



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.

2. STUDI LITERATUR

2.1 TEORI SINEMATOGRAFI

Sinematografi merupakan kata yang diambil dari bahasa Inggris yaitu *cinematography*. Kata itu sendiri berasal dari dua kata Bahasa Latin yaitu *kinema* dan *graphoo*. Masing – masing kata juga memiliki artinya tersendiri, *kinema* yang memiliki arti gerakan dan *graphoo* dengan arti menulis. Jika keduanya disatukan memiliki arti menulis gambar bergerak (Mascelli, 1998).

Jadi di dalam sinematografi setiap orang harus memiliki keterampilan dalam nyatakan gambar sehingga ide dan juga pemikiran dapat tersampaikan melalui sebuah rangkaian gambar. Dalam perangkaian tersebut tentunya tidak asal, namun ada beberapa aspek yang harus diperhatikan supaya seriap rangkaiannya menjadi bermakna. Aspek yang harus diperhatikan contohnya seperti jarak, durasi, ketinggian, sisi, dan sebagainya. (Syahputra & Sya'dian, 2020)

Salah satu tujuan utama dari menerapkan sinematografi terhadap karya adalah menjadikan karya yang dibuat lebih menarik dan tidak membosankan. Maka banyak unsur sinematografi yang dirancang untuk bisa membuat film menjadi sukses dan mengambil simpati penonton. Hal itu bisa dicapai dengan penerapan 5 'c *cinematography* yang berisi :

a. *Camera angle*

Salah satu cara film sudah bisa mempengaruhi audiensnya melalui *camera angle*. Hal itu dikarenakan melalui *camera angle* yang diperhitungkan, bisa menambahkan kesan dramatis kedalam suatu adegan. sangat penting untuk menempatkan penonton terhadap adegan sebagai pemantau yang dapat memberikan penonton ikut masuk dan berperan dalam adegan ataupun menjadi seorang pemerhati yang objektif yang menjadikan penonton seolah-olah ada di tempat tersembunyi (Syahputra & Sya'dian, 2020). Ada beberapa angle camera seperti *Eye level*, *Low*, *High*, *Bird view*, *Dutch*, *Worm-Eye*

b. *Camera size*

Menentukan ukuran objek dalam frame. Beberapa ukuran pengambilan gambar *Very long shot, Long shot, Medium long shot, Medium shot, Medium close up, Close up, Big close up, Extreme close up*

c. *Composition*

Pengaturan penempatan objek sehingga setiap objek dalam film tersebut menarik untuk dilihat dan tidak menimbulkan rasa bosan kepada penonton. Seperti *Rule of third, Golden shape, Center dominant, Fill the frame, Framing, Simetris*

d. *Continuity*

Memperhatikan kesinambungan antar shot dari scene yang sama agar penonton tidak bingung dan tidak terkesan “buatan”. Dengan begitu juga penonton bisa mudah untuk mengerti dan juga nyaman ketika melihat suatu adegan dengan shot yang berbeda.

e. *Cutting*

Tidak berbeda jauh dengan *continuity*, dalam *cutting* yang harus diperhatikan adalah transisi antar scene atau perpindahan ke adegan yang berbeda supaya tidak berkesan membingungkan karena terjadi secara tiba-tiba.

2.2 TEORI DASAR SEMIOTIKA METZ

Menurut Metz, film merupakan suatu medium percakapan yang bisa dibandingkan dengan sistem bahasa. Menurut seorang ahli, dalam film terdiri dari berbagai kode-kode melalui sistem bahasa yang berbeda-beda. Pembeda dari setiap sistem bahasa pada umumnya adalah ‘penanda’, seperti contohnya matematika memiliki penanda yakni angka-angka, contoh lainnya musik memiliki nada-nada sebagai penandanya.

Begitupun dengan film memiliki penanda yang unik dan memiliki arti. Penanda itu bisa diperlihatkan melalui kombinasi-kombinasi antar unsur di dalamnya hingga akhirnya isi dari film tersebut menjadi bermakna. (Ali, 2017).

Menurut Metz di dalam buku *Moving image theory* Kombinasi dari penanda itu terdiri dari 5 macam seperti rekaman gambar bergerak, rekaman tuturan atau percakapan, rekaman musik, rekaman suara atau efek, dan materi tulisan berupa *caption* serta tulisan dalam gambar. Pada tahap *editing* film dapat disempurnakan dengan memanfaatkan fitur-fiturnya seperti *cut*, *dissolve*, dan *fade* (Ali, 2017)

Metonimi merupakan salah satu bentuk penanda dari film. metonimi ini digunakan sebagai penanda makna yang akan di terima audiens (Ali, 2017) Metonimi merupakan kode-kode yang memiliki makna sesungguhnya dari yang dikodekan, dikatakan oleh (Ali, 2017)

Sebagai kesimpulan dari kedua sumber dengan semiotika makna film akan diserahtangankan kepada penonton sendiri untuk melihat apa yang ada dibalik layar melalui pemaknaan dan perasaan yang terepresi dalam penonton sendiri.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film pendek yang berjudul *Sayangku, Lasmaya*. Merupakan salah satu film yang dibuat untuk tugas akhir. Film ini merupakan *3D short Non-Fiction Animation* yang berdurasi 4 menit 30 detik. Dibuat dengan menggunakan beberapa platform 3D yaitu Autodesk Maya yang menjadi platform utama dalam animasi. Lalu Blender sebagai platform yang digunakan untuk modeling dan juga sculpting. Kemudian ada juga Substance Painter yang digunakan untuk memberikan *texture* kepada karakter dan juga barang yang ada di dalam film. Terakhir adalah Adobe Premiere dan juga Adobe After Effect yang tentunya digunakan untuk memberikan efek juga *compositing*. Film ini memiliki cerita dengan genre Drama dan juga *Slice of Life*, yang mengambil *setting* waktu di tahun 2019 hingga 2021 yang bertepatan di