



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 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan sebuah pita plastik yang mengandung lapisan emulsi peka cahaya, digunakan untuk menciptakan sebuah foto atau gambar. Secara fisik film pita plastik ini berbentuk persegi panjang yang membentuk sebuah *frame*. Dengan kehadiran *frame* ini membuat para sinematografer menerapkan teori-teori dasar komposisi ke dalam cara mereka mengkomposisikan gambar yang mereka bingkai. Menerapkan teori komposisi *golden ratio* yang mana disederhanakan menjadi teori komposisi *rule of third*. Mercado (2017) mengatakan bahwa komposisi ini merupakan pembagian komposisi menjadi 3 bagian yang sama besar yang pertemuan antara garis horizontal dan vertikal membuat sebuah panduan untuk meletakkan objek pada garis-garis tersebut. Dari panduan tersebut tercipta “*sweet spot*” atau kenyamanan dalam melihat komposisi tersebut. Dalam penulisan ini saya akan menjelaskan tentang *creative treatment* yang saya desain pada ranah komposisi yang nyaman dan tidak nyaman.

Menurut Kroon (2010) seorang *Cinematographer* adalah seseorang yang mengkomposisikan setiap shot dan mendesain cahaya serta penempatan kamera yang bertujuan untuk memvisualisasikan visi sutradara. Seorang sinematografer juga dapat memberikan saran-saran seperti mengenai *angle* kamera, *shot type*, dan *movement*. Sinematografer juga dapat datang kepada sutradara dengan membawa konsep besar *treatment* kamera yang menurutnya cocok dengan visi sutradara.

Dengan demikian sinematografer perlu mendesain konsepnya dengan *conceptual tools*.

Pada proyek tugas akhir ini, penulis terlibat dalam pembuatan film pendek berjudul “Segara”. Film Segara ini bercerita tentang kepulangan seorang anak perempuan bernama Raras ke kampung halamannya untuk memperingati 40 hari kematian bapaknya. Sesampainya di rumah Raras bertemu dengan ibunya Ratih. Ratih menyampaikan kepada Raras bahwa ia ingin untuk menikah lagi. Dengan kondisi Raras yang belum bisa merelakan kepergian bapaknya itu, Raras menentang keinginan ibunya. Raras masih belum dapat melepaskan kenangan-kenangannya dengan bapak di rumah itu.

Film pendek Segara merupakan film yang didasari atas fragmen proses perjalanan hidup Raras, atau bisa dibilang sebagai film yang jalan ceritanya digerakkan oleh karakter utama. Raras sebagai protagonis di film ini mempunyai banyak sekali memori-memori indah bersama bapak yang belum bisa ia relakan. Hal ini yang menjadi faktor utama ia menentang keinginan Ratih (ibunya) untuk menikah lagi. Dengan demikian hubungan Raras dan Ratih menjadi rusak.

Dengan mengacu pada hubungan ibu dan anak dengan proses transformasi-transformasi yang terjadi dalam hubungan Raras dan Ratih, konsep besar penulis pada elemen sinematografi adalah memvisualisasikan *dynamic relationship* antara Raras dan Ratih. Penulis akan melakukan eksplorasi terhadap perubahan *dynamic relationship* Raras dan Ratih untuk divisualisasikan. Memvisualisasikan *dynamic relationship* ini dengan cara menggunakan dan merancang dengan *framing* dan juga

dengan mengaplikasikan *framing* dan pemilihan *type of shot*. Maka dari itu melalui tulisan skripsi penciptaan ini, penulis akan membahas bagaimana rancangan *framing* dan juga *type of shot* dalam mendukung penceritaan dan menambah lapisan untuk menggambarkan *dynamic relationship* Raras dan Ratih dalam film “Segara”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penggunaan *framing* dalam film pendek “Segara” dapat menggambarkan hubungan atau relasi karakter ibu (Ratih) & anak (Raras)

1.3. Batasan Masalah

Batasan pembahasan masalah yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah pada konflik yang terjadi antara karakter Raras dan Ratih pada *scene* empat yaitu *scene* dimana Raras baru saja sampai ke rumah dan bertemu Ratih, *scene* lima yaitu *scene* dimana Ratih mengatakan bahwa ia ingin menikah lagi, *scene* tujuh adalah *scene* respon kedua karakter setelah berdebat pada *scene* lima, dan sepuluh yaitu *scene* terjadinya konfrontasi antara kedua karakter.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan ini adalah menganalisis serta menerapkan *framing* dan *type of shot* untuk memvisualisasikan *dynamic relationship* karakter serta mendukung elemen naratif film pendek “Segara”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat untuk penulis adalah penulisan ini menjadi sebuah pembelajaran baru, pengembangan, penerapan dan eksplorasi baru teori-teori sinematografi. Manfaat

untuk orang lain adalah, penulisan ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang peran sinematografer dan penerapan *framing* dalam merancang sebuah desain gambar. Dengan penelitian ini juga diharapkan para pembaca menyadari bahwa proses perancangan didalam *preproduction* sangat penting untuk mempertajam dan memperjelas apa yang ingin disampaikan melalui film yang akan dibuat. Manfaat penelitian bagi universitas sebagai rujukan akademis dan referensi untuk penelitian sejenis.