

UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA

**PROJEK ANIMASI PENDEK 3D *DETEKTIF*:
APLIKASI SINEMATOGRAFI NEO-NOIR**

JEMI BIN UDIN

Kajian ilmiah ini dikemukakan untuk memenuhi
sebahagian daripada syarat memperolehi ijazah
**Sarjana Muda Teknologi Kreatif (Kepujian)
Animasi dan Teknologi Skrin**

Fakulti Filem, Teater dan Animasi

September 2014

**FAKULTI FILEM, TEATER DAN ANIMASI
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
KAMPUS PUNCAK PERDANA
SHAH ALAM, SELANGOR**

SESI: SEPTEMBER 2014 – JANUARI 2015

DENGAN INI MENGESAHKAN

JEMI BIN UDIN

2011322067

**TELAH MEMENUHI SEGALA SYARAT PENULISAN LATIHAN ILMIAH
YANG TELAH DITETAPKAN OLEH JAWATAN KUASA AKADEMIK
FAKULTI.**

TARIKH

.....

PENYELIA

PUAN PUTRI TASNIM MOHD ARIF

.....

DEKAN

DATO' PROFESOR A. RAZAK HJ. MOHAIDEEN

.....

PENGAKUAN

Saya mengakui bahawa kajian ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali pendapat-pendapat dan karya-karya pihak lain yang setiap satunya telah saya jelaskan sumbernya. Kajian ilmiah ini juga, belum pernah dihantar ke mana-mana institusi akademik atau bukan akademik untuk sebarang ijazah atau penulisan.

Nama Pelajar : Jemi Bin Udin

No. ID Pelajar : 2011322067

Program : Animasi (CT227)

Fakulti : Film, Teater dan Animasi

Tajuk Kajian/ Projek : Projek Animasi Pendek 3D *Detektif:*
Aplikasi Sinematografi Neo-noir

Tanda tangan pelajar :

Tarikh : Januari 2015

ABSTRAK

Kajian tesis ini adalah berkenaan dengan aplikasi sinematografi neo-noir dalam animasi 3D. Selain daripada aplikasi sinematografi, kajian ini juga bertujuan untuk memahami dan mengaplikasikan gaya visual neo noir dan juga gaya German (*German Expressionism*) dalam animasi 3D. Di Malaysia, kebanyakan animasi yang dihasilkan adalah bertemakan kekeluargaan, nasihat dan pengembaraan. Penggunaan sinematografi, gaya German (*German Expressionism*) dan gaya visual neo-noir tidak begitu meluaskan diterapkan di dalam animasi tempatan. Bagi mencapai tujuan tersebut, pengkaji telah menjalankan kaedah kajian berdasarkan kaedah kualitatif iaitu melalui rujukan filem animasi, rujukan perpustakaan, rujukan internet. Pengkaji merasakan kaedah ini sesuai dalam memperolehi maklumat yang diinginkan. Hasil kajian yang telah dilakukan mendapati bahawa teori yang telah diperkatakan oleh juru sinematografi iaitu *Brown (2002)* dan juga *Mascelli (1965)* cukup sesuai untuk diaplikasikan dalam animasi pendek 3D: *Detektif*. Manakala, gaya visual neo-noir dan gaya German (*German Expressionism*) dirujuk berdasarkan sumber maklumat yang pelbagai. Kajian ini akhirnya mencadangkan supaya kajian yang berkaitan dengan aplikasi sinematografi, gaya visual neo-noir dan juga gaya German (*German Expressionism*) perlu dilakukan oleh pengkaji yang lain yang cukup berminat dalam bidang ini bagi memperkukuhkan lagi hasil kajian ini.

ABSTRACT

*This research concerns the application of the neo-noir cinematographic in a 3D animation. Other than the application of cinematography, the purpose of this research is also to understand and apply the neo-noir visual style as well as the German Expressionism style in a 3D animation. Cinematography, German Expressionism, and the neo-noir visual style are not commonly applied in local animation. Most of the animation in Malaysia have themes that focus mainly on family, moral values and journeys. In order to achieve the purpose of the research, the author has conducted a study based on qualitative methods, using animated films as reference, as well as library and internet references. The author feels that this method is the most suitable to find all the necessary information. The results of this study showed that the theories spoken by cinematographers Brown (2002) and Mascelli (1965) are the most appropriate to be applied in the short 3D animation *Detektif*. Furthermore, information about the neo-noir visual style and German Expressionism style was found through various sources. Lastly, this study recommends that more research be done on the topic of cinematography, the neo-noir visual style, and the German Expressionism style, in order to further strengthen the findings of this research.*