



### **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

Brown (2011), berpendapat bahwa seorang *Director of Photography* memiliki peran penting, yaitu bercerita melalui kamera. Yang dapat dipahami adalah bahwa sinematografi merupakan dasar dari proses bercerita melalui kamera yang terdapat dalam film. Tanggung jawab pekerjaan ini bersinergi dengan sang sutradara, penulis skrip, dan pemain yang akan menghasilkan kolaborasi kreatif yang sangat penting. Hal tersebut menunjukkan adanya keinginan dan tujuan untuk bercerita melalui gambar atau visual. Dalam film animasi, keterbatasan yang dapat ditemukan oleh aktor nyata diterobos secara teknis. Memudahkan *filmmaker* untuk bercerita dengan lebih ekspresif dan leluasa. Konsep bercerita melalui kamera atau visual ini lebih dikenal sebagai *visual storytelling* (hlm. 3).

Teknik bercerita ini menitikberatkan terhadap perancangan atas apa yang terlihat dalam *frame/Shot*. Penting bagi seorang sinematografer untuk bisa mempelajari metode *visual storytelling* dalam membuat film. Tujuannya adalah agar kemampuan mereka tidak terbatas di bagian teknis saja (hlm. 3) Salah satu dari cara penyampaian cerita melalui *visual storytelling* adalah melalui perancangan *Shot* sesuai dengan teori pustaka dan mempelajari referensi dari film lain.

Rabiger (2008) berpendapat bahwa menciptakan suatu keterlibatan emosional dan intuisi bercerita seorang *storyteller* sangatlah penting dalam

mengarahkan film. Agar hal ini terjadi, sinematografi sangat penting dalam menjaga dan menjalin hubungan dengan audiens. (hlm. 50) Termasuk jenis-jenis *Shots* yang dieksplorasi dan disesuaikan dengan tokoh animasi. *Staging* dan *blocking* dalam *frame*, adalah beberapa contoh elemen yang mendukung dinamika dari sinematografi.

Dalam film animasi pendek *Cadenza*, serangkaian *Scene* menggambarkan hubungan 2 tokoh ayah dan anak musisi bernama Alva dan Elise yang berkembang saat mereka berinteraksi seiring berjalannya cerita. Oleh karena itu, penting bagi sinematografi *Cadenza* untuk menyampaikan bagaimana proses kedekatan kedua tokoh ayah dan anak tersebut tergambar melalui perancangan *Shot*. Tujuannya adalah untuk membawa audiens ke dalam perjalanan hidup tokoh di film animasi ini, sekaligus menceritakan hubungan antara seorang ayah yang baik namun tegas, dengan remaja yang memiliki impian besar dalam bermusik. Segala hal teknis tersebut bertujuan untuk memperkuat metafora visual ketika menyampaikan pesan tersirat dalam film (Brown, 2011, hlm. 68).

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *Shot* untuk memvisualkan perkembangan karakter antar tokoh ayah dan anak dalam film animasi 3D *Cadenza*?

## 1.3. Batasan Masalah

1. *Shot* dirancang sesuai acuan film berdasarkan jenis *Shot* kamera *two Shot* dimana terdapat 2 tokoh dalam 1 *frame* untuk menceritakan perkembangan kedekatan hubungan Alva dan Elise berdasarkan naskah.

2. Pembahasan akan difokuskan pada adegan-adegan yang mengarah kepada perkembangan tokoh Alva dan Elise yang memiliki motivasi dan karakteristik kepribadian masing-masing pada *Shot* 18 (*Scene* 2), *Shot* 24 & 31 (*Scene* 3), *Shot* 39 (*Scene* 4), dan *Shot* 65, 132, 137 (*Scene* 7)
3. Perancangan *Shot* yang akan dibahas dari segi teknis adalah jenis *Shot*, jarak kamera, *Staging/blocking* tokoh, komposisi, dan kedalaman gambar.

#### 1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari laporan penciptaan dari film sebagai karya tugas akhir ini adalah untuk membahas cara memvisualkan perkembangan tokoh antara ayah dan anak yang memiliki perbedaan kepribadian melalui berbagai jenis teknik sinematografi dan perancangan *Shot* di beberapa *scene* dalam film animasi 3D pendek “*Cadenza.*”.



## 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari skripsi tugas akhir ini antara lain:

### 1. Bagi penulis:

Dalam perancangan tugas akhir dan film ini penulis berharap untuk bisa menerapkan berbagai ilmu baru dan teknik sinematografi seperti *Staging*, pengaturan komposisi, serta peletakkan tata kamera yang benar agar bisa menggambarkan hubungan ayah dan anak antara kedua tokoh.

### 2. Bagi masyarakat:

Perancangan *Shot* dan segala aspek teknis dalam film ini diharapkan bisa bercerita dengan baik namun juga membantu mengingatkan pembuat film atau animasi dibidang sinematografi untuk merencanakan signifikansi hubungan antara *Shot* dengan acuan teori/film dengan pesan yang ingin disampaikan.

### 3. Bagi universitas:

Skripsi penciptaan ini diharapkan menjadi acuan dan referensi akademis mengenai topik serupa tentang pentingnya aspek emosi dan hubungan yang dibangun antar tokoh dalam sebuah film melalui perancangan tata letak kamera, yang bisa terus dikembangkan dan digarap kembali oleh mahasiswa di tahun-tahun yang akan mendatang.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA