

BAB 5

Penutup

A. Kesimpulan

Dalam penelitian yang berjudul analisis unsur dramatik pada film “Need For Speed” melalui sudut pandang kamera dari adegan berkendara, didapatkan kesimpulan. Sudut pandang kamera subjektif menciptakan unsur dramatik dengan membuat penonton merasakan emosional dan seakan terlibat di dalam adegan. Penonton dapat merasakan secara emosional unsur dramatik kejutan (*surprise*) karena kamera subjektif berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka di dalam adegan. Sudut pandang kamera subjektif tersebut tercipta karena tidak diperlihatkan petunjuk pada adegan di *shot* sebelumnya.

Pada sudut pandang kamera subjektif dengan unsur dramatik ketegangan (*suspense*) penonton secara emosional berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya dari titik pandang seseorang di dalam adegan. Dalam film ini penonton dibuat merasakan ketegangan melalui adegan berkendara dengan kecepatan tinggi, yang membuat penonton secara emosional terbawa seakan mereka terlibat di dalam kendaraan tersebut. Sedangkan unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*) dengan sudut pandang kamera subjektif, penonton seakan terlibat dalam situasi dari titik pandang pemeran pada film yang tidak tahu adegan selanjutnya. Penonton ditempatkan pada titik pandang seseorang yang tidak tahu masalah atau risiko di depannya.

Sudut pandang kamera objektif menggunakan titik pandang penonton, hal tersebut berbeda ketika menggunakan sudut pandang kamera subjektif yang menggunakan titik pandang seseorang (pemeran). Sudut pandang kamera ini menciptakan unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*) dengan diperlihatkan *shot* yang akan dihadapi oleh pemeran. *Shot* tersebut diperlihatkan kepada penonton tanpa diberikan alasan kenapa *shot* tersebut ditunjukkan kepada penonton. Sehingga memancing keingintahuan penonton terhadap adegan yang akan terjadi.

Kemudian sudut pandang objektif dapat mempengaruhi unsur dramatik ketegangan (*suspense*). Penonton digiring dengan beberapa *shot* agar merasakan ketegangan, dalam hal ini tensi di dalam film berpengaruh. Ketegangan terjadi salah satunya dengan *rhythmic editing* cepat, dan membuat penonton merasakan ketegangan saat diperlihatkan *shot – shot* yang berpindah dengan cepat. Pada sudut pandang objektif yang menciptakan unsur dramatik konflik, dapat ditunjukkan melalui *shot* adegan pemicu seperti seseorang yang akan mencelakakan salah satu pengendara, yang mana diperlihatkan ekspresi kesal dari titik pandang penonton yang dilihat melalui *shot close up* dari salah satu tokoh.

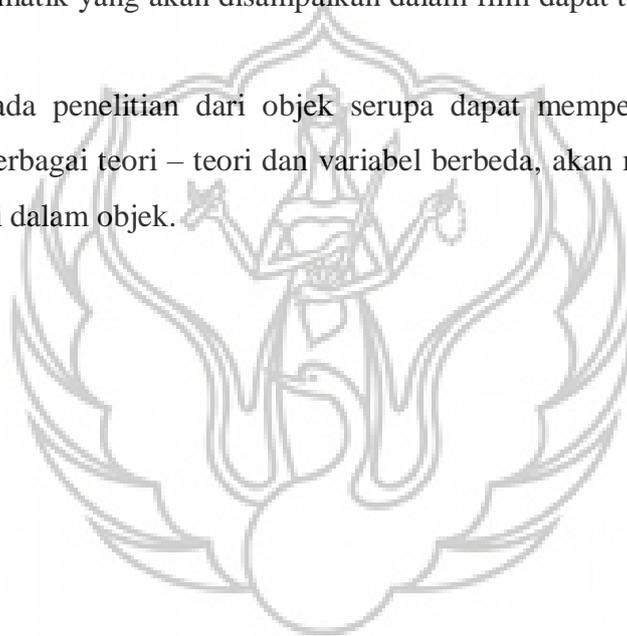
Sudut pandang kamera *point of view* membuat penonton terlibat secara emosional menjadi salah satu penumpang di dalam adegan. Sudut pandang kamera ini menciptakan unsur dramatik kejutan (*surprise*) dengan tidak diperlihatkan *shot* yang akan dialami oleh pemeran melainkan hanya menyaksikan peristiwa dari sisi pemain tertentu. Hal tersebut berlaku juga kepada unsur dramatik ketegangan (*suspense*), penonton seakan merasakan peristiwa yang dialami oleh pemain ketika adegan berkendara dengan kecepatan tinggi yang sehingga membuat penonton secara emosional terlibat di dalam kendaraan yang dikendarai dengan kecepatan tinggi.

Unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*) diciptakan melalui sudut pandang kamera *p.o.v.*, dengan diperlihatkan penonton tidak mengetahui isi pikiran ataupun peristiwa yang akan dilakukan oleh pemain tersebut. Pada unsur dramatik konflik penonton diperlihatkan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain tertentu. Konflik tercipta ketika salah satu tokoh tidak berhasil mencapai apa yang diinginkannya. Dalam film ini cara melampiaskannya dengan cara mencelakakan pengendara lain sehingga menimbulkan dramatik konflik yang menarik.

B. Saran

Hasil yang ditemukan dari judul penelitian analisis unsur dramatik pada film “Need For Speed” melalui sudut pandang kamera dari adegan berkendara terhadap sinematografi dan penulisan naskah memiliki motivasi ataupun dampak kepada penonton. Selain memperlihatkan *shot* dan adegan, perlu juga untuk memperhatikan sudut pandang dari seorang penonton dan pemain di dalam film, bertujuan agar penonton dapat merasakan kedekatan di dalam film. Selain itu unsur dramatik yang tepat dapat membuat kedekatan melalui adegan – adegan yang diberikan. Sehingga penempatan sudut pandang kamera dan unsur dramatik yang akan disampaikan dalam film dapat tersampaikan dengan baik.

Jika ada penelitian dari objek serupa dapat memperkaya hasil temuan dengan berbagai teori – teori dan variabel berbeda, akan memperbanyak hasil temuan di dalam objek.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku Pustaka

- Boggs, Joseph M, *The Art of Watching Film* (Cara Menilai Sebuah Film, terjemahan Drs. Asrul Sani), Yayasan Citra, Jakarta, 1992.
- Eriyanto, Analisis Isi, Prenadamedia Group, Jakarta, 2015.
- Mabruri, Antanon, Panduan Penulisan Naskah TV, Grasindo, Jakarta, 2013.
- Mascelli, Joseph V, *The Five C's of Cinematography* (Lima Jurus Sinematografi, terjemahan H. Misbach Yusa Biran), Fakultas Film dan Televisi IKJ, Jakarta, 2010.
- Nugroho, Sarwo, Teknik Dasar Videografi, ANDI, Yogyakarta, 2014
- Pratista, Himawan, Memahami Film, Homerian Pustaka, Yogyakarta, 2008.
- Suwasono, A. A, Pengantar Film, Isi Yogyakarta, Yogyakarta, 2014.
- Thompson, Roy dan Christopher Bowen, Grammar of the Shot, Second Edition, UK: focal Press, 2009.
- Umbara, Diki dan Wahyu Pintoko, How To Become A Cameraman, Interprebook, Yogyakarta, 2010.

B. Internet

- https://www.wowkeren.com/seleb/aaron_paul/bio.html
- <https://hot.detik.com/hot-profile/2688493/imogen-poots-aktris-yang-natural-di-depan-kamera>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Dominic_Cooper
- <http://profilbos.com/2017/11/02/profil-biografi-michael-keaton/>
- <https://www.menginspirasi.com/2013/09/mengenal-pendekatan-deduktif-dan-induktif.html>