



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

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) memberikan kesempatan bagi para mahasiswanya untuk dapat menerapkan ilmu yang dipelajari selama ini ke dalam proyek Tugas Akhir. Yang sekarang penulis lakukan adalah membuat laporan mengenai proyek tugas akhir yang dibuat oleh penulis dan beberapa teman sinema angkatan 2010. Penulis memilih judul penggunaan *camera movement* untuk membangun ketegangan dalam film *IT IS WHAT IT IS*, karena penulis yakin bahwa penggunaan pergerakan kamera dan batasannya dikuasai oleh penulis saat membuat film pendek tersebut. Film pendek *IT IS WHAT IT IS* adalah sebuah film pendek yang bercerita tentang sekelompok anak muda yang melakukan kekeliruan sampai terjebak dalam dimensi koma yang dimana akhirnya beberapa dari mereka merasa kehilangan arah, ragu menyadari bahwa arwah dan tubuh tidak selalu menyatu. Dalam beberapa adegan di film perasaan gelisah dan ragu harus divisualisasikan ke dalam pengambilan gambarnya agar mendapat hasil akhir yang sesuai dengan keinginan yang disampaikan sutradara.

Menurut Nykvist (2003, hlm.10) tugas yang paling penting untuk seorang *director of photography* adalah untuk menciptakan sebuah suasana di dalam gambar bergerak. Dasar dari sebuah film itu adalah naskah, dan sutradara adalah orang dengan visi dan misi mengenai bagaimana naskah tersebut harus direalisasikan. Aktor berakting untuk menghasilkan suatu hasil yang baik

dan melengkapi visi sutradara. Penulis memfokuskan pada tujuan pergerakan kamera untuk memvisualisasikan emosi gelisah dan ketegangan karakter utama yaitu Affan yang dibatasi menjadi *floating*, *dolly* dan *point of view*. Penulis juga akan berbagi ilmu dan pengetahuan mengenai proses penggunaan *camera movement* dalam film pendek *IT IS WHAT IT IS*, yang dibuat penulis dan beberapa teman sinematografi 2010 dan dibantu oleh teman sinematografi 2011.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penggunaan *camera movement* untuk membangun ketegangan dalam film pendek *IT IS WHAT IT IS* ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bidang yang dibahas, rumusan masalah diatas dibatasi sebagai berikut:

1. *Camera movement* dibatasi pada *floating*, *dolly* dan *point of view*.
2. Di fokuskan pada adegan *blackout*, lorong berputar, balkon dan *zoom* Affan.
3. Ketegangan dibatasi pada karakter utama Affan dan penonton.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk mengetahui bagaimana seorang *director of photography* menggunakan pergerakan kamera untuk membangun ketegangan dalam film pendek *IT IS WHAT IT IS*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penulisan Tugas Akhir ini adalah, pertama penulis bisa belajar cara-cara untuk menjadi seorang *director of photography* yang dapat menyusun dan membangun ketegangan yang akan diperlihatkan di dalam sebuah film.

Sedangkan manfaat bagi pembaca adalah untuk menambah pengetahuan pembaca mengenai apa saja yang dikerjakan oleh seorang *director of photography* dalam sebuah pembuatan film. Serta untuk menarik minat para mahasiswa sinematografi yang ingin dan mau menjadi seorang *director of photography*.

The image shows a large, light blue watermark of the UMMN logo. It consists of a circular emblem with a stylized face or mask inside, and the letters 'UMMN' written in a bold, sans-serif font below it.