

**PENERAPAN *DYNAMIC CAMERA MOVEMENT* SEBAGAI VISUALISASI
PHYSICAL EMOTIONS TOKOH UTAMA DALAM SINEMATOGRAFI
FILM FIKSI “HAJAR!!!”**

Skripsi Penciptaan Seni
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun Oleh :

Pandu Wisesa

NIM : 1810926032

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

2025

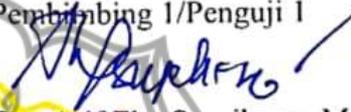
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

PENERAPAN DYNAMIC CAMERA MOVEMENT SEBAGAI VISUALISASI PHYSICAL EMOTIONS TOKOH UTAMA DALAM SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “HAJAR!!!”

Diajukan oleh PANDU WISESA, NIM 1810926032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta (kode prodi: 91261) telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada Tanggal 3 Juni 2025 dan telah dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1/Penguji 1


Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.
NIDN 0013056301

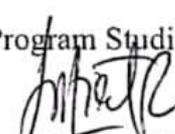
Pembimbing 2/Penguji 2


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

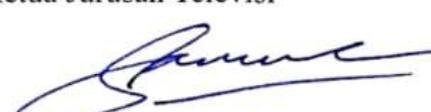
Penguji Ahli


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIDN 0013037405

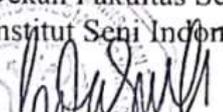
Koordinator Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, S.Sn., 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. Edal Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

HALAMAN PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PANDU WISESA
NIM : 1810926032

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 REPRESENTASI *PHYSICAL EMOTIONS* TOKOH UTAMA DENGAN PENERAPAN *DYNAMIC CAMERA MOVEMENT* DALAM SINEMATOGRAFI FILM FIKSI "HAJAR!!!" untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin 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 : 9 Mei 2025
di
stakan,

Panduwisesa
NIM : 1810926032



Skripsi ini dipersembahkan kepada orang tua saya dan kepada seluruh pihak yang mendoakan, mendukung serta membantu dalam proses tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, berkat Rahmat dan karunianya sehingga tugas akhir penciptaan karya seni dengan judul “Penerapan *Dynamic Camera Movement* Sebagai Visualisasi *Physical Emotions* Tokoh Utama Dalam Sinematografi Film Fiksi “HAJAR!!!” dapat terselesaikan dengan baik. Disusunnya tugas akhir ini untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar S-1 di Program Studi Film Dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Proses penciptaan penulisan tugas akhir dan karya seni ini dapat diselesaikan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, penulis turut mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. atas nikmat dan karunianya yang telah diberikan.
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Sn., M.T., Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., Koordinator Program Studi S-1 Film Dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., Dosen Pembimbing 1.
6. Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing 2.
7. Abdul Aziz dan Iin Suryani, orang tua yang selalu mendoakan anaknya.
8. Ilham Syah Maulana dan Tammy Restian, sebagai teman kolektif dalam pembuatan karya seni film “HAJAR!!!”.

9. Alfina Laila Syaharani, selalu setia menemani proses tugas akhir ini.
10. Muhammad Ammar Roofiif, sosok abang yang selalu membantu dan memberi dukungan dalam proses ini.
11. Seluruh kerabat kerja, baik kru dan pemain yang sudah terlibat dalam proses penciptaan karya seni film “HAJAR!!!”.
12. Seluruh pihak yang turut membantu melalui dukungan alat dan fasilitas tertentu.
13. Keluarga Besar Mahasiswa Film Dan Televisi Angkatan 2018.

Penulis menyadari bahwa penciptaan karya seni dan penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan serta jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran guna membangun untuk menyempurnakan penciptaan karya seni ini. Akhir kata, besar harapan penulis terkait hasil karya seni film maupun hasil tulisan ini dapat bermanfaat bagi khalayak ramai.



Yogyakarta, 30 April 2025

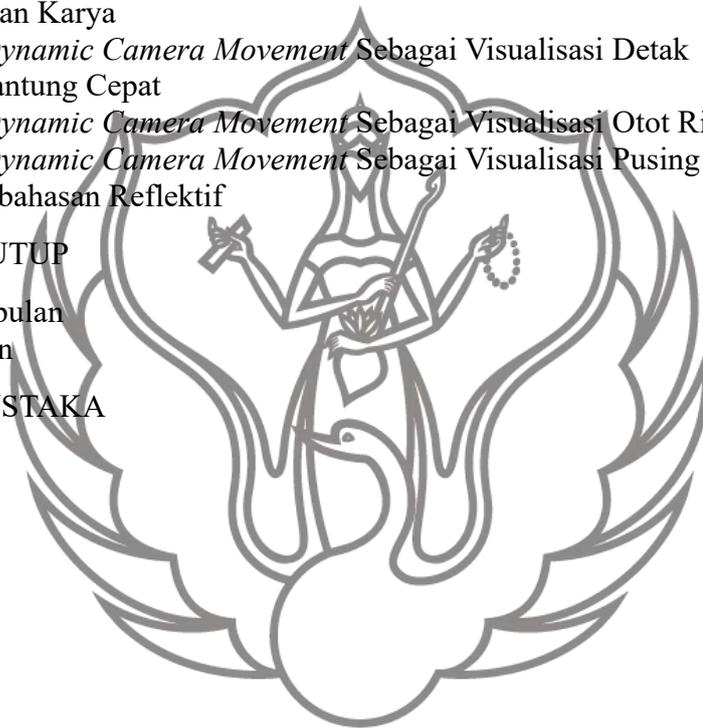
penulis

Pandu Wisesa

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat	5
BAB 2 LANDASAN PENCIPTAAN	6
A. Landasan Penciptaan	6
1. Film	6
2. Film Fiksi	7
3. <i>Action Film</i>	8
4. Sinematografi	9
5. <i>Dynamic Camera Movement</i>	11
6. <i>Tokoh Utama</i>	14
7. <i>Physical Emotions</i>	15
8. <i>Handheld</i>	17
9. <i>Stabilizer</i>	18
B. Tinjauan Karya	19
1. <i>Mr. & Mrs. Smith</i>	19
2. <i>Kidnap</i>	22
3. <i>Knife Out</i>	25
4. <i>Inside Out</i>	28
BAB 3 METODE PENCIPTAAN	31
A. Objek Penciptaan	31
1. Sinopsis	32

2. Plot	32
3. Struktur Dramatik	33
4. Tokoh Utama	33
B. Metode Penciptaan	34
1. Konsep Karya	34
2. Metode Penciptaan	35
3. Desain Produksi	41
C. Proses Perwujudan Karya	42
1. Pra Produksi	42
2. Produksi	43
3. Post Produksi	43
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Ulasan Karya	44
1. <i>Dynamic Camera Movement</i> Sebagai Visualisasi Detak Jantung Cepat	45
2. <i>Dynamic Camera Movement</i> Sebagai Visualisasi Otot Rileks	62
3. <i>Dynamic Camera Movement</i> Sebagai Visualisasi Pusing	64
B. Pembahasan Reflektif	65
BAB 5 PENUTUP	67
A. Simpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film “ <i>Mr. and Mrs. Smith</i> ”	19
Gambar 1.2 <i>Screen Capture</i> Film “ <i>Mr. and Mrs. Smith</i> ”	21
Gambar 1.3 Poster Film “ <i>Kidnap</i> ”	22
Gambar 1.4 <i>Screen Capture</i> Film “ <i>Kidnap</i> ”	24
Gambar 1.5 Poster Film “ <i>Knife Out</i> ”	25
Gambar 1.6 <i>Screen Capture</i> Film “ <i>Knife Out</i> ”	27
Gambar 1.7 Poster Film “ <i>Inside Out</i> ”	28
Gambar 1.8 <i>Screen Capture</i> Film “ <i>Inside Out</i> ”	30
Gambar 2.1 Struktur Dramatik	33
Gambar 2.2 <i>Screen Capture Scene 6</i> Naskah Film “Hajar!!!”	38
Gambar 2.3 <i>Floorplan Scene 6</i>	39
Gambar 2.4 <i>Screen Capture Scene 11</i> Naskah Film “Hajar!!!”	39
Gambar 2.5 <i>Floorplan Scene 11</i>	40
Gambar 2.6 <i>Screen Capture Scene 13</i> Naskah Film “HAJAR!!!”	40
Gambar 2.7 <i>Floorplan Scene 13</i>	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	45
Tabel 1.2 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	47
Tabel 1.3 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	48
Tabel 1.4 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	49
Tabel 1.5 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	50
Tabel 1.6 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	51
Tabel 1.7 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	52
Tabel 1.8 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	54
Tabel 1.9 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	56
Tabel 1.10 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	57
Tabel 1.11 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	59
Tabel 1.12 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	60
Tabel 1.13 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	62
Tabel 1.14 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	63
Tabel 1.15 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	64
Tabel 1.16 Elemen Visual Dalam Film “HAJAR!!!”	65

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Proses Pembentukan Konsep Film “HAJAR!!!”	35
Bagan 1.2 3 <i>Physical Emotions</i> Hajar	36
Bagan 1.3 Karakter Visual <i>Dynamic camera movement</i>	37
Bagan 1.4 Proses Perwujudan Karya	42



DAFTAR LAMPIRAN

Desain Produksi

Naskah

Shotlist

Behind The Scene

Floorplan

Poster Tugas Akhir

Form I-VII

Dokumentasi Sidang Tugas Akhir

Poster dan Undangan *Screening*

Flayer Acara

Rundown Acara

Buku Tamu Acara

Dokumentasi *Screening*

Notulensi *Screening*

Screenshot Publikasi *Screening*

Screenshot Galeri Pandeng

Surat Keterangan *Screening*



ABSTRAK

Dalam film, emosi fisik merupakan unsur penting dalam menciptakan atmosfer yang mampu memperkuat dramatika adegan maupun alur cerita. Salah satu cara untuk membangun emosi fisik tersebut adalah melalui unsur sinematografi. Dalam karya film fiksi berjudul “HAJAR!!!”, penggunaan sinematografi dengan pendekatan *dynamic camera movement* bertujuan untuk merekam dan memvisualisasikan emosi fisik yang dialami oleh tokoh utama agar penonton dapat merasakan emosi yang sedang berlangsung.

Metode penciptaan yang digunakan meliputi tahap eksplorasi, perancangan, dan realisasi dengan pendekatan riset berbasis praktik. Tahap eksplorasi dilakukan melalui analisis naskah guna mengidentifikasi emosi fisik tokoh utama, yang dikelompokkan ke dalam tiga kondisi yaitu detak jantung cepat, otot yang mengendur, dan sensasi pusing. Kemudian, dilakukan perancangan untuk menghubungkan kondisi tersebut dengan teknik *dynamic camera movement*, yang terbagi menjadi tiga pendekatan teknis: *handheld support*, *stabilizer support*, dan *slow shutter*. Tahap terakhir adalah perwujudan karya dalam proses produksi film. Penerapan konsep ini memungkinkan visualisasi emosi fisik tokoh utama secara sinematik melalui gerakan kamera yang dinamis, sehingga suasana batin karakter dapat tersampaikan secara kuat.

Hasil dari penciptaan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pengetahuan dan pemahaman dalam bidang sinematografi, khususnya dalam menggambarkan emosi fisik tokoh melalui bahasa visual yang efektif.

Kata kunci: *Physical Emotions; Dynamic Camera Movement; Film “HAJAR!!!”; Metode Eksplorasi, Perancangan, Produksi*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

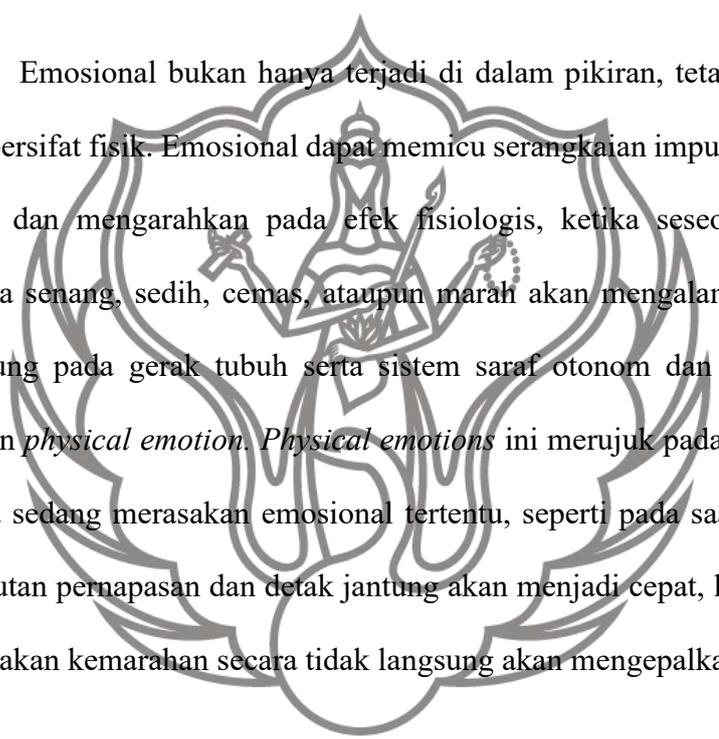
Ide film “HAJAR!!!” didapatkan dari sebuah pengamatan terhadap film-film di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karena sudah sangat banyak film-film bergenre drama, sehingga pembuatan film “HAJAR!!!” ini menjadi sebuah referensi tontonan baru dengan film bergenre drama *action* di lingkungan kampus. Film “HAJAR!!!” ini akan berdurasi 35-40 menit dengan target penonton 18 tahun ke atas, film ini juga membawakan tema ibu dan anak. Film “HAJAR!!!” membawakan kekuatan primitif dari kasih sayang seorang ibu dalam kasus penculikan anak, seorang ibu adalah sosok paling tersakiti saat seorang anak diculik. Film ini menjelajahi tekad tak tergoyahkan seorang ibu berubah menjadi pelindung menakutkan, seperti seekor burung betina melindungi anaknya. Film ini merupakan eksplorasi kasih sayang dan didikan keras ibu-ibu Indonesia melalui tindakan aksi eksplisit, menekankan kedalaman tanpa batas seorang ibu menyelamatkan anaknya dari bahaya, dengan tujuan mengungkapkan kekuatan tak terkalahkan dari kasih sayang seorang ibu. Film “HAJAR!!!” akan memadukan hangatnya drama keluarga dan kerasnya aksi bela diri, hal ini ditunjukkan untuk memberikan tontonan film aksi intens sekaligus menjadi representasi dari buasnya kemurkaan seorang ibu.

Film “HAJAR!!!” adalah sebuah film bergenre drama *action*, menceritakan tentang bagaimana seorang ibu menyelamatkan anaknya

karena diculik. Hajar adalah seorang ibu *single parent* berusaha menyelamatkan anaknya karena diculik oleh sebuah kelompok perdagangan manusia, Hajar menggunakan pengalaman pelatihan bela diri khusus dari ayahnya untuk menyelamatkan anaknya, ayahnya dan Hajar adalah seorang mantan pasukan khusus pelindung dari pemimpin pertama. Hajar, sebagai mantan pasukan khusus rahasia menjalani hidup damai sebagai ibu rumah tangga, harus melawan trauma masa lalunya demi menyelamatkan anaknya karena diculik oleh organisasi perdagangan manusia. Dengan latar belakang Hajar sebagai mantan pasukan khusus, keahlian bela dirinya sudah tidak bisa diragukan lagi, Hajar bertarung menggunakan peralatan dapur untuk menghabisi para penculik, Hajar dapat dengan mudah menggunakan berbagai macam peralatan dapur untuk melawan para penculik sendirian demi menyelamatkan anaknya dan anak-anak lainnya. Karakter Hajar ini akan diceritakan dengan trauma terhadap masa lalunya, trauma ini didapatkan Hajar ketika terjadi pemberontakan di masa lalunya membuat ayah Hajar terbunuh, sehingga membuat Hajar menjadi tidak terkendali ketika memegang senjata tajam, trauma terhadap senjata tajam ini bukan karena takut terhadap senjata tajam, trauma ini akan mengarah pada Hajar karena tidak bisa mengendalikan dirinya.

Pada film ini emosional menjadi sebuah hal mencolok, karena tokoh utama yaitu Hajar akan dihadapkan dengan emosional berat. Hajar akan merasakan suatu kecemasan pada saat anaknya hilang di rumah, dan juga Hajar akan merasakan suatu kemarahan ketika anaknya ditodong senjata api

oleh pemimpin kelompok itu, Hajar juga akan merasakan ketakutan terhadap anaknya karena tidak bisa mengendalikan diri. Emosional dalam film juga penting dalam menyampaikan perasaan dari tokoh utama, sehingga penonton juga dapat merasakan perasaan dari tokoh utama, dalam film ini pertarungan menjadi sebuah Bahasa sebagai penyampaian pesan, sehingga *physical emotions* sesuai dengan bagaimana cara penyampaian pesan dari film ini.



Emosional bukan hanya terjadi di dalam pikiran, tetapi emosional juga bersifat fisik. Emosional dapat memicu serangkaian impuls di otak dan tubuh dan mengarahkan pada efek fisiologis, ketika seseorang sedang merasa senang, sedih, cemas, ataupun marah akan mengalami perubahan langsung pada gerak tubuh serta sistem saraf otonom dan disebut juga dengan *physical emotion*. *Physical emotions* ini merujuk pada reflek tubuh ketika sedang merasakan emosional tertentu, seperti pada saat merasakan ketakutan pernapasan dan detak jantung akan menjadi cepat, lalu pada saat merasakan kemarahan secara tidak langsung akan mengepalkan tangan.

Pada film *action* sudah tidak asing lagi dengan *dynamic camera movement*, *dynamic camera movement* dalam film *action* sudah menjadi sebuah identitas dalam menunjukkan adegan-adegan pertarungan, perkelahian dan juga dalam menyampaikan emosi dalam adegan-adegan aksi. *Dynamic camera movement* dalam film *action* memiliki pengaruh besar terhadap cara penonton mengalami dan merasakan adegan-adegan dalam film. Pergerakan kamera adalah salah satu alat, digunakan oleh

sinematografer untuk mengkomunikasikan cerita, suasana dan emosi kepada penonton.

Dynamic camera movement dalam sebuah film *action* memiliki peran penting, karena dapat menggambarkan emosional pada tokoh ataupun adegan dalam film dan dapat meningkatkan kesan visual dan emosional dari adegan pertarungan. *Dynamic camera movement* dapat bergerak dengan bebas sehingga membuat penonton merasakan perbedaan emosional dari tokoh utama, sehingga akan membuat adegan terasa lebih intens, dan juga dapat membuat perbedaan karakter *movement* tertentu dari setiap emosi Hajar. *Dynamic camera movement* nantinya sebagai sebuah visualisasi dari *physical emotion* tokoh utama, dengan menerapkan beberapa pergerakan kamera dan juga menggunakan teknik dan alat seperti *handheld*, *stabilizer* dan *slow shutter* sebagai perbedaan dari setiap *physical emotions* Hajar.

Hajar nantinya akan menunjukkan *Physical Emotions* seperti detak jantung cepat, otot rileks serta kepala terasa pusing akibat harus melawan rasa traumanya di masa lalu di saat kepalanya telah terbentur lantai dan anaknya ditodong senjata api.

Dalam film “HAJAR!!!” akan banyak kejadian melibatkan emosional dari tokoh utama, sehingga penerapan *dynamic camera movement* sangat cocok karena dapat menggambarkan perbedaan emosional pada tokoh utama

B. Rumusan Penciptaan

Dalam film ini pertarungan menjadi sebuah Bahasa dalam menyampaikan pesan, sehingga *physical emotions* cocok sebagai bentuk dari perasaan tokoh utama, *dynamic camera movement* akan dibagi menjadi tiga bentuk untuk memvisualisasikan *physical emotions* tokoh utama yaitu menggunakan *support handheld*, *stabilizer* dan *slow shutter*. Penciptaan ini dapat dirumuskan dengan bagaimana *physical emotions* tokoh utama dapat divisualisasikan dengan *dynamic camera movement*?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penciptaan ini antara lain:

1. Sebagai cara penyampaian pesan dan perasaan tokoh utama melalui *dynamic camera movement*.
2. Sumbangsih ilmu pengetahuan tentang *dynamic camera movement*.
3. Menyampaikan perasaan tokoh utama dengan *dynamic camera movement*.

Manfaat dari penciptaan ini adalah:

1. Memberikan informasi bahwa *dynamic camera movement* dapat memvisualkan *physical emotions*.
2. Memberikan pengetahuan kepada sinematografer lain tentang *dynamic camera movement*

