OMNISCIENT

pengisah yang juga berfungsi sebagai pelaku cerita

NARATOR OBSERVER

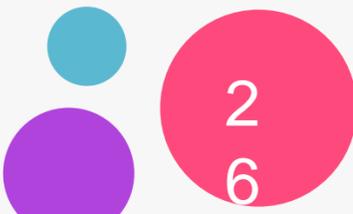
pengisah hanya berfungsi sebagai pengamat terhadap pemunculan para pelaku dan hanya tahu dalam batas tertentu tentang perilaku batiniah para pelaku

NARATOR OBSERVER OMNISCIENTS

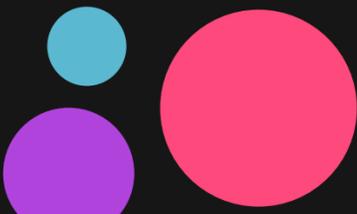
yaitu pengisah sebagai pelaku ketiga yang tidak terlibat langsung dalam keseluruhan cerita, ia juga sebagai penutur yang mengetahui ciri fisik, psikologis dan kadar nasib yang nantinya dialami pelak

Latar

Secara umum latar diartikan sebagai tempat-tempat yang ditampilkan dalam cerita. Setting sebagai latar cerita dan memberi batasan setting sebagai latar peristiwa dalam karya fiksi, baik berupa tempat, waktu maupun peristiwanya itu sendiri serta memiliki fungsi fisikal dan fungsi psikologis



Story line dalam tampilan film animasi diwujudkan dengan segmen-segmen tertentu dan dengan memakai penjelasan-penjelasananya sehingga seorang illustrator (penggambar cerita) dapat memahami seperti apa alur yang akan diwujudkan/digambarkan.”



Model Sheet

merupakan informasi tentang modeling meliputi pergerakan, posisi atau tampilan karakter dalam setiap angle seperti bagaimana penggambaran karakter tampak dari depan, samping belakang maupun atas disamping itu model sheet juga menampilkan gesture karakter seperti ketika tertawa, marah, kaget, merenung, menangis dan sebagainya

Sketsa/Desain

Sketsa biasanya memberikan gambaran-gambaran seperti tokoh, latar dan pengambilan gambar (camera view) sebagai landasan awal atau utama dalam perfileman khususnya animasi.

Thank You for

Any Questions?
watching!