



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

Dalam sebuah film banyak aspek yang menentukan apakah film tersebut berhasil menyampaikan pesan yang ingin disampaikan atau tidak. Musik latar, aktor, dan cerita merupakan aspek – aspek penting dari sebuah film yang paling sering diulas dalam ulasan film. Memang tidak banyak yang membahas dan menyadari secara langsung, tetapi selain aspek – aspek diatas ada hal lain yang memiliki peranan cukup besar dalam berhasil atau tidaknya pesan dari sebuah film tersampaikan pada penonton yaitu cara pengambilan sebuah *shot*. Misalnya saja jika *shot* legendaris dalam film Hitchcock diambil dengan satu *wide shot* sepanjang *scene*, tentunya akan mengurangi atau menghilangkan suasana mencekam yang sudah dibentuk.

Shot tentunya tidak berdiri sendiri dan tidak bisa dinilai secara sepihak hanya dari *shot* tersebut karena setiap aspek dari film saling mendukung satu sama lain. Pada film dengan produksi yang berskala besar seperti film layar lebar atau film dengan biaya yang besar, perancangan *shot* dituangkan dalam bentuk *storyboard*, sebelum masuk ke tahap produksi film tersebut. *Shot* dirancang terlebih dahulu tentunya agar pada tahap produksi, tim telah mengetahui visual seperti apa yang ingin dicapai oleh sutradara. Setiap *shot* pasti memiliki fungsi yaitu untuk mengarahkan dan memberikan informasi kepada penonton. Karena itu *shot* harus dirancang terlebih dahulu agar kontinuitas cerita terjaga dengan baik.

Namun, pada film dengan skala yang lebih kecil terlebih lagi para pembuat film pemula masih kurang memperhatikan pentingnya peranan dari *shot*. Seperti yang diceritakan oleh Mercado dalam bukunya *the filmmaker's eye*, ketika ia mengunjungi acara pemutaran film oleh sutradara pemula, sutradara tersebut menggunakan *shot* yang kurang tepat sehingga menimbulkan impresi lain yang jauh dari apa yang ingin disampaikan oleh sutradara tersebut.

Sebuah artikel berjudul *What Makes A Good Movie* yang ditulis oleh Victor Epan dalam *website articlebase.com* mengatakan bahwa ada beberapa hal yang diperlukan untuk menyatakan bahwa sebuah film itu bagus, yang paling utama tentu saja bahwa sebuah film harus bisa memberikan hiburan. Tetapi tentu ada juga hal - hal lain dan salah satunya adalah film yang dapat menyentuh perasaan kita. Sebuah film harus bisa menyentuh hati dan membuat kita berpikir dan membicarakan film tersebut, sebuah film yang bisa mengajarkan dan menginspirasi kita serta memancing kita secara emosional. Dari fenomena tersebut, penulis memutuskan untuk mengangkat topik perancangan tata letak kamera sebagai media penyampaian emosi sebagai topik tugas akhir dengan menggunakan *storyboard* sebagai alat bantu desainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tata letak kamera yang tepat untuk membangun suasana agar emosi yang dirasakan karakter tersampaikan pada *audience* ?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi pembahasan perancangan tata letak kamera pada 3 *scene* dengan tujuan untuk memusatkan ruang lingkup pembahasan. *Scene 2* saat karakter melihat kaca dan menemukan bahwa dirinya adalah apel hijau, *scene 4* ketika karakter melihat perubahan dirinya menjadi merah, dan terakhir *scene 8* ketika jati diri asli karakter diketahui oleh kedua temannya. Penulis juga membatasi pembahasan pada penggunaan elemen-elemen *storyboard* yaitu hanya pada penggunaan *the rule of thirds*, pergerakan kamera, dan *framing*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang tata letak kamera film *stop-motion* “A” dengan menggunakan elemen-elemen yang ada dalam *storyboard* untuk mendapatkan suasana yang mendukung karakter dalam menyampaikan emosi pada penonton.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi Penulis

Mempelajari lebih dalam dan meneliti subjek penelitian agar dapat mengaplikasikannya dengan lebih baik dalam proyek ini maupun proyek lain.

2. Manfaat bagi Orang lain

Referensi tambahan bagi mahasiswa lain yang sedang atau akan mengerjakan proyek dengan pembahasan yang mirip ataupun sama.

3. Manfaat bagi Universitas

Sebagai arsip pustaka kampus sehingga dapat dibaca dan dijadikan referensi tambahan bagi mahasiswa lain.