

**ANALISIS UNSUR DRAMATIK PADA FILM  
“NEED FOR SPEED” MELALUI SUDUT PANDANG KAMERA  
DARI ADEGAN BERKENDARA**

**SKRIPSI PENGKAJIAN SENI**  
Skripsi Karya Tulis untuk Tugas Akhir S1  
Program Studi Televisi dan Film



Diajukan oleh

**BAGUS SATRIO NUGROHO**

NIM: 1410102132

Kepada

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

2019

## LEMBARAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

**ANALISIS UNSUR DRAMATIK PADA “NEED FOR SPEED”  
MELALUI SUDUT PANDANG KAMERA DARI ADEGAN BERKENDARA**

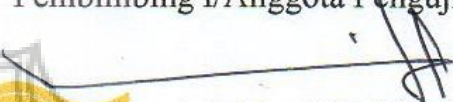
yang disusun oleh

**Bagus Satrio Nugroho**

NIM 1410102132

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal **15 JAN 2019**.


Pembimbing I/Anggota Penguji

  
**Drs. Alexandri Luthfi R.M.S.**  
NIP 19580912 198601 1 001


Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**  
NIP 19740313 200012 1 001

Cognate/Penguji Ahli

  
**Drs. M. Suparwoto, M.Sn.**  
NIP 19551011 198103 1 006

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

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

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam

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

## LEMBARAN PERNYATAAN

### KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bagus Satrio Nugroho

NIM : 1410102132

Judul Skripsi : Analisis Unsur Dramatik Pada Film “Need For Speed” Melalui Sudut Pandang Dramatik Dari Adegan Berkendara

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 : .....



*materai sesuai*

Bagus Satrio Nugroho

1410098132

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Skripsi Pengkajian Seni ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, kakak,  
keluarga yang selalu berdoa untuk saya.*



## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi Pengkajian Seni yang berjudul **"ANALISIS UNSUR DRAMATIK PADA FILM NEED FOR SPEED MELALUI SUDUT PANDANG KAMERA DARI ADEGAN BERKENDARA"** sebagai upaya untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S-1 di Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat menambah wawasan meskipun masih banyak kekurangan dalam penulisannya. Skripsi Pengkajian Seni ini tidak akan terselesaikan tanpa banyak pihak yang merelakan segenap waktu, tenaga, dan pikiran sebagai bentuk bantuan dan dukungan kepada penulis. Meski tidak akan pernah cukup, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa Segala Syukur penulis haturkan atas petunjuk, karunia dan kasih sayang-Nya sehingga penulis masih diberi kekuatan dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan Skripsi Pengkajian Seni ini.
2. Kedua orang tua yang tak pernah lelah dan keluarga yang tak henti-hentinya memberikan dukungan dan kasih sayang.
3. Marsudi S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Agnes Widiasmoro, S.Sn., MA, Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Nanang Rachmat Hidayat, M.Sn., selaku Dosen Wali
6. Drs. Alexandri Lutfi R, M.S., Dosen Pembimbing I atas waktu dan bimbingan selama penyusunan Skripsi Penciptan Seni ini.
7. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing II atas waktu dan bimbingan selama penyusunan Skripsi Penciptaan Seni ini.

8. Para Dosen dan Karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Teman - teman seperjuangan Televisi-B angkatan 2014.
10. Teman - teman Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
11. Dan Semua pihak yang tidak dapat di tuliskan satu persatu, terimakasih atas dukungannya.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat sebagai sumbangan intelektual. Pada prosesnya penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu dibutuhkan saran dan kritik yang sifatnya membangun guna perbaikan bagi penulis di masa yang akan datang.

Yogyakarta, Desember 2018



Bagus Satrio Nugroho

## DAFTAR ISI

	Halaman
<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> .....	x
<b>ABSTRAK</b> .....	xi
<b>BAB 1 Pendahuluan</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Tinjauan Pustaka.....	4
F. Metode Penelitian .....	5
<b>BAB 2 Objek Penelitian</b> .....	9
A. Cerita.....	9
B. Pemain dan Peran .....	11
C. Adegan Berkendara Film “Need For Speed” .....	17
<b>BAB 3 Landasan Teori</b> .....	18
A. Film Fiksi .....	18
B. Sinematografi .....	18
C. Tipe <i>Angle</i> atau Sudut Pandang Kamera.....	19
D. Ukuran Gambar .....	22
E. Pergerakan Kamera.....	23
F. Unsur Dramatik .....	25
G. <i>Editing</i> .....	26
H. <i>Genre Action</i> (aksi).....	26
I. Tangga Dramatik .....	27

<b>BAB 4 Pembahasan</b> .....	28
A. Tabel <i>Scene</i> .....	28
B. Sudut Pandang Kamera Terhadap Unsur Dramatik.....	202
<b>BAB 5 Penutup</b> .....	206
A. Kesimpulan.....	206
B. Saran .....	208
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	209
<b>LAMPIRAN</b>	





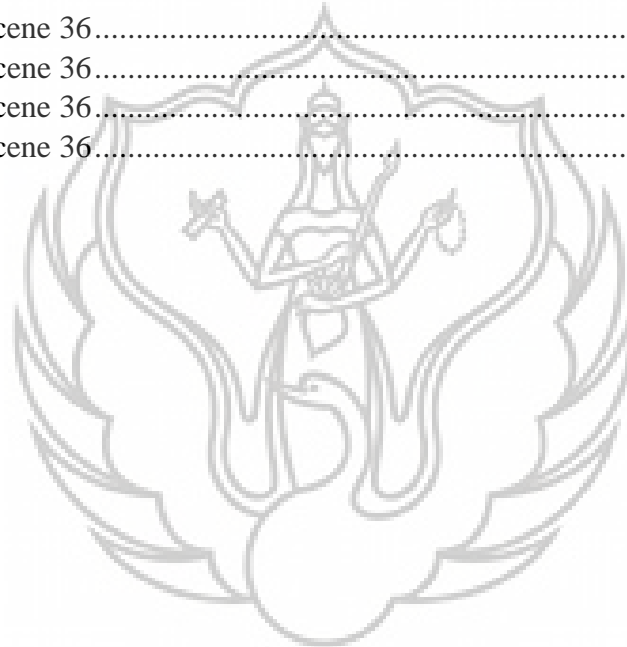
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 .....	9
Gambar 2.2 .....	11
Gambar 2.3 .....	13
Gambar 2.4 .....	14
Gambar 2.5 .....	16
Gambar 3.6 .....	27



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Scene 3.....	28
Tabel 4.2 Scene 3.....	35
Tabel 4.3 Scene 3.....	42
Tabel 4.4 Scene 8.....	46
Tabel 4.5 Scene 8.....	53
Tabel 4.6 Scene 13.....	69
Tabel 4.7 Scene 24.....	75
Tabel 4.8 Scene 24.....	98
Tabel 4.9 Scene 26.....	107
Tabel 4.10 Scene 36.....	113
Tabel 4.11 Scene 36.....	132
Tabel 4.12 Scene 36.....	152
Tabel 4.13 Scene 36.....	171
Tabel 4.14 Scene 36.....	184



**ANALISIS UNSUR DRAMATIK PADA FILM “NEED FOR SPEED”  
MELALUI SUDUT PANDANG KAMERA DARI ADEGAN  
BERKENDARA**

Oleh  
BAGUS SATRIO NUGROHO  
1410102132

**ABSTRAK**

Film “Need For Speed” tahun 2014 terinspirasi pada seri video *game* besutan Electronic Arts, dengan judul yang sama “Need for Speed”. Film “Need for Speed” yang disutradarai oleh Scott Waugh memiliki genre *action* pada adegan berkendara yang menampilkan dominan. Penelitian berjudul “Analisis Unsur Dramatik Pada Film Need For Speed Melalui Sudut Pandang Kamera Dari Adegan Berkendara” bertujuan untuk mengetahui bagaimana sudut pandang kamera menciptakan unsur dramatik film “Need For Speed”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang akan menafsirkan dan menuturkan data yang bersangkutan dengan situasi pada objek. Pada metode penelitian ini memberikan penjelasan deskriptif terhadap situasi di dalam objek. Penelitian ini akan menampilkan beberapa gambar dari objek penelitian dengan menggunakan teori dari tipe - tipe sudut pandang kamera sebagai landasan dalam penelitian yang menciptakan unsur dramatik.

Hasil penelitian dapat mengetahui kesinambungan antara sudut pandang kamera dengan unsur dramatik, yang mencakup konflik, ketegangan (*suspense*), rasa ingin tahu / penasaran (*curiosity*), dan juga kejutan (*surprise*). Dengan hal tersebut dapat diketahui emosi yang dapat membuat penonton seakan terlibat di dalamnya melalui sudut pandang kamera yang diperlihatkan pada setiap *shot*.

**Kata kunci : Dramatik, Adegan Berkendara, Sudut Pandang Kamera**

## BAB 1

### Pendahuluan

#### A. Latar Belakang

Menurut Suwasono ketika melihat film, pada dasarnya penonton seolah – olah melihat sebuah realita melalui bingkai jendela. Visualisasi yang tampak seperti halnya melihat dengan mata yang dibatasi oleh sebuah bingkai, suatu ketika melihat dari jarak yang dekat, dekat sekali, agak jauh dan jauh sekali. Suatu saat pula seolah – olah penonton melihat dari bawah garis mata atau diatas garis mata, dan ada kalanya melihat sebagai diri sendiri yang ikut dalam adegan film. Penonton juga bisa melihat bagaimana gambaran suasana perang, di dalam pesawat, suasana kantor polisi, kamar tidur seseorang, sampai dengan suasana mental dari sebuah peristiwa atau kejadian tertentu (Suwasono, 2014:17). Setiap film dibuat semenarik mungkin agar penontonnya merasakan apa yang dirasakan seperti pada adegan. Penuturan film adalah sebuah rangkaian kesinambungan citra yang berubah yang menggambarkan kejadian dari berbagai titik pandang. Penelitian ini menganalisis unsur dramatik melalui sudut pandang kamera melalui penjelasan deskriptif yang menjelaskan bagaimana unsur dramatik tercipta melalui sudut pandang kamera.

Penelitian ini menganalisis unsur dramatik, terdiri dari konflik, ketegangan, rasa ingin tahu, dan kejutan. Konflik adalah permasalahan yang diciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik, *suspense* (ketegangan) yaitu penonton digiring agar merasa berdebar – debar menanti risiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi masalahnya, *curiosity* yaitu rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan yang diciptakan, yang terakhir *surprise* (kejutan) yaitu perasaan *surprise* pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan adalah di luar dugaan. Menurut Elizabeth Lutters dalam bukunya yang berjudul “Kunci Sukses Menulis Skenario”, menjelaskan unsur dramatik dalam istilah lain dramaturgi, yakni unsur – unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonnya.

Pemilihan sudut pandang kamera yang seksama akan bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita (Mascelli, 2010:1). *Angle* kamera adalah sudut pandang penonton. Mata kamera adalah mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili penonton. Pemilihan sudut pandang kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sebaliknya, jika penempatan sudut pandang kamera dilakukan tanpa motivasi tertentu maka makna gambar yang telah di *shot* bisa jadi tidak tertangkap atau sulit dipahami penonton (Nugroho, 2014:21). Penelitian tentang sudut pandang kamera mencakup tipe – tipe sudut pandang kamera seperti sudut pandang kamera objektif, yaitu penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Kemudian sudut pandang kamera subjektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Sudut pandang kamera *point of view* merupakan gabungan antara objektif dan subjektif yang merekam adegan dan titik pandangnya digunakan sehingga mendapatkan kesan kamera menempel dipipinya. Dalam hal ini, penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain tertentu itu (Nugroho, 2014:26). Lalu ada faktor pendukung sinematografi lainnya seperti ukuran subjek, *angle* dari subjek dan tinggi.

Objek penelitian ini adalah film “Need For Speed” yang ditayangkan pada tahun 2014 dan disutradarai Wes Anderson. “Need for Speed” adalah film laga arahan sutradara Scott Waugh yang didasarkan pada seri video game besutan Electronic Arts. Film ini mendapatkan penghargaan dari Taurus Award sebagai *Best Work with a Vehicle*. Pemilihan film “Need For Speed” adalah karena di film ini memiliki adegan berkendara yang lebih dominan, dan memiliki fenomena – fenomena yang dibutuhkan dalam penelitian. Film “Need For Speed” ini meliputi adegan kejar – kejaran, ataupun balapan, dan segala macam hal yang berkaitan dengan kendaraan yang ada di dalam film yang akan diteliti. Pengertian berkendara adalah duduk di atas sesuatu yang dinaiki, ditunggangi, dan sebagainya (seperti kuda atau kereta), bisa juga seseorang yang menjalankan kendaraan atau mobil. Menurut Pratista, film – film aksi berhubungan dengan adegan – adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya,

nonstop dengan tempo cerita yang cepat. Film – film aksi umumnya berisi adegan aksi kejar – mengejar, perkelahian, tembak – menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi – aksi fisik lainnya. Aksi kejar mengejar sering kali menggunakan berbagai cara dan modal transportasi seperti berlari, berkuda, sepeda, mobil, motor, truk, kereta api, kapal, helikopter, pesawat, dan sebagainya (Pratista, 2008:13).

Sebelumnya tidak ada objek penelitian yang membahas tentang film “Need For Speed” yang di tayangkan tahun 2014. Akan tetapi, penelitian tentang sinematografi dengan dramatik pernah diteliti oleh Anjar Widayarsadi dengan judul, analisis “pergerakan kamera terhadap peningkatan efek dramatik pada adegan perkelahian dalam film Merantau”. Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah dari hal pengambilan penelitian, jika sebelumnya mengambil tentang adegan perkelahian, penelitian kali ini mengambil tentang adegan kendaraan/balapan, dan kemudian objek film yang diteliti berbeda jika sebelumnya memilih film “merantau”, kali ini film yang akan di teliti adalah film “Need For Speed”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini objek penelitian yang diambil adalah film “Need For Speed” yang disutradarai Scott Waugh yang ditayangkan pada tahun 2014. Penelitian ini menganalisis pengambilan gambar pada adegan balapan, dengan merasakan ketegangan di dalam film.

- 1) Apa saja sudut pandang kamera yang diciptakan dalam adegan dramatik pada film “Need For Speed” ?
- 2) Bagaimana sudut pandang subjektif menciptakan unsur dramatik pada adegan berkendara ?

## **C. Tujuan Penelitian**

- 1) Mengetahui sudut pandang kamera yang diciptakan dalam adegan dramatik pada film “Need For Speed”.
- 2) Mengetahui sudut pandang subjektif menciptakan unsur dramatik pada adegan berkendara.

#### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini menghasilkan hubungan antara unsur dramatik dengan sudut pandang kamera, yang dapat menjadi referensi bagi penulis naskah ataupun penata fotografi (*Direct of Photography*) untuk memilih adegan di dalam unsur dramatik dan penataan sudut pandang kamera.

#### E. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan sumber literatur yang terkait dengan sinematografi beserta pembangunan unsur ketegangan menjadi tema penelitian ini. Beberapa buku yang digunakan sebagai referensi atau rujukan dari penelitian ini yaitu;

Kunci Sukses Menulis Skenario, penulis Elizabeth Lutters, 2010. Dalam buku tersebut salah satunya membahas tentang unsur dramatik menjadi empat yang terdiri dari, konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*. Di buku ini menjelaskan tentang berbagai grafik cerita yang membangun konflik pada tiap adegan, mulai dari grafik Aristoteles, grafik Fraytag's Pyramide, Misbach Yusa Biran, Hudson, dan Elizabeth Lutters.

Pengantar Film, penulis A. A. Suwasono, 2014. Dalam buku tersebut menjelaskan tentang daya tarik, seperti *suspense* dan *action*. Buku ini menceritakan tentang salah satu syarat yang sangat penting dalam cerita bagus adalah cerita itu mampu meraih dan mempertahankan ketertarikan audiens terhadap cerita film. Lalu menjelaskan pengertian dari ketegangan dan rasa penasaran (*Suspense*). Kemudian penjelasan genre *action* bahwa film menarik tidak selalu didasarkan berupa *action* fisik. Selanjutnya membahas tentang *angle* berdasarkan keluasan dan penempatannya.

Teknik Dasar Videografi, penulis Sarwo Nugroho, 2014. Dalam buku tersebut membahas tentang tipe – tipe *angle* kamera, seperti *angle* kamera objektif, subjektif, dan *point of view*. Di buku ini menjelaskan tentang tipe – tipe sudut pandang kamera, yaitu objektif, subjektif, dan *point of view*. Lalu menjelaskan tentang *shot size* dan *level angle* dari kamera.

*The Five C's of Cinematography*, penulis Joseph V. Mascelli, A.S.C terjemahan H. Misbach Yusa Biran, 2010. Dalam buku tersebut memberikan penjelasan tentang *angle* kamera, seperti tipe – tipe *shot* objektif, subjektif dan *point of view*. Kemudian faktor yang menentukan *angle* kamera, seperti ukuran subjek, *angle* dari subjek dan tinggi kamera.

Panduan Penulisan Naskah TV, penulis Anton Maburi, 2013. Dalam bukunya membahas tentang memahami inti cerita, memahami alur cerita/plot, dramatik sebuah cerita. Kemudian dijelaskan struktur tiga babak, seperti awal konflik, komplikasi masalah, dan resolusi masalah.

Penelitian skripsi terdahulu yang ada hubungannya dengan penelitian yang sedang dilakukan kali ini yaitu;

Analisis pergerakan kamera terhadap penigkatan efek dramatik pada adegan perkelahian dalam film "Merantau", diterbitkan pada tahun 2012, oleh Anjar Widayrosadi mahasiswa ISI Yogyakarta. Penelitian tahun 2012 ini mengambil landasan teori tentang sinematografi dan dramatik pada adegan perkelahian.

#### **F. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif akan menafsirkan dan menuturkan data yang bersangkutan dengan situasi pada objek. Pada metode penelitian ini memberikan penjelasan deskriptif terhadap situasi di dalam objek. Pembaca akan mendapatkan gambaran yang dijabarkan, supaya mengetahui makna dari objek yang telah dipilih. Penarikan sampel acak adalah teknik penarikan sampel yang menggunakan hukum probabilitas, di mana memberi kesempatan atau peluang yang sama kepada anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel. Penarikan sampel acak memungkinkan peneliti membuat penyimpulan populasi dari informasi yang didapat dari sampel (generalisasi) (Eriyanto, 2015:115).

Pendekatan penelitian melalui pendekatan deduktif (*deductive approach*) yaitu pendekatan yang menggunakan logika untuk menarik satu atau lebih kesimpulan (*conclusion*) berdasarkan seperangkat premis yang diberikan. Dalam sistem deduktif yang kompleks, peneliti dapat menarik lebih dari satu kesimpulan.



## 1) Teknik Pengambilan Data

Mencari data berupa DVD film “Need For Speed” yang disutradarai oleh Scott Waugh yang ditayangkan pada tahun 2014, dengan durasi film 130 menit 35 detik. Sehubungan dengan keterbatasan dalam mendapatkan data seperti skenario film “Need For Speed”, maka sumber utama yang digunakan berupa DVD film “Need For Speed” tahun 2014. Kemudian mencari data mengenai identitas film yang dijadikan dalam objek penelitian yang akan dicari.

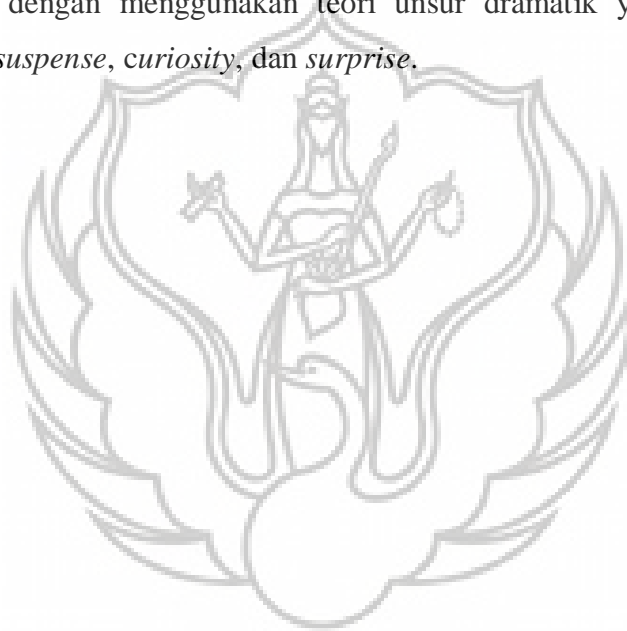
Penulis mengumpulkan beberapa pustaka yang sesuai dengan penelitian ini, seperti pengambilan gambar, unsur dramatik, dan beberapa pustaka yang membantu penelitian. Pustaka yang dimaksud dapat dari berbagai sumber, seperti buku dalam negeri ataupun luar negeri, lalu buku fisik ataupun digital (*e-book*). Penelitian ini diamati dari awal durasi sampai akhir durasi, dengan mengamati variabel – variabel yang muncul di setiap *shot* pada film “Need For Speed”. Variabel yang dimaksud seperti mencari adegan balapan atau berkendara dengan unsur dramatik yang terkait, melalui sudut pandang kamera ataupun pengambilan gambar yang digunakan pada film “Need For Speed”.

Menganalisis pola dengan menghubungkan pustaka melalui objek yang telah dipilih, lalu dihubungkan dengan variabel – variabel yang terkait.

## 2) Analisis Data

Pada analisis data akan mengamati unsur dramatik melalui sudut pandang kamera, dari beberapa adegan pada film “Need For Speed”. Penelitian menggunakan unit analisis pada adegan berkendara, pemilihan adegan terdiri dari adegan di dalam kendaraan, kejar – kejaran, ataupun balapan dan berbagai hal yang mendukung adegan aksi. Kemudian dipilih adegan yang baik menurut peneliti untuk dilakukan analisis. Unit analisis adalah satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek penelitian. Dalam pengertian lain, unit analisis diartikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan fokus atau komponen yang diteliti. Pada film ini memiliki 38 *scene* yang kemudian diteliti objek penelitiannya menggunakan adegan berkendara. Total durasi film “Need For Speed” 130 menit dan dipilih sampel adegan berkendara sekitar 43 menit (33% dari total film).

Pada sudut pandang kamera akan meneliti tipe – tipe sudut pandang kamera sebagai hal utama, meliputi objektif, subjektif dan *point of view*. Kemudian didukung dengan ukuran subjek, *angle* dari subjek, dan tinggi kamera. Setelah ditemukan data yang diteliti, kemudian dideskripsikan sesuai teori – teori yang dipilih. Kesimpulan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana unsur dramatik dibangun melalui sudut pandang kamera di film “Need For Speed”. Selanjutnya mencari unsur dramatik yang sesuai dengan sudut pandang kamera dan adegan berkendara, cara menemukannya dengan melihat sudut pandang kamera pada adegan yang telah dipilih dalam film “Need For Speed”, lalu meneliti dengan menggunakan teori unsur dramatik yang sesuai, seperti konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*.



## 3) Skema Penelitian

