

**PENEKANAN SITUASI TOKOH UTAMA
MELALUI *VISUAL METAPHOR* DALAM SINEMATOGRAFI
FILM FIKSI “ANAK JERAPAH”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:
Ilham Bagus Mahendra
NIM 2011055032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

**PENEKANAN SITUASI TOKOH UTAMA MELALUI *VISUAL METAPHOR*
DALAM SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “ANAK JERAPAH”**

diajukan oleh **Ilham Bagus Mahendra**, NIM 2011055032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



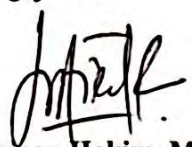
Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum
NIDN 0013056301

Pembimbing II/Anggota Penguji



Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0518109101

Cognate/Penguji Ahli



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIDN 0014057902

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilham Bagus Mahendra nm
NIM : 2011055032

Judul Skripsi : Penekanan Situasi Tokoh Utama melalui *Visual Metaphor* dalam Sinematografi Film Fiksi “Anak Jerapah”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 13 Mei 2025
Yang Menyatakan,




Ilham Bagus Mahendra
2011055032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilham Bagus Mahendra

NIM : 2011055032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **Penekanan Situasi Tokoh Utama melalui *Visual Metaphor* dalam Sinematografi Film Fiksi “Anak Jerapah”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 13 Mei, 2025
Yang Menyatakan,



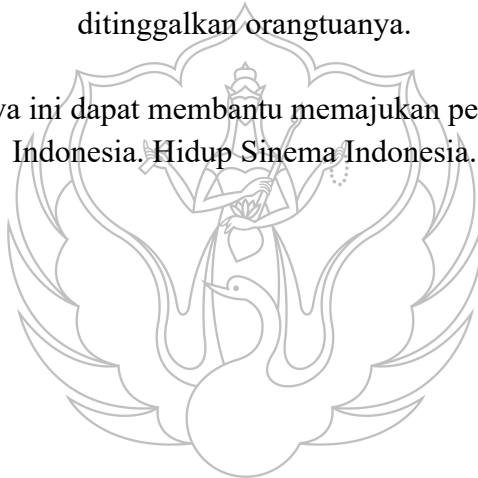
Ilham Bagus Mahendra
2011055032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi penciptaan karya seni ini saya persembahkan kepada kedua orangtua saya, kakak, seluruh anggota keluarga dan seluruh teman-teman yang telah menemani dalam proses saya selama ini.

Tak lupa karya film juga saya persembahkan teruntuk jiwa-jiwa yang terabaikan, rusak dan ditinggalkan di dunia ini terkhusus untuk anak-anak terabaikan yang ditinggalkan orangtuanya.

Semoga hasil karya ini dapat membantu memajukan perfilman dan seni di Indonesia. Hidup Sinema Indonesia.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Sebagai Tuhan Yang Maha Kuasa dan Maha Pemberi atas berkah dan rahmat yang telah Dia berikan sehingga tugas akhir penciptaan karya seni ini dan penelitian ini diselesaikan dan ditulis dengan baik. Tugas akhir ini adalah salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir penciptaan karya fiksi film pendek ini dibuat berdasarkan dengan skripsi yang berjudul “Penekanan Situasi Tokoh melalui *visual Metaphor* dalam sinematografi Film Fiksi Anak Jerapah”. Segala proses pengerjaan tugas akhir mulai dari perencanaan, produksi film, hingga penulisan skripsi telah berhasil dilaksanakan karena dukungan, serta kebaikan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Kedua orangtua, Ibu Dian Listiyani dan Bapak Wahyudin.
3. Seluruh saudara saya, Kakak Dayu, Dwiki, Luthfi, Yuseva, Arin, Wulan, serta seluruh anggota keluarga.
4. Bapak Dr.Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
6. Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Televisi.
7. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn, selaku Ketua program Studi Film dan Televisi.

8. Bapak Andri Nur Patrio M.Sn, selaku dosen wali akademik.
9. Bapak Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum, selaku dosen pembimbing I.
10. Bapak Pius Rino Pungkiawan S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing II.
11. Bagas Wahyu Pratama selaku teman kolektif produksi tugas akhir.
12. Rupa Rupa Films dan seluruh sponsor produksi.
13. Seluruh kru dan pemain produksi film “Anak Jerapah”.
14. Seluruh teman-teman Film dan Televisi angkatan 2020.
15. Rianty Anjani selaku *co-writer* skenario “Anak Jerapah”.
16. Ruth, Ilham Nur, Fitri, Lily, Bara, Fatya Amarlia, Asmara, Wahyu, Bayu, Iqbal, Sasa, Gabby, Arsa, Ibnu, Icha, Faris, Alif, Tegar, Nuel, Icol, Dwitya, Dissa dan teman lainnya.
17. Seluruh anak terabaikan dan terlantar di dunia ini, sebagai inspirasi naskah.
18. Semua pihak yang terlibat dalam perjalanan akademik penulis selama di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga dibutuhkan kritik konstruktif dan saran yang membangun untuk penulis. Besar harapan agar terciptanya karya seni dan karya tulis ini menginspirasi teman-teman semua yang ingin berkarya dan berkreasi di bidang perfilman untuk menciptakan karya film yang lebih baik dan berarti.

Yogyakarta, 13 Mei 2025



Ilham Bagus Mahendra

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Film Fiksi	6
2. Sinematografi.....	6
3. <i>Visual Metaphor</i>	8
4. Metafora	10
5. Situasi.....	11
6. Emosi	12
7. <i>Mise-en-scene</i>	14
8. Komposisi	14
9. Lensa	17
10. Konsep Pencahayaan	18
B. Tinjauan Karya.....	21
1. Seven (1995)	21
2. The Shawshank Redemption (1994)	23
3. Our Little Sister (2015)	25
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	29
A. Objek Penciptaan	29
B. Metode Penciptaan	41
1. Konsep Karya.....	44
2. Desain Produksi	69

C. Proses Perwujudan Karya	69
1. Praproduksi	69
BAB IV PEMBAHASAN.....	81
A. Ulasan Karya	81
B. Pembahasan Reflektif.....	108
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 <i>Still</i> American Beauty	16
Gambar 2.1.2 <i>Still</i> Film Seven	18
Gambar 2.1.3 <i>Still</i> The Natural	20
Gambar 2.1.4 <i>Still</i> American Beauty	20
Gambar 2.2.1 Poster Film Seven.....	21
Gambar 2.2.2 <i>Still</i> Film Seven	22
Gambar 2.2.3 Poster Film The Shawshank Redemption	23
Gambar 2.2.4 Still Film The Shawshank Redemption.....	24
Gambar 2.2.5 Poster Film <i>Our Little Sister</i>	25
Gambar 2.2.6 Potongan Film <i>Our Little Sister</i>	27
Gambar 3.1.1 Referensi Bayangan.....	33
Gambar 3.1.2 Referensi Properti Mainan dan Patung Jerapah	35
Gambar 3.1.3 Referensi Properti Jaring-Jaring Pembatas	36
Gambar 3.1.4 Referensi Properti Lukisan.....	37
Gambar 3.1.5 Referensi Properti Pintu dengan Gantungan Hati.	38
Gambar 3.1.6 Referensi Refleksi Cermin	39
Gambar 3.1.7 Referensi Set Ruas Perempatan Jalan	40
Gambar 3.2.1 <i>Still</i> American Beauty	41
Gambar 3.2.2 <i>Still</i> Film Seven	42
Gambar 3.2.3 <i>Still</i> Film The Batman	43
Gambar 3.3.1 Potongan Naskah <i>Scene 1</i>	48
Gambar 3.3.2 Rancangan <i>Storyboard Scene 1</i>	49
Gambar 3.3.3 Potongan Naskah <i>Scene 2</i>	50
Gambar 3.3.4 Rancangan <i>Storyboard Scene 2</i>	51
Gambar 3.3.5 Potongan Naskah <i>Scene 6A</i>	53
Gambar 3.3.6 Rancangan <i>Storyboard Scene 6A</i>	54
Gambar 3.3.7 Potongan Naskah <i>Scene 6B</i>	55
Gambar 3.3.8 Rancangan <i>Storyboard Scene 6B</i>	56
Gambar 3.3.9 Potongan Naskah <i>Scene 8</i>	57
Gambar 3.3.10 Rancangan <i>Storyboard Scene 8</i>	58
Gambar 3.3.11 Potongan Naskah <i>Scene 12</i>	59

Gambar 3.3.12 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 12.....	60
Gambar 3.3.13 Potongan Naskah <i>Scene</i> 15	61
Gambar 3.3.14 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 15.....	63
Gambar 3.3.15 Potongan Naskah <i>Scene</i> 18	64
Gambar 3.3.16 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 18.....	65
Gambar 3.3.17 Potongan Naskah <i>Scene</i> 19	66
Gambar 3.3.18 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 19.....	68
Gambar 3.4.1 Rancangan gambar <i>set dressing</i> rumah.....	70
Gambar 3.4.2 Rancangan <i>storyboard</i>	72
Gambar 3.4.3 Foto kegiatan <i>scouting</i> lokasi.....	73
Gambar 3.4.4 Buku Panduan Konsep Sinematografi untuk Produksi	74
Gambar 3.4.5 Foto kegiatan rapat praproduksi kepala departemen.....	74
Gambar 3.4.6 Foto kegiatan rapat praproduksi <i>all crew</i>	75
Gambar 3.4.7 Foto kegiatan <i>recce</i>	76
Gambar 3.4.8 Foto kegiatan <i>test camera</i>	77
Gambar 3.4.9 Foto kegiatan tes <i>mood</i>	78
Gambar 3.4.10 Foto kegiatan produksi <i>shooting</i>	79
Gambar 3.4.11 Foto Setelah Produksi Selesai	79
Gambar 4.1.1 Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh Ruth Terjebak	83
Gambar 4.1.2 Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh Ruth Tertekan	85
Gambar 4.1.3 Realisasi Konsep pada Situasi Refleksi Tokoh Ruth	88
Gambar 4.1.4 Realisasi Konsep pada Situasi Hubungan Terpisah	91
Gambar 4.1.5 Realisasi Konsep Situasi Tokoh yang Bimbang	93
Gambar 4.1.6 Realisasi Konsep pada Situasi Hubungan yang Bersatu	97
Gambar 4.1.7 Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh yang Kebingungan	100
Gambar 4.1.8 Realisasi Konsep pada Situasi Refleksi Persamaan Rasa	103
Gambar 4.1.9 Realisasi Konsep pada Situasi Penerimaan Diri Tokoh	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.1 Perkembangan Situasi Tokoh Utama dalam Naskah	31
Tabel 3.1.2 Konsep <i>Visual Metaphor</i> dan Situasi Tokoh Utama.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Formulir I-VII Persyaratan Tugas Akhir
- Lampiran 2. Skenario Film Anak Jerapah
- Lampiran 3. Desain Produksi
- Lampiran 4. Susunan Kredit Kru
- Lampiran 5. *Shotlist* dan *Photoboard*
- Lampiran 6. Dokumentasi Proses Produksi Film Anak Jerapah
- Lampiran 7. Desain Poster
- Lampiran 8. *Grabstill* Film
- Lampiran 9. Dokumentasi Sidang Skripsi
- Lampiran 10. Surat Keterangan *Screening*
- Lampiran 11. Undangan *Screening*
- Lampiran 12. Dokumentasi *Screening*
- Lampiran 13. Tangkapan Layar Publikasi Galeri Pandeng
- Lampiran 14. Tangkapan Layar Publikasi Sosial Media
- Lampiran 15. Daftar Kehadiran *Screening*
- Lampiran 16. Resume *Screening*
- Lampiran 17. Biodata Penulis



ABSTRAK

Film Anak Jerapah mengangkat isu penelantaran anak yang mencerminkan hilangnya peran orang tua dalam kehidupan anak. Cerita berfokus pada seorang wanita pekerja keras dan mandiri bernama Ruth yang harus berdamai dengan luka masa lalunya ketika dia terpaksa hidup bersama adik dari ibu berbeda, yaitu Krisna. Kehadiran Krisna membuat Ruth bertemu dengan situasi-situasi sulit dalam hidupnya yaitu rasa terjebak, rasa tertekan, situasi hubungan berjarak atau penolakan, kebimbangan, hubungan yang bersatu, rasa putus asa, refleksi persamaan rasa serta penerimaan diri. Situasi-situasi penting tokoh Ruth tersebut adalah hal yang penting untuk disampaikan kepada penonton. Penciptaan akan berfokus pada bagaimana konsep *visual metaphor* dapat menggambarkan penekanan situasi tokoh Ruth. Sinematografer nantinya berfokus pada pembangunan konsep *visual metaphor* dengan menggunakan elemen sinematografi berupa komposisi, pencahayaan dan penggunaan lensa yang digabungkan dengan elemen *mise-en-scene* pada naskah untuk menggambarkan penekanan situasi-situasi penting yang dialami tokoh utama. Dari penggabungan kedua unsur visual diatas nantinya akan membentuk metafora dalam gambar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan konsep *visual metaphor* berhasil menggambarkan penekanan situasi tokoh utama dalam film. Tentunya dalam proses penciptaan konsep ini, diperlukan persiapan yang matang serta koordinasi dan kerjasama dari seluruh departemen yang terlibat. Konsep ini tidak hanya sebatas keindahan belaka atau hanya untuk memperkuat narasi, namun juga memberikan informasi yang kaya serta pengalaman berbeda kepada penonton.

Kata kunci: penelantaran anak, situasi tokoh utama, *visual metaphor*, sinematografi, film pendek.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam kehidupan berkeluarga, tanggung jawab orang tua terhadap kelangsungan hidup anak merupakan sebuah kewajiban, karena ketika kewajiban tersebut tidak dilakukan maka kelangsungan hidup sang anak akan terdampak. Hal itu biasa disebut dengan penelantaran anak. Isu penelantaran anak semakin marak terjadi di Indonesia dibuktikan dengan banyaknya kasus anak terlantar dan tidak diurus oleh orang tuanya, alhasil mereka harus hidup tanpa peran dan kasih sayang orang tua. Permasalahan penelantaran anak sangat penting untuk disampaikan kepada khalayak umum, agar nantinya para calon orang tua dapat menjadi orang tua bertanggung jawab terhadap kelangsungan hidup anaknya. Atas dasar itu, tercetus sebuah ide penciptaan sebuah karya film berjudul “Anak Jerapah” dengan tema penelantaran anak.

Film “Anak Jerapah” mengusung tema penelantaran anak dengan lebih berfokus terhadap dampak sosial dari kehidupan seorang anak tanpa peran orang tua. Film ini menceritakan tentang Ruth, seorang perempuan mandiri, pekerja keras yang hidup seorang diri dari kecil karena sang ayah pergi dan tidak mau bertanggung jawab. Pada film ini diceritakan bahwa Ruth berada dalam situasi sulit dalam hidupnya ketika dia kedatangan sang Ayah yang tak pernah mengurusinya ketika dia sedang ingin pergi ke Jakarta untuk memperbaiki hidupnya. Kedatangan ayahnya membuat Ruth kesal karena sang ayah tiba-tiba memaksa Ruth untuk mengurus Krisna, adik dari ibu yang berbeda. Ruth menolak perintah itu karena di dalam hati Ruth masih menyimpan luka masa lalu karena ayahnya dan ibu Krisna. Namun karena terpengaruh tawaran uang dari

Ayahnya, dia lalu mengiyakan tawaran itu. Setelah menerima tawaran tersebut Ruth harus hidup bersama Krisna, di mana hal itu menciptakan situasi-situasi rumit dan berat di dalam hidup Ruth.

Film “Anak Jerapah” akan berpusat pada pergerakan tokoh utama dalam menghadapi situasi dan konflik pasca kehadiran Krisna, adik beda ibu. Situasi tersebut kemudian bertambah berat karena Ruth harus mengurus adik tiri dari ibu berbeda yang notabene merupakan anak dari perempuan penyebab keluarganya hancur. Kemudian konflik tersebut menjadi pemicu utama dari segala situasi-situasi baru yang menimpa tokoh Ruth ketika harus bertemu dan diberi tanggung jawab mengurus Krisna, seperti : rasa terjebak, rasa tertekan, situasi hubungan berjarak atau penolakan, kebimbangan, hubungan yang bersatu, rasa putus asa, refleksi persamaan rasa dan penerimaan diri. Banyaknya perubahan situasi tokoh utama pada film ini, perlu untuk digambarkan secara khusus dan diberi penekanan melalui bahasa visual di dalam film ini. Hal itu kemudian dijadikan sebagai fokus utama dalam penciptaan film ini.

Untuk memenuhi kebutuhan naratif pada penciptaan ini, sinematografer berusaha mewujudkan keinginan sutradara membangun unsur bahasa visual untuk memberikan penekanan terhadap situasi dan emosi tokoh utama dalam film. Hal itu dikarenakan situasi tokoh utama di film ini merupakan bagian penting dari pembangunan dramatik cerita. Dalam proses perwujudannya, sinematografer menggunakan sebuah metode konsep dalam sinematografi bernama *visual metaphor* untuk menggambarkan situasi tokoh utama. Menurut Brown (2022) dalam bukunya, *visual metaphor* merupakan sebuah teknik di

mana gambar dalam film digunakan sebagai perwakilan untuk menyampaikan makna, ide, tema, situasi, atau emosi pada film secara mendalam. Melalui *visual metaphor*, penonton akan terbantu dalam memahami dan merasakan situasi-situasi penting tokoh utama lewat metafora di dalam gambar hasil dari penggabungan *tools* sinematografi dan elemen *mise-en-scene* di dalam film. Selain itu, *visual metaphor* juga bisa digunakan untuk menambah pengalaman penonton dalam memahami makna mendalam di dalam film.

Visual metaphor dipilih karena dalam konteks film pendek, *visual metaphor* sangat efektif digunakan karena lewat medium film durasi pendek, pembuat film dapat menyampaikan situasi dan makna di dalam film secara efektif dan efisien. Dalam proses perwujudannya, sinematografer berfokus pada penerapan beberapa *tools* sinematografi seperti komposisi gambar, lensa, pencahayaan serta pemanfaatan elemen *mise-en-scene* di dalam naskah film untuk membentuk metafora dalam gambar. Pemanfaatan elemen *mise-en-scene* pada konsep ini digunakan sebagai unsur pendukung dalam menciptakan metafora dalam gambar, misalnya seperti bayangan, jaring pembatas, ruas perempatan jalan, cermin, patung jerapah, mainan jerapah dan masih banyak lagi. Pemilihan unsur pendukung berupa *mise-en-scene* tersebut berdasarkan benda-benda dengan makna yang biasa dan dapat dimengerti oleh masyarakat umum. Misalnya seperti benda jaring, sering digunakan manusia sebagai alat untuk menjebak atau menangkap sesuatu. Kemudahan memahami makna benda-benda umum tersebut kemudian akan memberikan kemudahan bagi penonton dalam memahami metafora di dalam gambar.

Dengan adanya *visual metaphor*, penonton akan dibantu dalam memahami situasi-situasi penting tokoh utama terlebih ketika tokoh Ruth sedang dalam situasi-situasi penting di dalam film melalui bahasa gambar. Ketika memahami makna dari *visual metaphor* di dalam film, rasa empati dan simpati penonton akan muncul dan membantu penonton memahami keseluruhan situasi dan emosi tokoh utama di dalam film. Oleh karena itu, penggunaan konsep *visual metaphor* sangat diperlukan untuk membangun dramatik cerita di dalam film dan memberikan penekanan terhadap situasi tokoh utama.

Penciptaan film menggunakan konsep *visual metaphor* didasari karena masih jaranganya pemakaian konsep tersebut pada film-film di Indonesia. Dengan adanya konsep *visual metaphor*, tentunya sangat membantu *storytelling film* karena unsur naratif baik konteks maupun subteks dalam cerita karena dapat tersampaikan secara lengkap dan efektif kepada penonton. *Visual metaphor* akan digunakan disebagian besar *scene* utama dengan situasi penting untuk disalurkan kepada penonton. Dengan konsep tersebut diharapkan mampu menjadi senjata utama penyampaian cerita film “Anak Jerapah”.

B. Rumusan Penciptaan

Dalam proses perwujudan *visual metaphor* dalam sinematografi film “Anak Jerapah”, sinematografer menggunakan beberapa elemen dan *tools* sinematografi agar konsep dapat tercipta dengan baik. *Tools* tersebut antara lain merupakan beberapa teknik sinematografi berupa komposisi gambar, konsep pencahayaan, dan penggunaan lensa serta dikombinasikan dengan elemen *mise-en-scene* di dalam film. Penggunaan *tools* sinematografi tersebut kemudian

digunakan sinematografer dalam menerjemahkan bahasa teks atau skenario menjadi sebuah bahasa visual dengan konsep *visual metaphor*.

Visual metaphor berfungsi sebagai unsur pembangun film dari segi sinematik, karena konsep *visual metaphor* akan digunakan untuk membantu film menyampaikan situasi penting di dalam film secara mendalam serta efektif lewat gambar. Situasi-situasi penting tokoh utama tersebut ditekankan melalui gambar dengan konsep *visual metaphor* yang sudah didesain sedemikian rupa. Sehingga rumusan penciptaannya adalah bagaimana *visual metaphor* mampu memberikan penekanan situasi tokoh utama pada sinematografi film “Anak Jerapah”?.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan sebuah karya film fiksi dengan *storytelling* yang efektif dan kuat melalui penggunaan konsep *visual metaphor*.
- b. Mengeksplorasi penggunaan konsep *visual metaphor* dalam sinematografi untuk membantu menggambarkan penekanan situasi penting tokoh utama dalam film pendek “Anak Jerapah”.

2. Manfaat

- a. Sebagai referensi tentang penggunaan konsep *visual metaphor* dalam sinematografi sebuah film.
- b. Sebagai sarana edukasi mengenai sejauh mana eksplorasi konsep *visual metaphor* dapat dilakukan di dalam film.