



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

Seorang *director of photography* (DP) dalam proses pembuatan film harus memahami secara teknis mengenai penggunaan kamera dan *lighting*. Wheeler (2005) mengatakan bahwa tugas DP adalah menciptakan suasana visual film melalui gambar yang menarik. Ia juga menambahkan bahwa seorang DP harus bisa memvisualisasikan *script* ke dalam bentuk gambar. Dalam menyampaikan pesan *script*, agar setiap *shot* yang ditampilkan harus di desain agar *shot* tersebut memiliki makna yang ingin disampaikan kepada penonton. (Hlm.3).

Dalam penulisan laporan ini penulis ingin menjelaskan lebih mendalam mengenai desain *shot* untuk menunjukkan emosi ketakutan pada karakter utama Joseph. Dalam laporan tugas akhir ini penulis merasa sangat tertarik untuk dapat membahas dan memahami lebih dalam mengenai penerapan elemen-elemen desain *shot* untuk memvisualisasikan emosi ketakutan pada film pendek *Fiksasi* karena penerapan elemen-elemen desain *shot* sangat memiliki keterkaitan erat dengan ekspresi dan emosi ketakutan pada karakter utama dalam film pendek *Fiksasi*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian Latar Belakang penulis membuat rumusan masalah yang akan di teliti adalah sebagai berikut:

Bagaimana menciptakan emosi panik dan ketakutan melalui elemen desain *shot* dalam film pendek *Fiksasi*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka diberikan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan elemen-elemen desain *shot* untuk menunjukkan emosi panik dan ketakutan hanya dibatasi pada penggunaan *framing* dan *camera movement* dalam film pendek *Fiksasi*.
2. Dalam penggunaan elemen-elemen desain *shot* untuk menunjukkan emosi panik dan ketakutan hanya dibatasi pada karakter utama Joseph.
3. Penggunaan elemen-elemen desain *shot* hanya dibatasi dalam *scene* satu kamar Joseph, dan *scene* lima, enam yaitu lorong depan kamar Joseph.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah menciptakan emosi panik dan ketakutan melalui elemen desain *shot* yang hanya dibatasi pada penggunaan *framing* dan *camera movement* dalam film pendek *Fiksasi*.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan manfaat yang penulis dapatkan adalah sebagai berikut:

1. Penulis dapat menghadirkan perasaan cemas dan takut melalui desain *shot* yang digunakan sehingga penonton dapat merasakan emosi ketakutan yang dirasakan oleh karakter utama dalam film pendek *Fiksasi* ini.
2. Penulis mengharapkan bagi pihak yang membaca laporan Tugas Akhir ini untuk dapat mengetahui lebih banyak tentang penerapan elemen-elemen desain *shot* yang tepat.
3. Laporan Tugas Akhir ini dapat menambah pengetahuan bagi mahasiswa UMN dalam menerapkan elemen desain *shot* untuk memvisualisasikan emosi ketakutan dalam film pendek *Fiksasi*.

UMN