

Penerapan *Shot List* dan *Story Line* Sinematografi Pada Perancangan Video Animasi 3D Promosi SMA Negeri 4 Seluma

Cecep Saputra
Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia
Cecepsaputra29062000@gmail.com

Cecep Saputra¹, Dandi Sunardi², Yuza Reswan³, Yovi Apridiansyah⁴
Universitas Muhammadiyah Bengkulu Bengkulu, Indonesia
yoviapridiansyah@umb.ac.id

Abstrak— Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan begitu cepat. Khususnya teknologi dibidang informasi dan animasi 3D. Animasi 3D dibuat dengan teknik manual hingga teknik digital. Dalam pembuatan animasi 3D biasanya menggunakan software seperti sketchup, Blender, Unity dan banyak lagi software lainnya. Pada saat ini animasi 3D digunakan untuk kebutuhan banyak hal, dari pembuatan film, pembuatan video game, sampai ranah promosi suatu bangunan ataupun instansi tertentu, yang bertujuan untuk memberi tahu khalayak ramai tentang detail, suatu bentuk atau kesan terhadap objek tersebut. Animasi 3D memiliki keunikan tersendiri yang mana dalam proses pembuatannya tidak dilakukan dengan cara merekam objek secara langsung tetapi melewati tahapan-tahapan seperti pengambilan data, penerapan Teknik sinematografi yang meliputi pembuatan storyboard, penentuan story line, pembuatan *shot list*.

Abstract— The development of technology is currently developing so fast. Especially technology in the field of information and 3D animation. 3D animation is made with manual techniques to digital techniques. In making 3D animation, usually using software such as SketchUp, Blender, Unity and many other software. At this time 3D animation is used for many things, from making films, making video games, to the promotion of a certain building or agency, which aims to inform the general public about details, a shape or impression of the object. 3D animation has its own uniqueness which in the manufacturing process is not done by recording directly but through stages such as data collection, application of cinematographic techniques which include making storyboards, story objects, making shot lists.

Keywords— *Shotlist, Story Line, Cinematographic, Animation Videos*

1 Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan begitu cepat. Khususnya teknologi dibidang informasi dan animasi 3D. Animasi telah mempesona dan menyihir jutaan mata manusia dan sekarang ini banyak digunakan sebagai sarana iklan dan promosi dalam dunia usaha dan bisnis [1] Pada saat ini animasi 3D digunakan untuk kebutuhan banyak hal, dari pembuatan film, pembuatan video game, sampai ranah promosi suatu bangunan ataupun instansi tertentu, yang bertujuan untuk memberi tahu khalayak ramai tentang detail, suatu bentuk atau kesan terhadap objek tersebut. Animasi 3D

dibuat dengan teknik manual hingga teknik digital. Dalam pembuatan animasi 3D biasanya menggunakan software seperti sketchup, Blender, Unity dan banyak lagi software lainnya. Animasi 3D memiliki keunikan tersendiri yang mana dalam proses pembuatannya tidak dilakukan dengan cara merekam objek secara langsung tetapi melewati tahapan-tahapan seperti pengambilan data, penerapan Teknik sinematografi yang meliputi pembuatan storyboard, penentuan *story line*, pembuatan *shot list*. Teknik sinematografi merupakan suatu teknik yang meliputi menangkap gambar dan menggabungkan gambar yang ditangkap tersebut menjadi satu, sehingga seolah – olah gambar tersebut menjadi bergerak [2]. Shot list dan story line merupakan unsur pembangun dalam film atau video, namun penerapannya dalam pembuatan video masih kurang terlihat dari pembahasan beberapa jurnal berikut.

Pada penelitian Rafi Mahendra [2] Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat “Batu Belah Batu Betangkap” sudah menerapkan teknik sinematografi yang baik terlihat adanya pembahasan mengenai storyboard namun belum terdapat bahasan tentang penggunaan teknik pengambilan gambar, pergerakan gambar sebagaimana harus tersaji dalam *shot list* dan *story line*. Pada penelitian Merti Sri Hariani [3] yang berjudul “video animasi 3d sebagai konten promosi pada perusahaan air mineral tebo pdam tirta ratu samban menggunakan teknik pemodelan sketchup dan Lumion” pada penelitian ini yang di bahas merupakan Teknik rendering animasi 3D menggunakan sketchup dan Lumion yang terlihat sudah sangat matang dalam pembahasannya. Namun pada penelitian ini belum membahas tentang aspek pembangun video animasi yaitu Teknik sinematografi yang meliputi storyboard, *story line*, dan Teknik pengambilan gambar yang tersaji pada *shot list*.

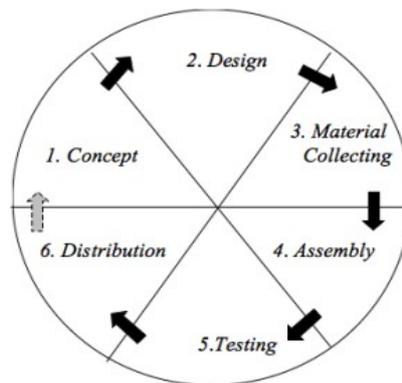
Pada penelitian Saddam Adiputra [4] “Analisis Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Membangun Kesan Trauma Pada Film “Kucumbu Tubuh Indahku” juga membahas tentang Teknik sinematografi namun belum memaksimalkan pembahasan tentang Teknik sinematografi yang meliputi storyboard, *story line* dan *shot list*. Dilihat dari beberapa penelitian diatas masih kurangnya pembahasan tentang penerapan *shot list* dan *story line*. Menurut Yuwandi,[5] dalam tulisannya “Analisis Sinematografi Dalam Film Polem Ibrahim Dan Dilarang Mati Di Tanah Ini” Ketika membuat film agar bagusnya kualitas film maka harus perhatikan unsur sinematik yang terbagi menjadi empat elemen pokok, yaitu: *mise en scene*, sinematografi, editing, dan suara.

Pemodelan 3D tata ruang Gedung Shopping Center Pasar Aceh dibuat untuk memberikan informasi secara keseluruhan bentuk ruang beserta fasilitas yang ada pada Gedung Shopping Center secara 3 Dimensi. Pemodelan bangunan dilakukan dengan tujuan untuk memberikan informasi dalam bentuk visualisasi 3D yang menampilkan keseluruhan kondisi tata ruang mulai

dari interior, eksterior beserta keseluruhan fasilitas-fasilitas yang terdapat pada Gedung Shopping Center. Pembuatan pemodelan 3D dirancang dengan menggunakan Sketchup 2013 yang diharapkan mampu memberikan hasil berupa gambaran yang hampir mendekati bentuk aslinya [6][7].

2 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metodologi perancangan multimedia atau Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Luther-Sutopo. [8][9], Pada metodologi Luther Sutopo ini ada enam tahapan yang harus dilakukan dalam melakukan metodologi penelitian tersebut diantaranya yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution seperti gambar berikut ini :



Gambar 1. Tahapan Proses Metode Penelitian

2.1 Konsep/ concept

Tahapan konsep merupakan tapan dimana penulis menemukan tujuan, identifikasi *audiens*, dan jenis aplikasi, tujuan aplikasi serta spesifikasi umum. Adapun dasar aturan perancangan yang ditentukan dalam tahapan ini, yaitu aplikasi target dan sebagainya. Pada tahapan ini penulis menentukan tujuan, ide, dan target yang akan dituju. Pada peneelitian ini merupakan pembuatan animasi 3D bangunan SMA Negeri 4 Seluma dengan mengiptimalkan Teknik sinematografi didalamnya yang di tujukan untuk mempromosikan SMA Negeri 4 Seluma agar masyarakat tahu tentang SMA Negeri 4 Seluma sehingga masyarakat tertarik untuk menyekolahkan anak meraka di sana.

2.2 Design

Pada tahapan perancangan desain yang dilakukan yaitu pembuatan mengenai arsitektur pogram, tampilan, gaya, dan kebutuhan bahan material program. Pada tahapan ini peneulis membuat desain yang telah di dapat melalui tahapan pengumpulan data, dengan cara melakukan observasi secara langsung,

wawancara dan dokumentasi sehingga dapat menciptakan bentuk desain bangunan yang sesuai dengan aslinya serta menciptakan video yang menarik dengan mengoptimalkan teknik sinematografi didalamnya.

2.3 Material collecting

Pada tahapan ini merupakan proses pengumpulan material yang akan dijadikan sebuah projek sesuai yang dibutuhkan. Bahan-bahan tersebut antara lain foto, *clip art*, animasi, video yang dapat diperoleh secara langsung pada objek penelitian terkait. Pada tahapan ini penulis menentukan bahan bahan yang di butuhkan untuk melakuakn penelitian dan membuat video animasi 3D yang mengoptimalkan Teknik sinematografi.

2.4 Assembly

Ditahapan ini merupakan tahapan dimana peneliti melakukan perancang objek-objek sesuai yang telah direncanakan pada tahap design menggunakan media-media yang telah dikumpulkan pada tahapan pengumpulan bahan.

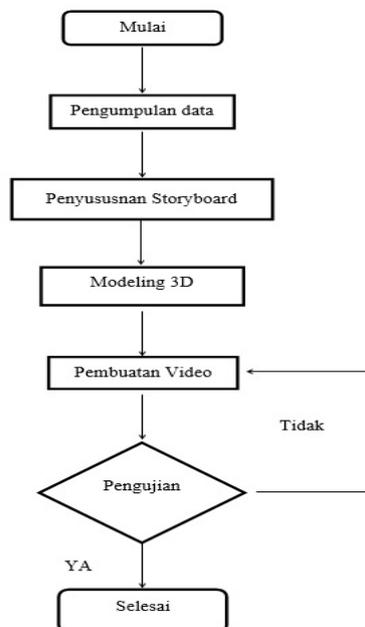
2.5 Testing

Pada tahapan ini video animasi 3D yang telah dibuat sebelumnya diperiksa kembali untuk memastikan bahwa tidak ada kesalahan pada video tersebut. Apabila video yang telah dibuat tidak terdapat kesalahan maka akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu pendistribusian.

2.6 Distribution

Pada tahapan ini video animasi yang telah dibuat dilakukan proses rendering berbentuk video berformat MP4 dengan resolusi 1080p.

3 Alur Perancangan Pembuatan Video



Gambar 2. Flowchart

Flowchart merupakan bagan (Chart) yang mengarahkan alir (flow) di dalam prosedur atau program sistem secara logika [10][11]. Pada gambar 2 Flowchart tersebut dapat dijelaskan bahwasanya setiap proses perlu memulai dan mengumpulkan data. Setelah data Terkumpul dilanjutkan dengan pembuatan storyboard untuk membuat modelling 3D sampai video yang akan dibuat selesai.

3.1 Shot List

Shot list adalah suatu perancangan urutan pemecahan gambar dalam sebuah adegan yang dibuat secara sistematis dan berurutan dimulai dari tipe shot, sudut pengambilan gambar, hingga camera movement [12].

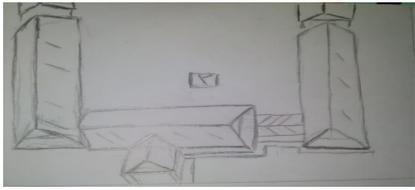
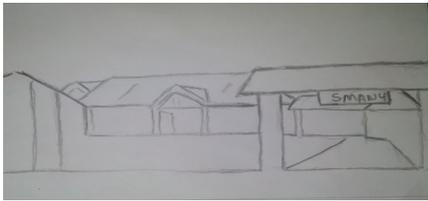
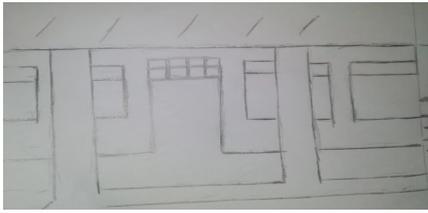
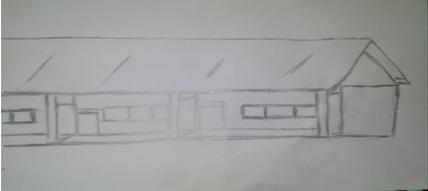
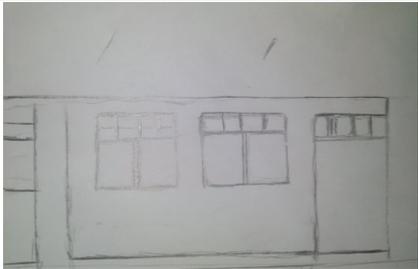
Tabel 1. Shot List

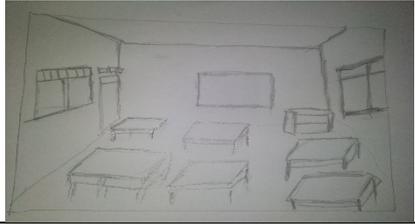
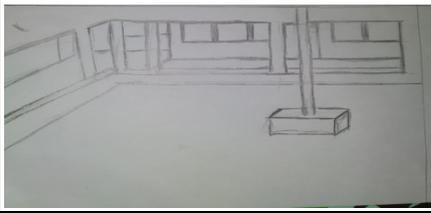
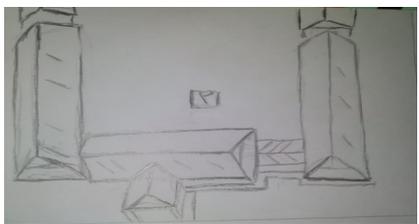
Scane	Shot	SS	CA	CM	Ket
1 EXT	1	Long shot	Eye level	Truck/ Crabe left	Menampilkan bagian depan SMA.
2 EXT	1	Long shot	High angel	Truck/ Crabe right/ crane	Menampilkan atas bangunan SMA dari kiri ke kanan
3 EXT	1	Long shot	High angel	Pedestal/ Pad- up	Menampilkan gerbang dari bawah ke atas
4 EXT	1	Medium shot	Eye level	Zoom out	Menampilkan depan kantor, dengan menjauhi objek
5 EXT	1	Medium shot	High angel	Zoom out	Menampilkan depan ruang kelas menjauhi objek
6 EXT	1	Medium shot	Eye level	panning	Menampilkan depan perpustakaan, dari kiri ke kanan
7 INT	1	Medium shot	Eye level	Panning- Left/ panning right	Menampilkan ruang belajar dengan Gerakan dari kiri ke kanan
8 EXT	1	Extreme long shot	Bird's eye view	Crane - panning	Menampilkan atas lapangan upacara dari kanan kiri ke kanan
9 EXT	1	Extreme long shot	Bird'seye view		Menampilkan atas SMA dengan secara keseluruhan dan memutar

3.2 Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan ide cerita, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar tersebut sehingga menghasilkan cerita yang runtut [13]. Sebelum membuat video animasi alangkah baiknya membuat *storyboard* terdulu sebagai panduan dalam pembuatan video agar video yang dibuat menjadi tersusun dari scane satu ke scane yang lainnya.

Tabel 2. Storyboard SMA Negeri 4 Seluma

No	Gambar	Durasi	keterangan
1.		15 menit	Menampilkan profil SMA Negeri 4 Seluma dengan berlatar belakang depan SMA Negeri 4 Seluma
2		10 detik	Menampilkan bagian atas SMA Negeri 4 Seluma selama
3.		10 detik	Menampilkan bagian depan SMA mulai bagian gerbang
4.		10 detik	Menampilkan depan kantor
5.		15 detik	Menampilkan bagian depan ruangan kelas
6.		15 detik	Menampilkan bagian depan perpustakaan

7.		15 detik	Menampilkan bagian ruang belajar
8.		10 detik	Menampilkan bagian lapangan upacara
9.		10 detik	Menampilkan ucapan terima kasih dengan latar belakang atas Gedung secara keseluruhan

4 Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

Pada tahapan hasil ini merupakan tahapan produksi untuk tahapan pembuatan video animasi, yang dimulai dari pengukuran objek yang akan dibuat pada video animasi berupa ukuran bangunan dan lainnya, pembuatan model bangunan, penentuan scene-scene yang telah disiapkan sesuai *shot list* dan *story line*, serta pengoptimalan teknik sinematografi pada tiap scene, proses rendering dan editing video dan penyatuan scene menggunakan software Adobe premier pro. Sehingga dapat menghasilkan video animasi dengan resolusi 1080 *pixel*.

4.2 Pembahasan

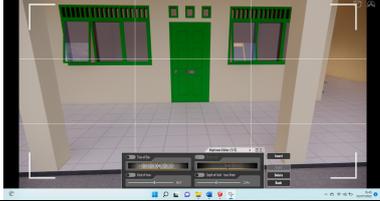
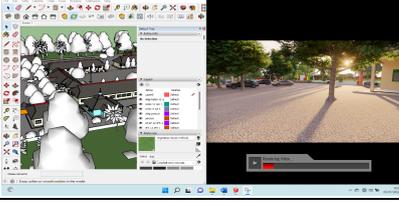
Dalam tahapan pembahasan produksi model bangunan dibuat semirip mungkin dengan bangunan aslinya SMA Negeri 4 Seluma. Dimulai dari proses pembuatan bangunan dan pemberian objek tambahan sehingga terlihat sama dengan yang aslinya.

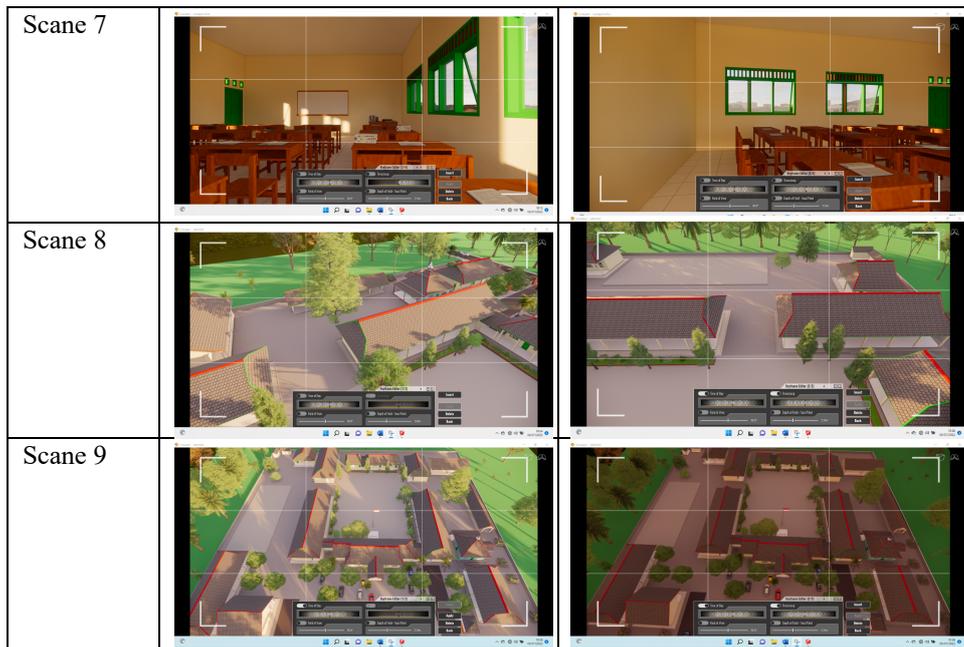


Gambar 3. Pembuatan Model bangunan

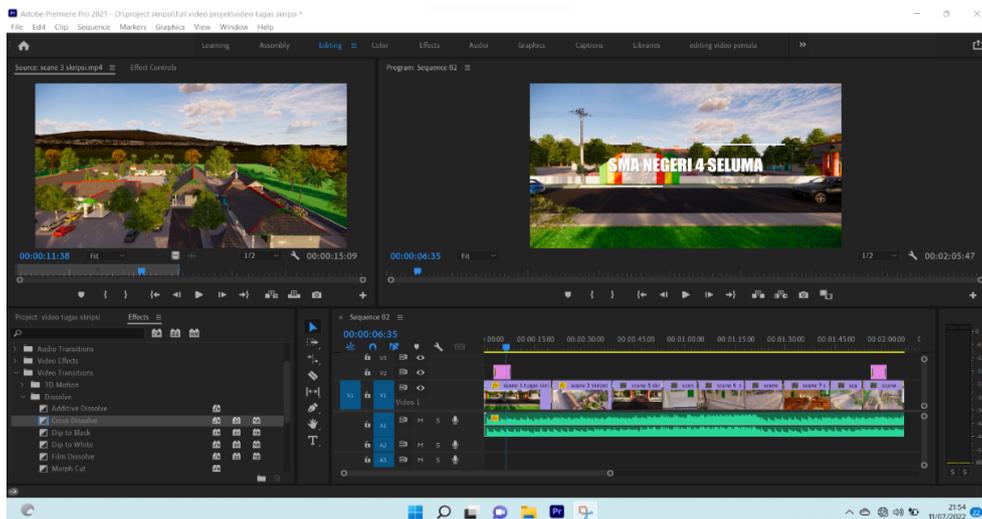
Setelah itu pembuatan video berdasarkan penentuan scene yang akan dimasukkan pada video animasi. Scene yang dibuat menerapkan *shot list* dan *story line* serta teknik sinematografi sehingga memberikan efek yang menarik pada video animasi. Teknik sinematografi, *shot list* dan *story line* yang akan dimuat dalam video sebagai berikut :

Tabel 3. Scane berdasarkan Storyboard

No.	Scane Awal	Scane Akhir
Scane 1		
Scane 2		
Scane 3		
Scane 4		
Scane 5		
Scane 6		



Setelah dilakukan proses rendering video yang dihasilkan menjadi video yang berdurasi pendek dan perlu dilakukan tahapan penyatuan video sehingga menghasilkan video yang sempurna. Pada tahapan ini video disatukan menggunakan menggunakan software Adobe premier pro cc 2021



Gambar 4. Proses Penyatuan Video

Melewati proses Panjang yang dimulai dari pengukuran objek bangunan, modeling, penentuan scane berdasarkan storyboard, rendering, penyatuan scane video. Sehingga menghasilkn video dengan format Mp4 dengan resolusi 1080 *pixel*. Yang sesuai dengan shot list dan story line yang telah direncanakan sebelumnya

Setelah menerapkan *shot list* dan *story line* pengambilan video video dapat dilakukan dengan lebih mudah karena ketentuan pengambilan gambar sudah diatur dalam *shot list* dan *story line* serta di dukung dengan storyboard, hal ini meliputi scane, shot scane, camera angel dan camera movement. Setelah *shot list* dan *story line* di buat editing video dapat dilakukan dengan lebih cepat karena sudah di tentukan di *shot list* dan *story line*. Hasil video yang di hasilkan dari penerapan menjadi lebih bagus karena sudah menerapkan Teknik sinematografi yang kompleks

5 Kesimpulan dan Saran

1. Pada penelitian penerapan *shot list*, *story line* dimulai dari pembuatan objek bangunan animasi 3D yang dimulai dari pembuatan denah bangunan, pemodelan objek, dan penentuan scane video berhasil dilakukan dengan baik. Setelah menerapkan *shot list* dan *story line* pembuatan video dan editing dapat dilakukan dengan lebih mudah. Jarak pengujian 50 Cm, 80 Cm dan 100 Cm pengaruh cahaya harus mencukupi agar wajah dapat terdeteksi.
2. Dari penelitian yang telah dilakukan penonton dapat melihat penerapan *shot list* dan *story line* pada video animasi 3D yang dibuat. Hal ini dimaksudkan agar penonton mengerti apa itu *shot list* dan *story line* dan mengenal lingkungan SMA Negeri 4 Seluma sebagai objek yang di promosikan.
3. Dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai video promosi yang bisa di *upload* di chanel youtube maupun website sekolah.

6 Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada staf dan dosen Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

7 Daftar Pustaka

- [1] P. Animasi, D. Sebagai, M. Promosi, P. Perumahan, and G. Abdi, "Analisis dan Perancangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Promosi Menggunakan 3D Maxx 2009 dan Archicad 13 Pada Perumahan Griya Abdi Kencana," vol. 1, no. 1, pp. 22–34, 2009.
- [2] R. Mahendra, A. Trisnadoli, and E. S. Nugroho, "Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat 'Batu Belah Batu Betangkap,'" *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 2, no. 2, pp. 578–583, 2018, doi: 10.29207/resti.v2i2.483.
- [3] P. Sketchup and D. A. N. Lumion, "VIDEO ANIMASI 3D SEBAGAI

- KONTEN PROMOSI PADA PERUSAHAAN AIR MINERAL TEBO PDAM,” vol. 9, no. 2, 2021.
- [4] S. Adiputra *et al.*, “Analisis Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Membangun Kesan Trauma Pada Film ‘ Kucumbu Tubuh Indahku ,” vol. 8, no. 2, pp. 738–752, 2021.
- [5] I. Yuwandi, “Analisis Sinematografi Dalam Film Polem Ibrahim Dan Dilarang Mati Di Tanah Ini,” *Univ. Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, vol. Skripsi., pp. 1–93, 2018, [Online]. Available: [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/5237/2/Izar Yuwandi.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/5237/2/Izar%20Yuwandi.pdf)
- [6] U. U. Indonesia, “Gedung Shopping Center Pasar Aceh Program Studi S1 Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ubudiyah Indonesia Gedung Shopping Center Pasar Aceh,” 2016.
- [7] Sofyan Haidy Saputra, A. Sartika Wiguna, and A. Endy Budianto, “Prototype Animasi 3D Mesin Perontok Padi Otomatis Untuk Produktifitas Pasca Panen Para Petani,” *RAINSTEK J. Terap. Sains Teknol.*, vol. 2, no. 3, pp. 192–201, 2020, doi: 10.21067/jtst.v2i3.4790.
- [8] Wahyudin, S. Wahyudi, and M. I. A. Robbi, “Visualisasi Masjid Agung Rangkasbitung Berbasis 3D Dengan Menggunakan Google Sketchup dan After Effect,” *Prosisko*, vol. 2, no. 2, pp. 63–64, 2015.
- [9] T. A. Skripsi, “Long Take Dalam Membangun Realisme Pada ‘ Film Nyai ’ Melalui Sudut Pandang Penata Kamera,” vol. 1, 2020.
- [10] D. Eko Valentino and M. Jodi Hardiansyah, “PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA HOTEL de JAVA BANDUNG,” *Tematik*, vol. 7, no. 1, pp. 1–20, 2020, doi: 10.38204/tematik.v7i1.285.
- [11] U. Khulsum, Y. Hudiyono, and E. D. Sulistyowati, “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma,” *DIGLOSIA J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2018, doi: 10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12.
- [12] S. M. Holida, T. Alawiyah, and H. Sutisna, “Penerapan Animasi Interaktif Dalam Pengenalan Aksara Sunda,” *J. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 111–122, 2016, doi: 10.31311/ji.v1i2.39.
- [13] B. Layuk, “Perancangan Infografis Video Animasi 3 Dimensi,” vol. 2, no. 2, pp. 180–189, 2021.

8 Penulis



Cecep Saputra
Merupakan Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia.



Dandi Sunardi
Merupakan Dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia.



Yuza Reswan
Merupakan Dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia.



Yovi Apridiansyah
Merupakan Dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia.