

MEMBANGUN DRAMATISASI ADEGAN DENGAN MENGGUNAKAN  
SPESIAL EFEK DALAM PENATAAN ARTISTIK  
FILM ACTION KOMEDI “GATOT WESI”

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Menjadi derajat Sarjana Stata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Diajukan oleh

RIFAT SATYA ATMAJA  
NIM : 1110584032

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

2018

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

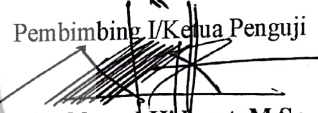
**MEMBANGUN DRAMATISASI ADEGAN DENGAN MENGGUNAKAN  
SPESIAL EFEK DALAM PENATAAN ARTISTIK  
FILM ACTION KOMEDI "GATOT WESTI"**

yang disusun oleh  
**Rifat Satya Atmaja**  
NIM 1110584032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1  
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

05 JUL 2018

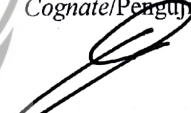
Pembimbing I/Ketua Penguji

  
**Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn**  
NIP 19660 510 199802 1 006

Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I**  
NIP 1976 0123 200912 2003

Cognate/Penguji Ahli

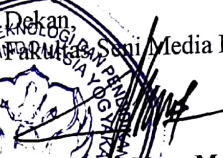
  
**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
NIP 19760422 200501 1 002

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

  
**Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.**  
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan  
Fakultas Seni Media Rekam

  
**Marsud S. Kar., M.Hum.**  
NIP 19610710 198703 1 002



**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

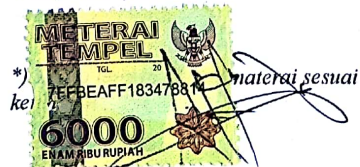
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RIFAT SATYA ATMAJA  
NIM : 1110584032  
Judul Skripsi : MEMBANGUN DRAMATISASI ADEGAN DENGAN  
MENGUNAKAN SPESIAL EFEK DALAM PENATAAN  
ARTISTIK FILM ACTION KOMEDI "GATOT WESI"

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 : 22 Juni 2018  
Yang Menyatakan,



Rifat Satya Atmaja  
1110584032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RIFAT SATYA ATMAJA

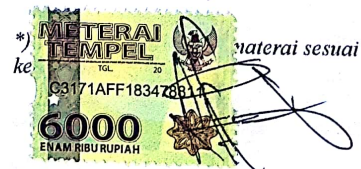
NIM : 1110584032

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 MEMBANGUN DRAMATISASI ADEGAN DENGAN MENGGUNAKAN SPESIAL EFEK DALAM PENATAAN ARTISTIK FILM ACTION KOMEDI "GATOT WESI" 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 : 22 Juni 2018  
Yang Menyatakan,



Rifat Satya Atmaja  
1110584032

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu, dengan Judul “Membangun Dramatisasi Adegan Dengan Menggunakan Spesial Efek Dalam Penataan Artistik Film *Action* Komedi Gatot Wesi”.

Tujuan dari penyusunan laporan dan karya tugas akhir ini guna memenuhi salah satu syarat untuk menempuh ujian sarjana Program Studi S-1 Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia.

Dalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Bapak Heru Sanjoto dan Ibu Endang Tri Sudarmi selaku orang tua yang selalu meberikan dukungan
3. Bapak Marsudi, S.Kar, M.Hum, selaku dekan Fakultas Seni Media Rekam
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam
5. Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I
6. Agnes Karina Pritha Atmani. M.T.I selaku Dosen Pembimbing II
7. Staf pengajar dan seluruh karyawan jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Umar Syaefulloh dan Dewangga Arya selaku partner Kolektif pada penciptaan Tugas Akhir film Gatot Wesi
9. Teman-teman angkatan 2011 Institut Seni Indonesia Yogyakarta seperjuangan
10. Noviana Eka Sulistyani yang selalu sabar mendampingi selama proses pengerjaan karya Tugas Akhir film Gatot Wesi.
11. Alan Sangatta yang selalu mensupport



12. Kapolsek Jombor yang telah membantu dalam segala perijzinan lokasi dan membantu menutupan jalan untuk kelancaran produksi
13. Warga Rt 05 Gedongkuning yang telah menyediakan tempatnya untuk menjadi beskem produksi
14. Rumah Sakit Khusus Bedah Jogja yang telah mengizinkan tempatnya untuk menjadi lokasi shooting



Yogyakarta, 21 Juni 2018

Rifat Satya Atmaja  
NIM : 1110584032

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	2
C. Tujuan Penciptaan.....	3
D. Tinjauan Karya.....	4
<b>BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b> .....	10
A. Objek Penciptaan.....	10
B. Analisis Objek.....	12
<b>BAB III. LANDASAN TEORI</b> .....	13
A. Film Fiksi.....	13
B. Aksi Komedi.....	13
C. Tata Artistik.....	14
D. Spesial Efek.....	16

<b>BAB IV. KONSEP KARYA.....</b>	<b>20</b>
A. Konsep Penciptaan.....	20
1. <i>Setting</i> .....	21
2. <i>Property</i> .....	27
3. <i>Make up dan Wardrobe</i> .....	30
4. <i>Spesial Efek</i> .....	30
B. Desain Produksi.....	32
<b>BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....</b>	<b>34</b>
A. Proses Perwujudan karya .....	34
1. Pra Produksi.....	34
2. Produksi.....	43
3. Pasca Produksi.....	49
Pembahasan Karya.....	50
1. <i>Spesial Efek</i> .....	50
2. <i>Setting</i> .....	61
3. <i>Property</i> .....	72
4. <i>Make up dan Wardrobe</i> .....	83
<b>BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>92</b>
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster film Kick Ass .....	4
Gambar 1.2 Screenshot Senjata Film Kick Ass .....	5
Gambar 1.3 Screenshot Kostum Film Kick Ass .....	6
Gambar 1.4 Poster film Iron Man .....	7
Gambar 1.5 Screenshot adegan heroic film Iron Man .....	7
Gambar 1.6 Poster Film Batman V Superman.....	8
Gambar 1.7 Screenshot hujan pada fighting Batman vs Superman...	9
Gambar 4.1 Referensi kamar Kliwon .....	22
Gambar 4.2 Refrensi bengkel rumahan.....	22
Gambar 4.3 Sketsa bengkel.....	23
Gambar 4.4 Referensi kamar mandi sekolah .....	23
Gambar 4.5 Referensi warung burjo .....	24
Gambar 4.6 Referensi ruang inap .....	25
Gambar 4.7 Referensi jalanan .....	25
Gambar 4.8 Referensi markas Klithih.....	26
Gambar 4.9 Referensi gang buntu.....	26
Gambar 4.10 Taman Pelangi.....	27
Gambar 4.11 Referensi senjata tajam.....	28
Gambar 4.12 Referensi motor klithih.....	28
Gambar 4.13 Referensi motor Gatot Wesi & motor Kliwon .....	29
Gambar 4.14 Referensi alat bengkel .....	29
Gambar 5.1 Lokasi Bengkel .....	39
Gambar 5.2 Lokasi jalan & taman pelangi .....	40
Gambar 5.3 Lokasi lapangan markas klithih.....	41
Gambar 5.4 Suasana shooting day 1 .....	44
Gambar 5.5 Suasana shooting day 2 .....	46
Gambar 5.6 Suasana shooting day 3 .....	47
Gambar 5.7 Suasana shooting day 4 .....	48
Gambar 5.8 Screenshoot scene 9 .....	51

Gambar 5.9 Screenshoot scene 4b .....	52
Gambar 5.10 Screenshoot scene 21 .....	52
Gambar 5.11 Screenshoot scene 21 .....	53
Gambar 5.12 Penggunaan Gunsmoke .....	53
Gambar 5.13 Penggunaan Gunsmoke .....	54
Gambar 5.14 Screenshoot scene 2 .....	55
Gambar 5.15 Screenshoot scene 18a.....	56
Gambar 5.16 Peracikan mesiu air mancur .....	56
Gambar 5.17 Screenshoot scene 9 .....	57
Gambar 5.18 Screenshoot scene 21 .....	58
Gambar 5.19 Pemasangan mesin hujan .....	59
Gambar 5.20 Proses pembuatan hujan.....	60
Gambar 5.21 Alat pembuat hujan .....	61
Gambar 5.22 Before after kamar Kliwon .....	62
Gambar 5.23 Before bengkel .....	63
Gambar 5.24 Screenshoot scene 9 .....	64
Gambar 5.25 Before kamar mandi sekolah.....	64
Gambar 5.26 Screenshoot scene 8 .....	65
Gambar 5.27 Screenshoot scene 15b .....	66
Gambar 5.28 a. Ruang inap before, b Ruang inap after .....	67
Gambar 5.29 Screenshoot scene 1 .....	67
Gambar 5.30 Screenshoot scene 4a.....	68
Gambar 5.31 Pembuatan partikel lampu .....	69
Gambar 5.32 Pemasangan partikel lampu.....	70
Gambar 5.33 Pembuatan gang buntu .....	71
Gambar 5.34 Screenshoot scene 3 .....	72
Gambar 5.35 Senjata Gatot Wesi.....	73
Gambar 5.36 Pembuatan dummy senjata tajam.....	74
Gambar 5.37 Foto Bapak Kliwon .....	75
Gambar 5.38 Petasan.....	76
Gambar 5.39 Motor Kliwon dan Gatot Wesi.....	77

Gambar 5.40 Motor Iteng.....	77
Gambar 5.41 Motor Klithih .....	78
Gambar 5.42 Mobil Iteng.....	79
Gambar 5.43 Screenshot scene 8 dan 10.....	79
Gambar 5.44 Shinta.....	80
Gambar 5.45 Screenshoot scene 2 .....	81
Gambar 5.46 Screenshoot scene 9 .....	82
Gambar 5.47 Screenshoot scene 4c.....	82
Gambar 5.48 Screenshoot scene 4c.....	83
Gambar 5.49 Make up efek Kliwon.....	84
Gambar 5.50 Screenshoot scene 9 .....	85
Gambar 5.51 Kostum dan pembuatan Gatot Wesi.....	86
Gambar 5.52 Screenshoot scene 2 .....	87
Gambar 5.53 Screenshoot scene 4c.....	87
Gambar 5.54 Screenshoot scene 16 .....	88
Gambar 5.55 Riko .....	88
Gambar 5.56 Iteng.....	89
Gambar 5.57 Ayah Kliwon .....	90
Gambar 5.58 Screenshoot scene 2 .....	90
Gambar 5.59 Anak buah Iteng .....	91

**DAFTAR TABEL**

Tabel 5.1 Kerabat Kerja .....	36
-------------------------------	----

**DAFTAR LAMPIRAN**

1. Naskah Film Gatot Wesi
2. Poster Gatot Wesi
3. Timeline
4. Master Breakdown
5. Callsheet
6. Breakdown Art
7. Foto-foto Screening



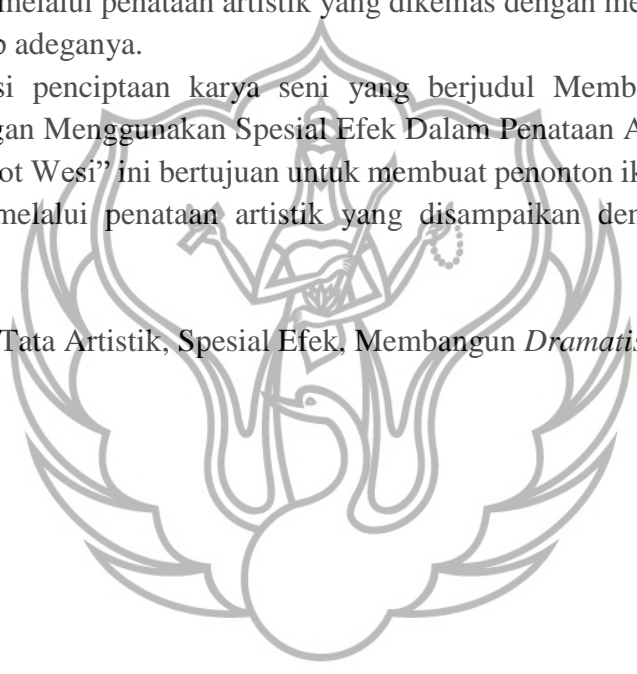
## ABSTRAK

Tata artistik dalam pembuatan film biasanya hanya dikenal sebagai penata ruangan atau penyedia properti, namun dalam film ini tata artistik dihadirkan dengan sesuatu yang dapat memberikan dramatisasi terhadap adegan untuk dapat lebih merasakan apa yang terjadi pada sebuah cerita film dengan menggunakan spesial efek.

Spesial efek adalah bagian yang terpenting pada film “Gatot Wesi” ini. Seperti Adegan perkelahian dengan ditambahkan spesial efek hujan dapat memberikan dampak tersendiri terhadap adegan tersebut. Dampak pada film aksi disampaikan melalui penataan artistik yang dikemas dengan menambahkan spesial efek pada tiap adegannya.

Skripsi penciptaan karya seni yang berjudul Membangun Dramatisasi Adegan Dengan Menggunakan Spesial Efek Dalam Penataan Artistik Film Action Komedi “Gatot Wesi” ini bertujuan untuk membuat penonton ikut terbawa suasana dalam film melalui penataan artistik yang disampaikan dengan menggunakan spesial efek.

Kata Kunci : Tata Artistik, Spesial Efek, Membangun *Dramatisasi*



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Film membawa penonton keluar dari kehidupan sehari-harinya dan membawa mereka ke dunia yang berbeda, dimana mereka menempatkan diri sebagai tokoh didalam film dan ikut serta dalam setiap suasana hati tokoh ataupun emosional yang dibangun dalam setiap adegan film. Pramaggiore dan Wallis dalam bukunya *Film a Critical Intoduction* memaparkan “*They immers themselves in the lives of fictiobal character, develop opinions about historical events, and become captivated by artistic combination of color, light, and sound. Because films engage viewers on an emotional level*” (Pramaggiore dan Wallis, 2008: 3). Tingkat emosional dalam setiap adegan dibangun melalui suasana hati yang dirasakan oleh tokoh.

Pembangunan Dramatisasi dalam Film “Gatot Wesi” dibangun melalui isu tentang kota Yogyakarta yang rawan terjadi aksi teror, mulai dari penembakan misterius, aksi sayat dengan silet, pembegalan dan yang masih sangat mengancam saat ini adalah kehadiran *klitih*. Hal tersebut dikemas dengan menggunakan genre *action comedi*. Menurut himawan pratista dalam bukunya *Memahami Film Genre action* adalah film yang berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, nonstop, dengan tempo yang cepat. Sedangkan genre komedi adalah jenis genre dengan tujuan utamanya memancing tawa penontonnya. Film dengan genre komedi biasanya berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya.(Pratista, 2008:17).

Film “Gatot Wesi” bercerita tentang aksi *klitih* yang banyak memakan korban, salah satunya adalah Shinta, pacar dari Kliwon. Shinta diserang oleh pelaku *klitih* hingga ia terluka parah dan koma di rumah sakit. Kliwon yang merasa bertanggung jawab atas kejadian itu diam-diam membuat sebuah kostum pelindung yang terinspirasi dari foto Ayahnya memegang baton saat masih menjadi satpam. Kliwon mengumpulkan informasi dari pelanggan bengkel Ayahnya untuk menemukan markas geng *klitih*. Saat kostumnya sudah jadi dia melakukan operasi



untuk menemukan para pelaku Klitih, pada saat itulah Kliwon yang memakai kostum mengganti namanya menjadi “Gatot Wesi”. Sejak Gatot Wesi terkenal, para pelaku *klitih* juga memburu dia dan terjadilah perkelahian yang sengit antara Geng *klitih* dan Gatot Wesi. Dari konflik tersebut cerita dalam film “Gatot Wesi” dijadikan sebagai objek pembangunan Dramatisasi dengan menggunakan special efek dalam penataan artistik dirasa penting untuk direalisasikan, sebab adegan dalam cerita ini dominan menggunakan spesial efek dalam setiap adegan, salah satunya adalah dalam adegan perkelahian.

Konsep yang akan diciptakan pada penataan artistik film “Gatot Wesi” adalah membangun Dramatisasi Adegan dengan menggunakan spesial efek. Dimana spesial efek digunakan untuk melebih-lebihkan suatu adegan dan membangun tingkat emosional adegan secara mekanikal agar terlihat nyata pada saat pengambilan gambar, semisal saat suasana hati tokoh kliwon kalah akan ada guyuran hujan yang dibuat secara mekanikal, menggunakan pompa air. Untuk membuat hujan buatan dibutuhkan kerjasama antar tim penyutradaraan, kamera, artistik yang bertugas membuat hujan buatan untuk mendapatkan hujan yang sesuai dengan karakter yang diinginkan

## **B. Ide Penciptaan**

Kasus sosial aksi perampasan dan kekerasan atau begal (*klitih*) di Yogyakarta memberikan teror tersendiri bagi masyarakatnya. Aksi begal biasanya dilakukan lebih dari satu orang atau berkelompok. Modusnya memepet korban dengan dua sepeda motor yang dikendarai empat pelaku bersenjata tajam atau bersenjata api, dengan tujuan mengambil sepeda motor korban. Mereka tidak segan-segan membunuh untuk mendapatkan keinginan mereka, pelakunya tidak hanya orang dewasa yang melakukan begal, melainkan banyak anak remaja yang menjadi pelaku begal.

Mengangkat isu begal yang kemudian menghadirkan tokoh Kliwon yang ingin balas dendam kepada pelaku *klitih* yang melukai pacarnya, sinta hingga koma. Kliwon dengan kreatifitasnya, membuat kostum *superhero* yang dilengkapi dengan senjata dengan peralatan bengkel seadanya untuk melawan para pelaku

*klitih*. Kliwon pun menyebut dirinya sebagai “Gatot Wesi”. Kliwon yang memiliki nama panjang Kliwon Gatot Subroto mengambil nama tengahnya yaitu Gatot yang artinya adalah kuat, berotot, dan ulet, sedangkan Wesi adalah bahasa jawa dari besi, dimana Kliwon membuat kostumnya dari besi. Cerita ini ingin menekankan pada perasaan dendam Kliwon pada pelaku *klitih*.

Membangun dramatisasi pada beberapa adegan menggunakan spesial efek pada penataan artistik yang digambarkan pada film “Gatot Wesi” akan mengacu pada adegan yang membutuhkan penekanan, atau yang memiliki tingkat emosional tinggi yang terdapat dalam alur cerita. Seperti pada adegan ketika Kliwon dikeroyok dan ditumbangkan oleh pelaku *vandalism*, dalam kekalahannya tersebut akan dihadirkan hujan yang cukup deras untuk menimbulkan kesan dramatisir. Suasana pada adegan ini akan menggunakan hujan yang rintik- rintik untuk menampilkan kesan dramatis, sedih. Keadaan yang dirasakan oleh Kliwon tersebut akan divisualisasikan melalui tetesan air hujan ke tubuhnya serta genangan air yang perlahan mbuatnya terbangun dari kekalahannya.

### **C. Tujuan & Manfaat Penciptaan**

#### 1. Tujuan

- a. Membuat adegan menjadi lebih dramatis dengan ditambahkan special efek
- b. Menciptakan sebuah karya Film pendek dengan penerapan elemen tata artistik khususnya special efek untuk membangun ekspektasi terhadap penonton

#### 2. Manfaat

- a. Mengenalkan pentingnya sentuhan kerja departemen artistik yang maksimal pada sebuah film televisi.
- b. Memberikan tayangan yang menghibur kepada masyarakat luas
- c. Memberi alternatif pilihan baru bagi para penikmat film

## D. Tinjauan Karya

Beberapa karya yang menjadi tinjauan karya film superhero “Gatot Wesi” adalah sebagai berikut :

### 1. Kick Ass I & II

Kick-Ass adalah film pahlawan super tahun 2010. Film ini berdasarkan komik dengan nama yang sama karya Mark Millar dan John Romita, Jr. Film ini disutradarai oleh Matthew Vaughn, dengan aktor Brad Pitt yang memproduserinya, dan Jane Goldman yang menulis skenarionya. Film ini dirilis pada tanggal 25 Maret 2010 di Inggris dan pada 16 April 2010 di Amerika Serikat. Film ini menceritakan kisah seorang remaja biasa, Dave Lizewski, yang berkeinginan untuk menjadi pahlawan super pada kehidupan nyata, menyebut dirinya "Kick-Ass". Dave berhasil tertangkap di pertarungan besar ketika ia bertemu Big Daddy, seorang mantan polisi yang, dalam usahanya untuk menurunkan raja obat bius Frank D'Amico, telah melatih putrinya yang berumur sebelas tahun untuk menjadi vigilante, Hit-Girl. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Kick-Ass>, diakses pada 15 Januari 2018).

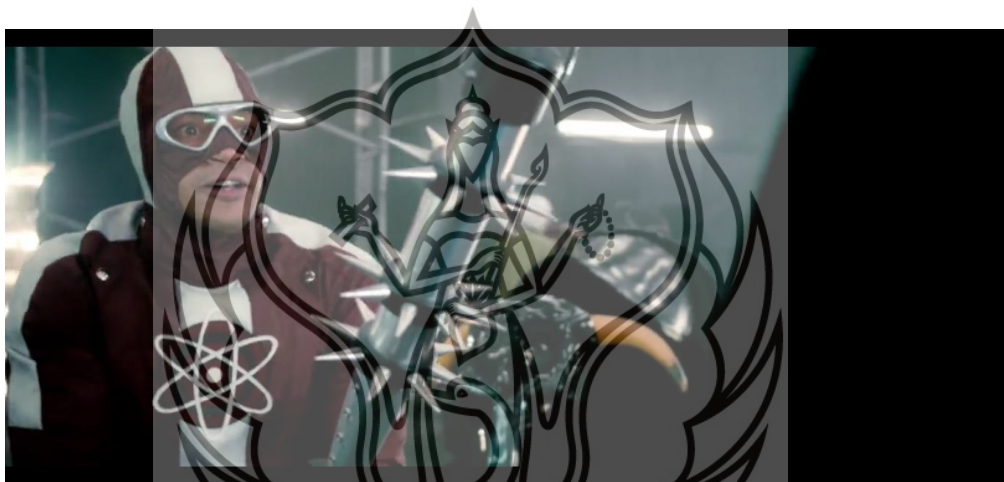


Gambar 1.1 Poster Film Kick Ass

Sumber : <https://vignette.wikia.nocookie.net/kick-ass/images>

Diakses : 21 Juni 2018

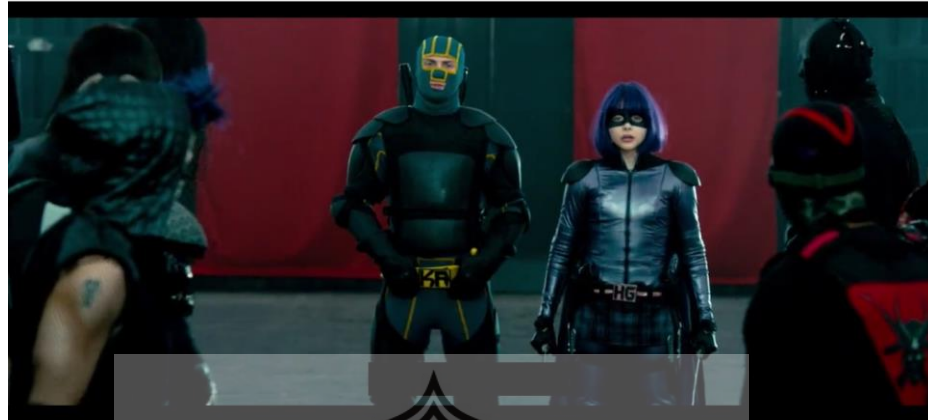
Film ini menjadi tinjauan karya dalam film “Gatot Wesi” dalam segi penceritaan. Film ini memiliki seorang tokoh yang bernama Dave Lizewski, dia siswa sekolah menengah dan penggemar buku komik yang tidak sadar suatu hari memutuskan untuk menjadi pahlawan super, meskipun ia tidak memiliki kekuatan, pelatihan atau alasan yang berarti untuk melakukannya. Persamaan pada film “Gatot Wesi” adalah penceritaan karakter Kliwon yang masih duduk di bangku SMA memutuskan menjadi superhero dengan nama Gatot Wesi. Perbedaan pada film “Gatot Wesi” adalah Kliwon memiliki alasan kuat untuk menjadi superhero yaitu untuk membalaskan dendam pacarnya yang terluka oleh serangan Klitih.



Gambar 1.2 Screenshot senjata Film Kick Ass  
Sumber : Film Kick Ass 2

Film ini juga menjadi tinjauan karya dalam segi pemilihan kostum Gatot Wesi, kostum dalam film Kick Ass memiliki kostum yang sederhana, Dave hanya membeli baju jump suit dan topeng berbahan kain, kemudian Dave melakukan penambahan pada kerangka, ia melapisi kostumnya dengan kawat logam agar menahan ujung saraf yang mengurangi sensasi rasa sakit. Sedangkan dalam film Gatot Wesi, Kliwon membuat kostum dengan bahan besi seadanya yang ada di bengkel ayahnya, untuk menambah kekuatannya Kliwon hanya menggunakan armor tangan yang diberi petasan pada siku untuk menambah tenaga dorong saat Kliwon meninju Klitih. Tinjauan karya dalam film ini juga termasuk dalam penggunaan senjata andalan, Gatot wesi memiliki senjata andalan yang dia buat sendiri yang terinspirasi dari baton ayahnya yang seorang satpam. Dalam film kick ass 2

menampilkan beberapa senjata andalan para superhero dadakan yang dibuat sendiri dengan bebrbagai fungsi untuk melawan aksi kejahatan di sekitar mereka.



Gambar1.3 Screenshot kostum Film Kisk Ass  
Sumber : Film Kick Ass2

## 2. Iron Man

Iron Man adalah sebuah film yang berdasarkan tokoh Marvel Comics Iron Man. Film ini disutradarai oleh Jon Favreau dan dibintangi Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Terrence Howard, dan Jeff Bridges. Film ini dirilis pada 2 Mei 2008 di Amerika Serikat. Bercerita tentang Seorang industrialis miliarder dan penemu jenius, Tony Stark (Robert Downey Jr.), sedang melakukan tes senjata di luar negeri, tetapi teroris menculiknya untuk memaksanya membuat senjata yang menghancurkan. Sebagai gantinya, dia membuat baju berlapis baja dan melawan para penculiknya. Kembali ke Amerika, Stark memurnikan gugatan itu dan menggunakannya untuk memerangi kejahatan dan terorisme. Film ini dinominasikan untuk *Academy Awards* untuk *Best Sound Editing* dan *Best Visual Effects*. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Iron\\_Man\\_film](https://id.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_film), diakses pada 15 Januari 2018).





Gambar1.4 Poster film Iron Man  
 Sumber : [https://en.wikipedia.org/wiki/Iron\\_Man\\_\(2008\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_(2008_film))  
 Diakses : 26 Mei 2018

Film ini menjadi tinjauan karya film “Gatot Wesi” dalam pembangunan *special effect* dimana dalam film Iron Man banyak memunculkan special efek seperti ledakan, kobaran api, yang membuat ironman menjadi lebih terkesan gagah pada kemunculan pertamanya. Pada film gatot wesi juga akan menampilkan *special* efek kobaran api untuk menimbulkan kesan gagah serta membangun Dramatisasi terhadap penonton untuk terbawa suasana heroic seorang kliwon pada saat kemunculan pertamanya menjadi gatot wesi dan betarung melawan pelaku klithih.



Gambar 1.5 Screenshot adegan heroic Film Iron Man  
 Sumber : Film Iron Man



### 3. Batman V Superman : Dawn of Justice

Film Batman V Superman adalah sebuah film pahlawan super Amerika yang menampilkan karakter DC Comics Batman dan Superman, yang didistribusikan oleh Warner Bros. Pictures. Film ini disutradarai oleh Zack Snyder. Film ini menceritakan tentang kebingungan manusia dalam menentukan pahlawan mereka. Saat Batman yang merupakan sosok pahlawan dan icon kota Gotham menantang manusia setengah dewa, Superman karena aksinya. Dengan adanya tantangan tersebut menyebabkan keduanya berseteru dan berlomba lomba untuk menentukan siapa yang layak menjadi pelindung bagi umat manusia.



Gambar 1.6 Poster Film Batman V Superman

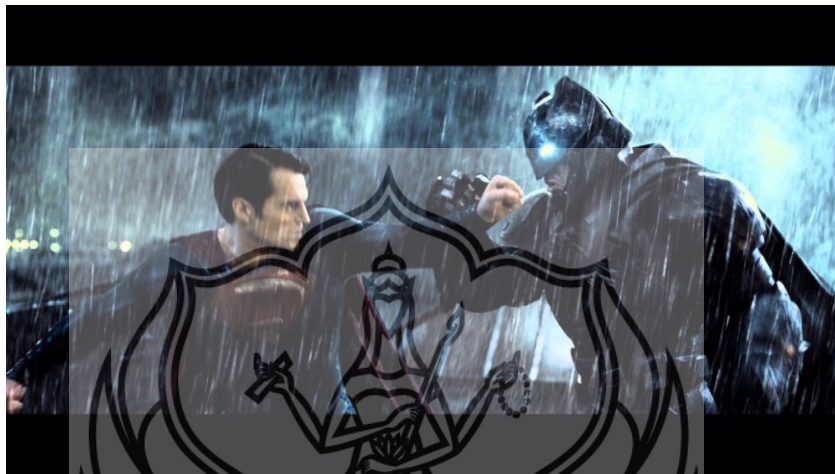
Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Batman\\_v\\_Superman\\_poster.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Batman_v_Superman_poster.jpg)

Diakses : 27 Mei 2018

Dalam film ini ditengah pertempuran Batman yang menggunakan bermacam-macam alat untuk dapat menaklukan superman dengan baju besinya serta kekuatan batu cryptonian akhirnya batman yang hanya seorang manusia biasa

dapat melumpuhkan seorang manusia setengah dewa, Superman. Dalam pertempuran mereka dihadirkan special efek berupa hujan untuk membangun suasana pertempuran mereka agar lebih mencekam,

Tinjauan karya pada Film ini adalah pembanguna sepsial efek saat pertempuaran antara keduanya yaitu hujan, yang dapat memberikan kesan tersendiri pada saat pertempuran berlangsung.



Gambar 1.7 *Screenshoot* hujan pada *fighting* Batman vs Superman  
Sumber : Film Batman V Superman