



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

Film merupakan sebuah rancangan yang menciptakan gambaran realistis dan otentik bahwa sebuah cerita benar-benar terjadi. Untuk mewujudkan gambaran realistis, pembuatan film harus dipersiapkan dengan baik dari proses pra produksi, produksi sampai pasca produksi. Di samping pembuatan yang dipersiapkan dengan baik, semua anggota yang terlibat harus memiliki satu tujuan yang sama untuk kelancaran sebuah pra produksi hingga pasca produksi. Film dengan cerita, dibagi menjadi dua yaitu film dengan durasi panjang atau biasa disebut film panjang dan film dengan durasi pendek atau biasa disebut film pendek. Menurut Brown (2012), departemen yang dibutuhkan tetap harus lengkap, seperti departemen produksi, penyutradaraan, kamera, artistik, suara untuk mengubah persepsi atas apa yang sebenarnya sedang terjadi dalam sebuah adegan film, berbeda dengan teater dimana mata dan telinga hanya difokuskan pada satu buah pertunjukan di atas panggung (hlm. 14).

Departemen kamera diketuai oleh *director of photogprahy* dan beranggotakan *asisstant director of photography*, *gaffer* dan *best boy electric*. Menurut Harry (2010), tugas departemen penata kamera meliputi sudut kamera, jenis *shot*, pergerakan kamera dan pencahayaan. *Gaffer* bertanggung jawab atas *best boy electric* dalam mewujudkan pencahayaan yang diinginkan *director of phm. 3*).

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana seorang *gaffer* memvisualkan dramatisasi emosi karakter dengan menggunakan konsep *hard contrast* dan *low key*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibatasi dalam film ini pada *scene* 9 yaitu konflik awal Aping dan Susan, ketika Aping membeli akuarium yang diletakan di ruang makan dan Susan kesal akan tindakan Aping. *Scene* 10 yaitu kekecewaan Aping atas Susan yang membuka cermin yang sengaja ditutup oleh Aping untuk memperbaiki *feng shui* rumah. *Scene* 13 yaitu kecemburuan Susan dengan Aheng, Aping menyimpulkan bahwa sifat cemburu Susan itu terjadi akibat cermin yang Susan buka tadi pagi. Ketiga *scene* pada film *Only Son* tersebut menjadi batasan penulis dalam laporan Tugas Akhir penulis.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Analisa peran *gaffer* dalam memvisualkan dramatisasi emosi karakter melalui *hard contrast* dan *low key*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Penulis dapat menambah wawasan dalam bidang *cinematography* dan menentukan teori yang dibutuh dalam film pendek Tugas Akhir yang berjudul

Only Son, menguji apakah teori itu akan sangat berguna untuk film pendek *Only Son* atau tidak.

2. Bagi mereka yang membaca, akan mendapatkan informasi bagaimana si penulis menentukan teori yang dipakai dalam film *Only Son* dan bagaimana teori itu dipergunakan dengan maksimal. Pemahaman atas *lighting* dan teknisnya yang sudah dirangkum penulis.
3. Menambah koleksi perpustakaan yang mungkin berguna untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara khususnya Peminat *Digital Cinematography*.

UMMN