Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menonton film adalah suatu pengalaman visual. Segala aspek kreatif yang disampaikan dalam setiap adegan ditujukan untuk menimbulkan suatu reaksi tertentu kepada penonton (Mascelli, 1998). Oleh karena itu aspek terpenting dalam film adalah visual. Cerita yang matang dan arahan akting yang baik akan tidak berfungsi apabila tidak dibantu oleh visual yang baik pula.

Film Pendek Retro Adam merupakan film ber-*genre comic sci-fi*. Film ini bertujuan menghibur penonton dan menyampaikan cerita yang dibalut dengan sentuhan artistik bertemakan retro-futuristik. Maka kerja keras dalam membangun suasana atau atmosfir masa depan pada film ini sangat dituntut. Oleh sebab itu, yang sangat berperan penting dalam kesuksesan film ini di mata penonton adalah segi visual yang mendukung suasana yang ingin disampaikan.

Penulis menyadari pentingnya visual dalam film maupun Retro Adam, maka penulis memilih untuk memegang jabatan *Director of Photography* (DOP). Sebagai pemegang jabatan tersebut dalam film pendek Retro Adam, tentu penulis terlibat langsung di dalam proses kreatif dan bertanggung jawab dalam memberikan hasil visual yang baik dan tepat untuk film ini. Visual yang baik diperoleh dari sinematografi yang baik pula. Menurut penulis, unsur terunik dan terpenting dalam sinematografi di film pendek ini, adalah gaya *camerawork*-nya.

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan *camerawork* bergaya komikal dalam film pendek Retro Adam?

1.3. Batasan Masalah

Penerapan *camerawork* bergaya komikal dalam laporan ini dibatasi pada *camera movement*, *camera angle*, dan komposisi. Namun dalam pembahasannya, penulis membatasi pada 3 *scene* utama, yaitu *Scene* Dapur Istana, *Scene* Penjara, dan *Scene* Gunung Fuji. Pembahasan dalam laporan ini mengacu pada *first cut* hasil *editing* film pendek Retro Adam.

1.4. Definisi Istilah

Camerawork: Bagaimana kamera digunakan dalam sebuah film (*Oxforddictionaries.com,* 2012).

Komikal: Bersifat komik, lucu, menggelikan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008).

Komposisi: Integrasi warna, garis, dan bidang untuk mencapai kesatuan yang harmonis (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008).

Camera Angle: Sebuah sudut pandang kamera (*Thefreedictionary.com*, 2012).

Camera Movement: Gerakan dari kamera saat proses perekaman (*Idigitalphoto.com,* 2008).

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

1.5. Tujuan Tugas Akhir

Menerapkan *camerawork* bergaya komikal dalam film pendek Retro Adam.

1.6. Manfaat Tugas Akhir

Penulis ingin memberikan pemahaman kepada pembaca tentang *camerawork* yang diterapkan dengan konsep gaya komikal. Di samping itu, penulis ingin memberikan gambaran kepada pembaca akan proses penerapan *camerawork* dalam film ini. Penulis berharap hasil studi ini bisa menjadi masukan dalam bidang pembuatan film, khususnya tata kamera.

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013