



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Storytelling merupakan suatu kegiatan berupa penyampaian sebuah cerita kepada penikmat atau pendengar (Lindsay, 2015). *Storytelling* dapat disampaikan melalui banyak cara, seperti fotografi, surat atau tertulis, rekaman audio, atau puisi dan pertunjukan (Knowles, 2017). *Storytelling* dapat meningkatkan perhatian dari penonton, terutama pada iklan sebuah produk. Saat seseorang menyampaikan sebuah cerita, bagian otak yang bertanggung jawab terhadap sensasi dan emosi terbangun sehingga penonton seakan-akan terlibat dalam cerita tersebut. Hal ini dapat memperkuat ingatan dan fokus penonton terhadap apa yang disampaikan (Lindsay, 2015, hlm. 10-13).

Video interaktif merupakan salah satu bentuk video dimana para penontonnya dapat berinteraksi dengan video itu sendiri. Video interaktif berbentuk seperti video biasa, namun memiliki sebuah area yang dapat di pilih dan membuat video tersebut berubah secara naratif maupun visual (Christensson, 2011). Video interaktif memiliki banyak platform, salah satunya youtube. Dalam youtube, setiap diakhir video akan memiliki pilihan tertentu yang akan menuju *ending* yang berbeda. Seperti video interaktif “*can you destroy the debt?*” (Banquer, 2017), dimana para *streamer* memiliki

kebebasan dalam menentukan pilihan yang disediakan. Pilihan tersebut akan menuju ke berbagai *ending* yang berbeda.

Penata kamera merupakan suatu peran yang sangat penting dalam membuat sebuah video. Seorang Penata Kamera berperan merancang *shots* yang akan digunakan. Banyak elemen – elemen yang digunakan dalam merancang *shot*, seperti pergerakan kamera, *framing*, dan *lighting*. Setiap pergerakan kamera memberikan kesan dan makna yang berbeda – beda. Tergantung dengan kebutuhan yang diperlukan dalam menyampaikan sebuah cerita, begitu juga *lighting* yang digunakan. Efek yang dihasilkan akan berbeda-beda. Konsep dan genre akan sangat mempengaruhi kinerja Penata Kamera.

Tetsin Mochi Mochio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang kuliner, terutama hidangan atau makanan ringan moci. Mochi Mochio menyediakan hidangan moci dengan berbagai rasa, seperti rasa coklat, kacang, wijen hitam, dan rasa lainnya. Seperti perusahaan lainnya, Tetsin Mochi Mochio juga membutuhkan iklan atau *corporate video*. Dengan target market utama anak muda dan remaja, Tetsin Mochi Mochio memiliki banyak variasi produk yang menggugah selera dan enak untuk dinikmati bersama. Tidak hanya menggugah selera, namun juga membawa kebahagiaan bagi para *customer*-nya.

Video Interaktif bisa menjadi daya tarik bagi penonton, dipadukan dengan *storytelling* maka video interaktif akan menjadi lebih menarik perhatian para penonton.

Video interaktif sudah ada sejak dahulu, namun dengan berkembangnya teknologi dan digital, video interaktif semakin menjadi objek menarik untuk dinikmati. Genre komedi telah ada sejak dunia perfilman muncul. Tujuan utama sebuah film ialah hiburan, sehingga komedi menjadi pilihan yang tepat untuk menjadi hiburan penontonnya. Dalam hal ini, penulis sebagai penata kamera tertarik untuk membahas bagaimana proses dan hal apa saja yang dibutuhkan dan dilakukan dalam visualisasi konsep dan visi director dengan *style surreal comedy* pada video interaktif Tetsin Mochi Mochio 7M.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan tata kamera dalam visualisasi *style surreal comedy* pada video interaktif Tetsin Mochi Mochio 7M?

1.3. Batasan Masalah

Untuk penelitian ini penulis akan membatasi masalah pada beberapa hal berikut ini:

1. Pergerakan kamera *quick zoom* pada *scene 3* video 2
2. Perubahan *lighting* pada *scene 7* video 4, *scene 13* video 8 dan 9, dan *scene 16* video 10 dan 11.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah untuk menganalisa penerapan tata kamera dalam visualisasi *style surreal comedy* pada video interaktif Tetsin Mochi Mochio 7M.

1.5. Manfaat Skripsi

Bagi penulis penelitian ini merupakan bentuk dari pembelajaran seorang *director of photography* yang merancang dan menerapkan tata kamera *style* komedi dalam sebuah video interaktif. Bagi pembaca diharapkan memberikan pengetahuan seputar pentingnya peran penata kamera dalam pembuatan sebuah video iklan. Bagi Universitas diharapkan memberikan manfaat berupa pengetahuan yang berguna bagi para pembacanya di generasi mendatang dan bagi almamater.