

ARTIKEL JURNAL

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

SKRIPSI PENGAJIAN 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

**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” 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

Pendahuluan

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 Widyarasadi 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”.

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.

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.

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).

Penelitian ini mengambil objek film “Need for Speed” ditayangkan pada tahun 2014. Need for Speed adalah film aksi/laga arahan sutradara Scott Waugh terinspirasi pada seri video *game* besutan Electronic Arts, dengan judul yang sama “Need for Speed”. Pemilihan film “Need For Speed” adalah karena di film ini memiliki adegan berkendara yang dominan, meliputi adegan di dalam kendaraan, balapan, ataupun kejar – kejaran, dan memiliki fenomena – fenomena yang dibutuhkan dalam penelitian. Film “Need For Speed” pernah tayang di televisi Indonesia pada Rabu tanggal 28 Maret 2018 di RCTI.

Film ini bercerita tentang Tobey Marshall (Aaron Paul), seorang mekanik asal New York terlilit hutang atas bengkelnya setelah kepergian Ayahnya. Kemudian

Dino Brewster (Dominic Cooper) datang ke bengkel Tobey,. Dino menawarkan Tobey dan seluruh kerabat kerja di bengkelnya untuk memperbaiki mobil Ford Mustang GT500 yang didesain oleh Carroll Shelby, seorang desainer mobil legendaris. Jika mobil itu berhasil dijual Dino akan membagi seperempat dari hasil penjualannya, dan harga mobil tersebut 2 juta dolar. Setelah berhasil memperbaiki mobil Ford Mustang Tobey dan Pete (Harrison Gilbertson) bertemu dengan asisten dari Bill Ingram (Stevie Ray Dallimore) yaitu Julia Maddon (Imogen Poots) seorang wanita dari Inggris yang bekerja sebagai makelar mobil, dan memiliki wawasan bagus tentang kendaraan. Kemudian Julia akan sepakat dengan harga mobil tersebut jika kecepatannya sesuai dengan harapannya. Keesokan harinya Tobey mencoba kecepatan mobil Mustang tersebut di sirkuit dan kecepatannya sesuai dengan yang diharapkan Julia. Akan tetapi, Dino akan memberikan persenan yang lebih dari sebelumnya jika Tobey dan Pete bisa mengalahkannya dalam balapan liar di jalan raya. Lalu ketika balapan, Dino menabrak mobilnya ke mobil

Pete yang membuat Pete tewas saat balapan. Dalam balap liar tersebut Dino melarikan diri, akan tetapi Tobey yang berada di tempat kejadian harus berada di penjara selama dua tahun.

Sekeluanya Tobey dari penjara, ia meminjam mobil dari Ingram untuk mengikuti balapan dari radio internet misterius yang diadakan oleh Monarch (Michael Keaton) yaitu DeLeon. Akan tetapi, Ingram tidak ingin mobilnya dibawa sendiri oleh Tobey lalu ia mengutus Julia untuk pergi bersama dengan Tobey ke tempat balapan DeLeon yang berada di suatu tempat di California. Salah satu alasan Tobey ikut balapan DeLeon karena ia ingin balas dendam kepada Dino yang membuat Pete tewas dan meninggal tempat kejadian tersebut.

Dino berusaha untuk menghentikan Tobey dengan menaruh di internet foto dari mobil Mustang yang dibawa oleh Tobey agar beberapa orang dapat menghentikannya dengan imbalan sebuah Lamborghini, hal tersebut membuat perjalanan Tobey tidak berjalan lancar karena banyak yang mencoba menghentikan Tobey. Bahkan dengan status Tobey yang bebas bersyarat dan mengendarai

Mustang membuat masalah dengan polisi membuat ia harus menghindari dari kejaran polisi. Saat Tobey mengendarai mobil Mustang bersama Julia, sebuah truk menabrak mereka yang mengakibatkan Julia masuk rumah sakit dan mobil Mustang tersebut rusak. Kemudian Tobey mengambil mobil milik Dino yang sebelumnya telah membuat Pete tewas, dan mobil tersebut disimpan di garasi milik Dino. Lalu mobil tersebut dipakai Tobey untuk balapan DeLeon. Akhir dari balapan DeLeon dimenangkan oleh Tobey dan Dino terbukti bersalah atas pemilikan mobil Lamborghini yang telah membuat Pete Tewas.

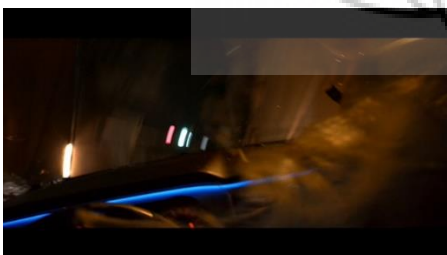
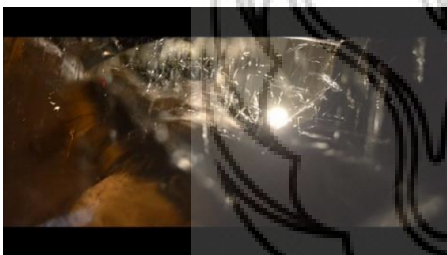
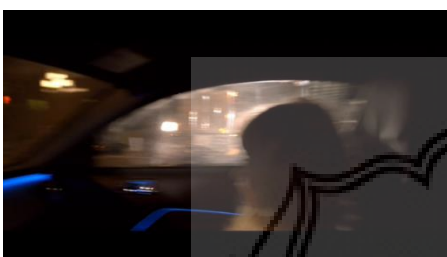
Pada sudut pandang kamera akan meneliti tipe – tipe sudut pandang kamera sebagai hal utama, meliputi objektif, subjektif dan *point of view*. Kemudian di dukung dengan ukuran subjek, *angle* dari subjek, dan tinggi kamera. Setelah ditemukan data yang diteliti, kemudian dideskripsikan sesuai teori – teori 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*.

Pembahasan

- 1) Pada *Scene* 26 sudut pandang kamera subjektif terdapat unsur dramatik kejutan (*surprise*) menunjukkan Tobey sedang berkendara dan kemudian muncul truk dari sebelah kanan yang langsung menabraknya. Sudut pandang kamera subjektif membuat penonton terlibat di dalam adegan sebagai titik pandang seseorang, yaitu Tobey. Penonton merasakan berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya. Dalam adegan ini penonton diberikan unsur dramatik kejutan (*surprise*) ketika Tobey sedang membawa kendaraannya dengan pelan dan langsung ditabrak oleh truk. Adegan ini membuat penonton terkejut, karena penonton sebelumnya tidak diperlihatkan *shot* truk yang akan menabrak Tobey. Sudut pandang kamera subjektif

dan unsur dramatik kejutan menghasilkan kejutan kepada penonton secara emosional dengan diperlihatkan adegan yang diduga penonton.



Analisis Sudut Pandang Kamera

Sudut pandang kamera yang digunakan adalah subjektif, dan pada adegan ini kita berperan sebagai Tobey yang sedang mengendarai mobil. Tujuan sudut

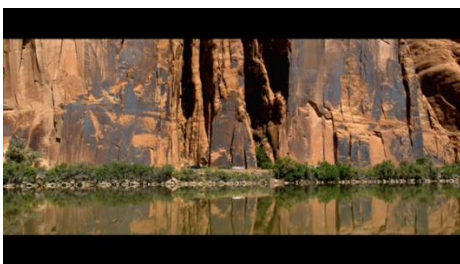
pandang kamera subjektif memperlihatkan posisi pada Tobey. Sudut pandang subjektif membuat penonton dapat melihat adegan Tobey ketika mobilnya ditabrak, dan penonton ikut terbawa suasana seperti yang terjadi di dalam adegan. Pergerakan kamera di sini mengikuti mata dari Tobey. Pergerakan kamera *pan right* memperlihatkan bagian sebelah kanan mobil yang ditabrak dan *pan left* untuk memperlihatkan mobil yang berputar.

Analisis Unsur Dramatik Melalui Sudut Pandang Kamera

Shot ini menampilkan unsur dramatik kejutan (*surprise*). Ketika Tobey membawa mobil dengan *angle* kamera subjektif membuat penonton melihat dan merasakan pengambilan gambar seperti penglihatan mata manusia. Ketika kendaraan truk datang dari sebelah kanan, pergerakan gambar menggunakan *pan* ke arah kanan dengan cepat menunjukkan Tobey melihat kendaraan yang akan datang berada di sebelah kanan seperti terkejut. Pada pengambilan *angle* kamera

membuat penonton merasakan kejutan (*surprise*), karena tidak ada *shot* lain yang mendukung atau memperlihatkan truk yang akan menghampiri mobil Tobey sebelumnya, tetapi *shot* langsung memperlihatkan kendaraan truk langsung dengan cepat menghantam mobil Tobey.

- 2) Sudut pandang kamera objektif terhadap unsur dramatik ketegangan (*suspense*), salah satunya ditunjukkan pada scene 24. Adegan tersebut memperlihatkan mobil yang dikendarai Julia melaju cepat berhadapan dengan mobil yang mendekat ke arahnya. Sudut pandang kamera objektif dalam adegan ini membuat penonton dapat melihat mobil Julia dan mobil yang berada di depannya melaju dengan cepat. Adegan tersebut membuat penonton dapat merasakan ketegangan di dalam adegan yang ditampilkan.



Analisis Sudut Pandang Kamera

Sudut pandang kamera yang digunakan adalah objektif. Tujuan *shot* ini memperlihatkan mobil mustang dan mobil hitam di belakangnya mendekat ke arah dua mobil di depannya. *Shot* ini membuat penonton dapat melihat kecepatan yang ditempuh dari mobil – mobil tersebut. Ukuran gambar menggunakan *exteme long shot* memperlihatkan panorama dan mobil – mobil yang berlawanan arah akan saling bertemu.

Analisis Unsur Dramatik Melalui Sudut Pandang Kamera

Adegan di atas menampilkan ketegangan (*suspense*) dengan diperlihatkan mobil dari arah Julia dan dari arah mobil putih. Adegan ini memperlihatkan mobil – mobil saling berhadapan dengan menggunakan kecepatan tinggi. Ketegangan terjadi akibat penonton dibuat merasa berdebar – debar menanti risiko yang akan dihadapi oleh pemain.

- 3) Sudut pandang kamera point of view terhadap unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*), salah satunya ditunjukkan pada scene 8. Adegan tersebut memperlihatkan Dino

mengendarai mobilnya dan mendekat ke arah mobil Pete yang berada di depannya unsur dramatik ini juga menciptakan konflik antara Dino dan Pete karena Dino melampiaskan kekesalannya kepada Pete. Sudut pandang kamera *point of view* membuat penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain. Penonton secara emosional berada di dalam mobil. Adegan Dino mendekatkan mobilnya ke arah mobil Pete membuat penonton penasaran (*curiosity*), perbuatan apa yang akan dilakukan oleh Dino kepada Pete. Sudut pandang kamera *point of view* dan unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*) membuat penonton merasakan secara emosional berada di dalam kendaraan Dino dan melihat pergerakan mobil Dino mendekat ke arah mobil Pete, hal tersebut membuat penonton penasaran dari tindakan Dino yang mendekatkan mobilnya ke arah Pete.



Analisis Sudut Pandang Kamera

Sudut pandang kamera yang digunakan adalah *point of view*. *Shot* ini memperlihatkan kelanjutan dari *shot* sebelumnya. Tujuan *shot* ini memperlihatkan sudut pandang dari dalam kendaraan Dino, dan mobil yang ia bawa bergerak maju mendekati mobil Pete.

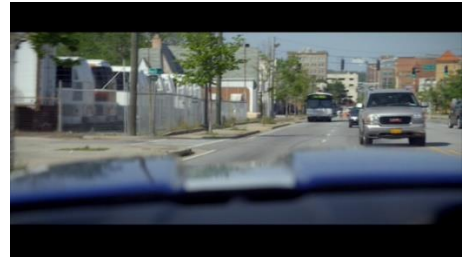
Analisis Unsur Dramatik Melalui Sudut Pandang Kamera

Pada adegan ini penonton dibuat penasaran (*curiosity*) karena mobil yang dikendarai oleh Dino mendekat ke arah bumper belakang mobil Pete dan penonton tidak tahu apa yang akan dilakukannya. Hal ini bisa ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton

Pada adegan ini unsur dramatik konflik tercipta, di sini diperlihatkan sudut pandang Dino yang akan melakukan sesuatu kepada Pete, karena ia menambah kecepatan mobilnya mendekati mobil Pete yang berada di depannya.



Sudut pandang kamera subjektif terhadap unsur dramatik ketegangan (*suspense*), salah satunya ditunjukkan pada *scene* 8 nomor 8. Adegan tersebut menunjukkan *shot* Tobey sedang mengendarai mobilnya untuk menghindari tabrakan di depannya. Sudut pandang kamera subjektif membuat penonton terlibat di dalam adegan sebagai titik pandang seseorang, yaitu Tobey. Penonton merasakan berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya. Adegan Tobey menghindari tabrakan menciptakan unsur dramatik ketegangan (*suspense*). Adegan tersebut membuat penonton berdebar – debar menanti risiko yang akan dihadapi oleh Tobey dan sudut pandang kamera subjektif membuat penonton merasakan secara emosional ketegangan yang diperankan Tobey di dalam kendaraannya, dengan diperlihatkan Tobey yang memegang setir mobilnya membuat penonton merasakan terlibat dalam adegan tersebut.



Sudut pandang kamera subjektif terhadap unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*), salah satunya ditunjukkan pada *scene* 13 nomor 1. Adegan tersebut memperlihatkan Tobey sedang mengendarai mobilnya dengan melawan arah. Sudut pandang kamera subjektif membuat penonton terlibat di dalam adegan sebagai titik pandang seseorang, yaitu Tobey. Penonton merasakan berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya. Dalam *shot* tersebut diperlihatkan Tobey mendekati ke arah bus yang berada di depannya. Adegan tersebut membuat penonton penasaran apa yang akan dilakukan oleh Tobey, sehingga memancing keingintahuan penonton. Unsur dramatik rasa ingin tahu dengan menggunakan sudut pandang kamera subjektif membuat penonton merasakan emosional situasi dari sudut pandang pemain yang penasaran.



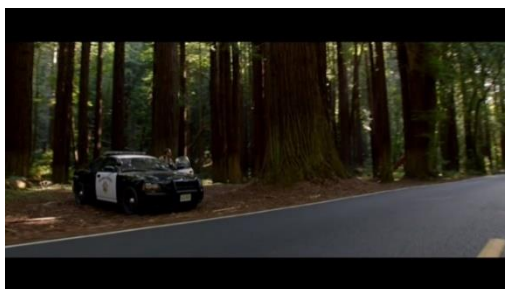
Sudut pandang kamera *point of view* terhadap unsur dramatik kejutan (*surprise*), salah satunya ditunjukkan pada scene 24 nomor 28. Adegan tersebut memperlihatkan salah satu mobil yang menabrak tebing. Sudut pandang kamera *point of view* tidak melihat kejadian melalui mata pemain, sebagaimana pada *shot* subjektif. Sudut pandang *point of view* membuat penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain. Penonton seakan terlibat di dalam adegan, hal tersebut membuat penonton secara emosional berada di dalam mobil. Unsur dramatik kejutan (*surprise*) ditampilkan dengan tidak diduga oleh penonton karena langsung ditampilkan mobil tersebut menabrak tebing. *Point of view* dan unsur dramatik kejutan (*surprise*) membuat penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain dan merasakan secara emosional dramatik kejutan di dalam kendaraan.



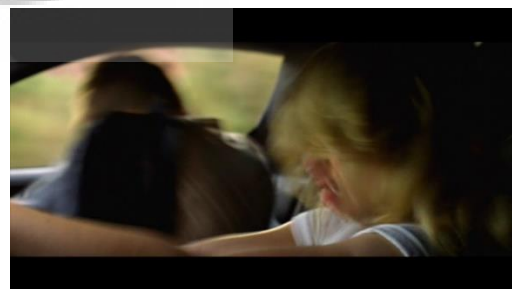
Sudut pandang kamera *point of view* terhadap unsur dramatik ketegangan (*suspense*), salah satunya ditunjukkan pada scene 24 nomor 26. Adegan tersebut memperlihatkan mobil yang dikendarai Julia berhadapan dengan dua mobil di depannya. Sudut pandang kamera *point of view* membuat penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain. Penonton seakan terlibat di dalam adegan, hal tersebut membuat penonton secara emosional berada di dalam mobil. Adegan Julia berhadapan dengan dua mobil di depannya menciptakan unsur dramatik ketegangan, yang mana adegan tersebut membuat penonton berdebar – debar menanti risiko yang akan dihadapi oleh Julia. Sudut pandang kamera *point of view* dan unsur dramatik ketegangan membuat penonton secara emosional merasakan ketegangan menanti sesuatu yang akan terjadi, dan penonton terlibat di dalam mobil yang dikendarai oleh Julia, penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain, yaitu Julia.



Sudut pandang kamera objektif terhadap unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*), salah satunya ditunjukkan pada *scene* 3 nomor 11. Adegan tersebut memperlihatkan mobil pembersih jalan ketika sedang ada balapan di jalanan. Sudut pandang kamera objektif membuat penonton diberikan *shot* dari mobil pembersih jalan. Pada *shot* ini penonton tidak diberi tahu adegan yang akan terjadi, karena penonton hanya diberikan *shot* dengan menampilkan mobil pembersih jalan. Sudut pandang kamera objektif dan unsur dramatik rasa ingin tahu membuat penonton diberi tahu *shot* dengan menampilkan mobil pembersih jalan, akan tetapi penonton tidak mengetahui adegan apa yang akan dilalui oleh para pemeran di *scene* tersebut.



Sudut pandang kamera objektif terhadap unsur dramatik konflik, salah satunya ditunjukkan pada *scene* 36 nomor 66. Adegan tersebut memperlihatkan polisi menekan gas kendaraannya agar ketika para pembalap lewat mobil polisi tersebut menabrak pembalap yang akan lewat. Sudut pandang kamera objektif dalam adegan ini membuat penonton dapat melihat hal yang akan dilakukan oleh polisi dan para pembalap tidak mengetahui hal tersebut. Adegan di dalam *shot* ini menciptakan konflik yang dibuat oleh polisi. Sudut pandang objektif dan unsur dramatik konflik membuat penonton mengetahui konflik yang terjadi dengan diperlihatkan polisi yang sedang melakukan sesuatu, dan penonton dapat menyaksikan peristiwa tersebut.



Sudut pandang kamera objektif terhadap unsur dramatik kejutan (*surprise*), salah satunya ditunjukkan pada *scene* 24 nomor 4. Adegan tersebut memperlihatkan Julia dan Tobey terkejut karena mobil hitam di

belakangnya menabrak mereka. Sudut pandang kamera objektif dalam adegan ini memperlihatkan situasi yang terjadi ketika Julia dan Tobey tertabrak. Unsur dramatik kejutan diperlihatkan dengan Julia dan Tobey tidak mengetahui mereka akan ditabrak, tetapi penonton tidak terkejut karena *shot* sebelumnya penonton sudah diperlihatkan bahwa ada mobil yang akan menabrak mereka. Sudut pandang kamera objektif dan unsur dramatik kejutan memperlihatkan bahwa penonton tidak dapat merasakan secara langsung adegan terkejut, hal tersebut membuat penonton hanya dapat melihat reaksi dari Julia dan Tobey.

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.

Daftar Pustaka

- 1) Boggs, Joseph M, *The Art of Watching Film* (Cara Menilai Sebuah Film, terjemahan Drs. Asrul Sani), Yayasan Citra, Jakarta, 1992.

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