

**PERGERAKAN KAMERA PADA FILM DRAMA MUSIKAL “UUPS”
UNTUK MENDUKUNG DRAMATISASI TOKOH UTAMA**

JURNAL PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Fernando Manik
NIM : 1410722032

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

2019

**PERGERAKAN KAMERA PADA FILM DRAMA MUSIKAL “UUPS”
UNTUK MENDUKUNG DRAMATISASI TOKOH UTAMA**

JURNAL TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Fernando Manik
NIM : 1410722032

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

2019

ABSTRAK

PERGERAKAN KAMERA PADA FILM DRAMA MUSIKAL “UUPS”
UNTUK MENDUKUNG DRAMATISASI TOKOH UTAMA

Fernando Manik
NIM 1410722032

Unsur adegan pada cerita memiliki peran penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses penciptaan karya film. Aspek sinematografi memainkan peran yang cukup besar dalam meningkatkan dramatisasi dan reaksi emosional terhadap penonton. Skripsi karya seni berjudul PERGERAKAN KAMERA PADA FILM DRAMA MUSIKAL “UUPS” UNTUK MENDUKUNG DRAMATISASI TOKOH UTAMA ini bertujuan untuk memvisualisasikan adegan dengan menggunakan unsur sinematografi.

Film “UUPS” adalah sebuah film fiksi musikal yang memperlihatkan pentingnya persahabatan dalam membentuk karakter seorang anak. Film “UUPS” menggambarkan bagaimana seorang anak yang memiliki sifat serakah dan menyepelekan segala hal. Aspek sinematografi memainkan peran yang cukup besar dalam meningkatkan dramatisasi dan reaksi emosional terhadap penonton. Karena pergerakan kamera yang dinamis menciptakan rasa tempo dan irama yang sangat mempengaruhi kesan umum yang diberikan oleh sebuah film. Pergerakan kamera yang dinamis terdiri dari *angle camera*, *camera movement*, *handheld*, komposisi dan *long take*.

Proses perwujudan karya ini dilakukan melalui analisis pada tiap *sequence* dengan adegan yang telah ditentukan untuk mengidentifikasi bagaimana adegan tersebut dapat dibangun dengan unsur sinematografi. Unsur sinematografi tersebut antara lain adalah *handheld*, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan.

Kata Kunci: Unsur Dramatisasi, Adegan, Unsur Sinematografi.

Pendahuluan

Mencari tantangan baru dalam berkarya merupakan salah satu hal yang melatarbelakangi proses pembuatan karya film fiksi ini. Tontonan anak menjadi suatu kebutuhan dan tanggung jawab bagi insan yang bergerak dibidang media untuk dapat memperbaiki kualitas tontonan masyarakat terutama anak-anak. Penciptaan film fiksi pendek ini adalah wujud dari kepedulian dan upaya meramaikan tontonan yang menghibur dan bermanfaat bagi anak-anak. Karya ini nantinya dapat dinikmati oleh penonton dari semua usia terutama penonton anak. Upaya yang akan dilakukan untuk dapat mewujudkan sebuah tontonan yang berkualitas adalah penciptaan *content* dan isi yang syarat akan pesan moral.

Seorang *Director of Cinematography* (DOP) dalam sebuah film serta bertanggung jawab atas semua *supervise* personil kamera. Dengan pengetahuannya tentang teknik pencahayaan, lensa, kamera, emulsi film dan imaji digital, seorang DOP menciptakan kesan/rasa yang tepat, suasana dan gaya visual pada setiap shot yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara. Aspek pergerakan kamera memainkan peran yang cukup besar dalam meningkatkan dramatisasi dan reaksi emosional terhadap penonton. Karena pergerakan kamera yang dinamis menciptakan rasa tempo dan irama yang sangat mempengaruhi kesan umum yang diberikan oleh sebuah film. Pergerakan kamera yang dinamis terdiri dari *angle camera*, *camera movement*, *handheld*, komposisi dan *long take*. Penggabungan unsur-unsur tersebut akan menghasilkan area gambar yang memiliki kekuatan dan menentukan tingkat emosional dalam sebuah adegan, tingkat dramatisasi dan ketegangan aksi subjek dalam cerita, sebuah pergerakan kamera harus menghadirkan visual yang baru dan menarik serta harus didasarkan pada aspek sinematografi yang matang dalam setiap pergerakan kamera pada sebuah *shot*.

Proses penyampaian cerita dan konflik dalam film ini akan berlangsung sejalan dengan proses tokoh utama akan bertanding dengan menyesuaikan perubahan-perubahan yang terjadi dalam proses penceritaan yang bertujuan membawa penonton ikut merasakan situasi dalam film ini lengkap dengan konflik

dan informasi yang muncul dari setiap tokoh sebagai pendukung dramatisasi cerita dan penyampaian pesan secara umum.

Uups merupakan sebuah singkatan dari “Untukmu Untukku Persahabatan Sejati”. Pengambilan judul tersebut akan menjadi gambaran persahabatan dalam dunia anak-anak. Rasa penasaran yang akan timbul kepada film dengan penggambaran judul yang hanya terdapat satu kata. Judul film sengaja tidak dibuat panjang agar penonton yang melihat dapat dengan mudah mengingatnya. Pemilihan kata yang unik dan jarang akan menjadi judul yang berbeda dengan film yang lain. Selain itu ketika seseorang mengucapkan kata “UUPS” akan selalu teringat kembali dengan film “UUPS”.

Cerita ini akan diwujudkan dengan genre musikal dengan menerapkan *camera movement* pada adegan. Penggunaan *camera movement* pada film “UUPS” ini dirasa tepat karena *shot* kamera yang dinamis pada film digunakan untuk meningkatkan dramatisasi tokoh utama dan menambah daya tarik visual, mengekspresikan kegembiraan, meningkatkan rasa tegang atau rasa ingin tahu, menafsirkan aspek narasi dan mengikuti tindakan. Pergerakan kamera seperti *follow*, kamera mengikuti objek saat beraksi untuk meningkatkan dramatisasi dalam sebuah adegan. Penerapan *shot* yang dinamis inilah yang menarik menjadi bahan konsep untuk pembuatan karya ini.

“Pergerakan kamera merupakan salah satu teknis untuk mencapai pengambilan gambar yang dinamis. Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau sebuah panorama. Selain fungsi tersebut, pergerakan kamera juga untuk meningkatkan dramatisasi suatu adegan (Pratista, 2008:108).”

Penulis berpendapat bahwa film musikal ini harus menonjolkan beberapa bentuk kelucuan dan keluguan serta ketegangan ketika sedang lomba. Hal ini tentu saja tidak terlepas dari peran penting penggunaan *shot-shot* yang dinamis. Proses penggunaan *shot* dinamis *angle camera*, *camera movement*, *handheld* dan komposisi ini lah yang akan ditekankan dalam ide penciptaan karya ini.

Tujuan penciptaan film “UPS” ini adalah Mengaplikasikan teori pergerakan kamera untuk membangun dramatika film, pergerakan kamera untuk membangun *mood* suatu adegan dan menciptakan sebuah karya film pendek musikal dengan menerapkan *shot* yang dinamis untuk mendukung dramatisasi adegan tokoh utama.

“*Cinematography consist of showing the audience what we want then to know about the story*”
(Blain,2011:10).

Selain tujuan yang ingin dicapai, penciptaan film ini juga memiliki manfaat. Manfaat dari hasil penciptaan film fiksi ini, antara lain Menambah pustaka film dengan penggunaan *shot* dinamis yang telah dibuat sebelumnya dengan menghadirkan bentuk pengaplikasian yang berbeda dan Dapat menerapkan metode penataan kamera dari teori-teori serta praktek yang di dapat selama masa perkuliahan dan pengalaman yang didapat dari dalam maupun luar kampus.

Untuk memperdalam kesan dramatis pada film tersebut aspek sinematik memiliki trik-trik khusus yang tak sama dengan genre film lain. Aspek sinematik diantaranya merupakan tata artistik, *sound, mise en scene, lighting*. Semuanya diramu sedemikian rupa untuk memperdalam kesan drama yang ingin ditampilkan.

“Kreator harus menentukan diawal perencanaan pembuatan film apa yang penting untuk penonton lihat, perhatikan, dan bagaimana informasi, kejadian, dan aksi dalam film tersebut disampaikan. Pemilihan cara ini disampaikan oleh penulis kepada sutradara yang nantinya akan diolah lagi bersama dengan DOP (*director of photography*).” (Thompson, 2009: 4).

Meurut himawan pratista dan buku Memahami Film, secara umum film dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berkaitan, namun di dalam unsur sinematik terbagi menjadi beberapa bagian yaitu sinematografi, *mise en scene*, editing dan suara (2017: 23-24). Dalam sebuah produksi film, ketika seluruh aspek *mise en scene* telah tersedia dan sebuah adegan telah siap untuk diambil gambarnya, pada tahap

inilah unsur sinematografi mulai mengambil peran. Peran sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera dan perangkatnya, melalui cara tersebut seorang sinematografer tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan dan sebagainya (2017: 129).

Sinematografi dalam film “UUPS” adalah untuk mendukung dramatisasi adegan tokoh utama agar penonton merasakan apa yang dirasakan tokoh utama dalam menahan rasa sakit perut dan berjuang untuk memenangkan pertandingan bulutangkis antar klub. Tokoh utama yaitu Bobo di ditampilkan dengan *mood* atau rasa yang bercampur campur, dimana Bobo bisa merasakan bahagia, semangat, sakit dan grogi. Semua *mood* ini dirasakan oleh Bobo pada *scene-scene* tertentu.

a. Pengenalan

Scene 3. INT. GOR. DAY

CAST : BOBO. TATA. RIZAL

Anak-anak satu per satu mulai keluar meninggalkan Gor. Hanya tersisa Bobo, Rizal dan Tata tampak masih berganti kaos dan merapikan peralatan mereka di dalam tas masing-masing di salah satu sudut Gor.

TATA

(melipat kaos kemudian memasukkan kedalam tas)

Kamu harus menang Bo. Hanya kamu harapan kita semua untuk membuat club kita ini punya prestasi bagus.

RIZAL

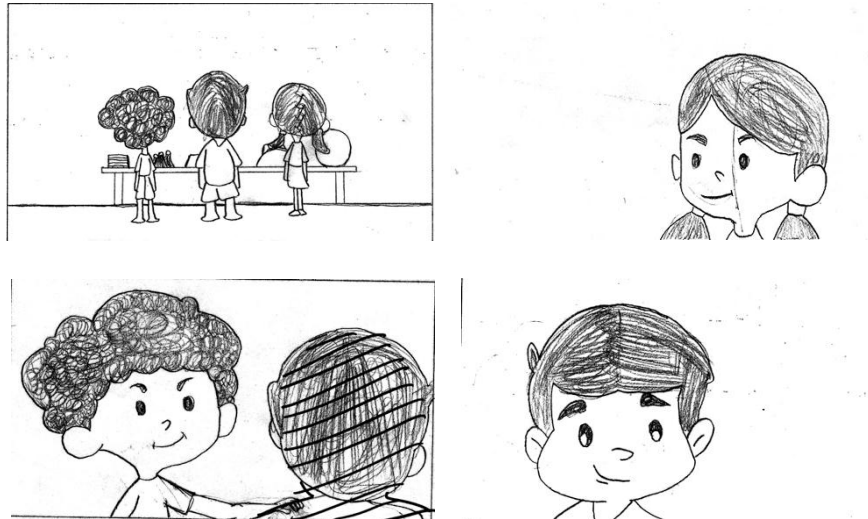
(menepuk pundak Bobo)

Iya Bo, kamu harus menang!

BOBO

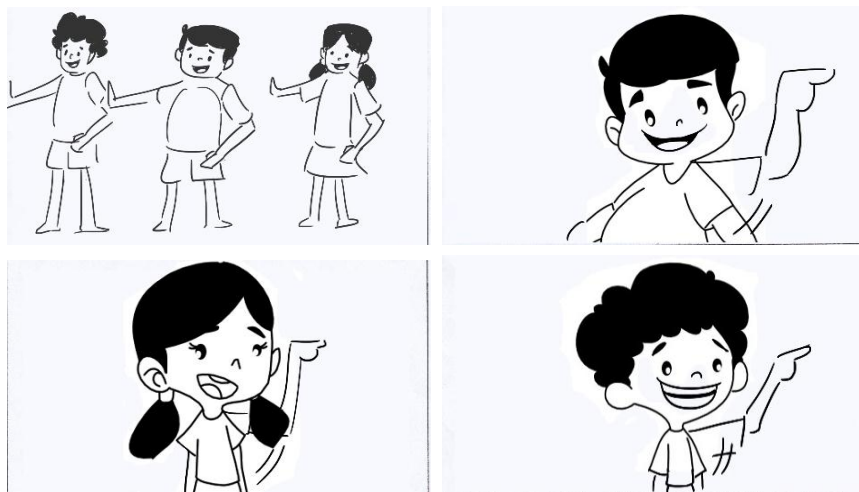
Aku akan berusaha kok. Terimakasih ya dukungannya. Kalian memang sahabat terbaikku. Hehe

Bobo menarik tangan Rizal dan Tata menuju ketengah Gor. Bobo mulai bernyanyi.



Gambar 4.1 *Storyboard* penerapan pergerakan kamera *still*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.2 *Storyboard* pergerakan kamera *follow* ketika bernyanyi

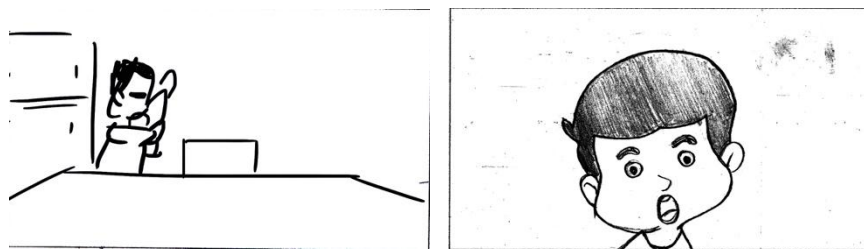
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pergerakan kamera pada awal merupakan visualisasi dari ketenangan, rasa optimis tokoh utama yang akan memenangkan pertandingan dan didukung oleh sahabatnya, dengan pergerakan yang *smooth* dan *follow* ketika mereka bernyanyi

digunakan sebagai pendukung kepercayaan diri tokoh utama dan mendukung karakter tokoh utama agar kesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh penonton.

b. Konflik

Permasalahan yang datang kepada Bobo diawali dengan munculnya rasa lapar Bobo dan melihat di dalam kulkas terdapat banyak makanan dan minuman. Kegemaran makan pada diri Bobo membuat dia tidak bisa melawan rasa ingin memakan semua makanan tersebut. Sedangkan nanti siang dia harus mewakili klub untuk bertanding. Rasa mules dan kantuk yang mulai muncul membuat ia mulai bingung. Pada *scene* ketika dia melihat isi dalam kulkas akan menerapkan pergerakan kamera *track in* untuk menekankan rasa terkejut Bobo ketika melihat banyak makan di dalam kulkas.



Gambar 4.5 *Storyboard* penggunaan teknik *track in*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

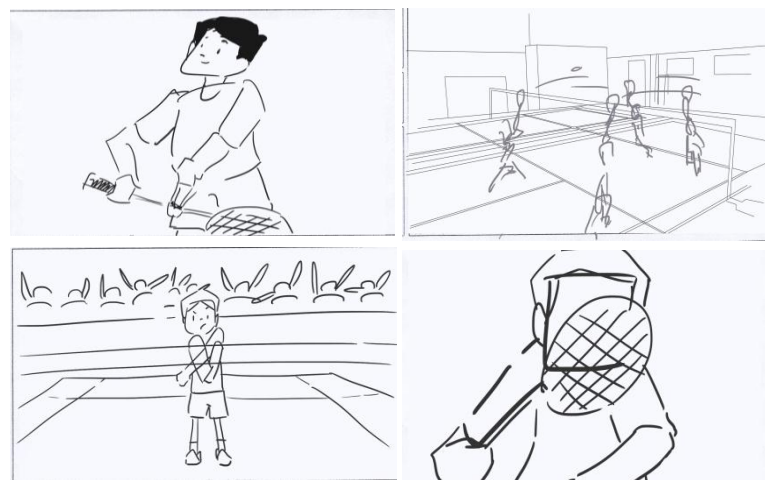
Dramatik mulai berjalan naik ketika Bobo sampai di Gor dan bolak-balik ke kamar mandi. Melihat situasi tersebut Rizal dan Tata heran akan apa yang sedang melanda Bobo. Akhirnya Bobo mengalami diare. Rizal dan Tata panik dan langsung memikirkan solusi untuk menyembuhkan Bobo. Dengan didesak waktu yang tidak banyak Rizal dan Tata lari keluar Gor dan mencarikan daun jambu biji muda dan popok bayi ke warung Bu Minah.

Konflik puncak terjadi ketika suasana pertandingan Bobo masih mengalami diare. Rizal dan Tata tampak semakin panik melihat Bobo. Mereka berdua beserta teman-teman lainnya terus memberikan semangat kepada Bobo. Pada babak pertama Bobo dapat memenangkan pertandingan. Namun konflik

kembali naik ketika babak kedua Bobo kalah dan teman-teman lainnya sudah pesimis melihat keadaan Bobo yang makin lemas dan pucat. Rizal dan Tata tetap memberikan semangat kepada Bobo. Rasa mulai semakin dirasakan Bobo selama pertandingan. Penerapan *dynamic shot* pada konflik akan lebih kasar dengan penggunaan *handheld*, untuk mendukung adegan tokoh utama yang sedang tertekan karena diare yang dialaminya ketika bertanding bulutangkis.

c. Penyelesaian

Penyelesaian masalah dari konflik yang telah dihadirkan adalah ketika Bobo melihat Rizal dan Tata terus memberikan semangat kepada dirinya. Tiba-tiba Bobo juga teringat akan pesan ayahnya agar Bobo selalu memberikan yang terbaik dalam setiap kali pertandingan yang dihadapinya. Akhirnya semua itu memberikan energi positif dari dalam diri Bobo. Pada babak ketiga, Bobo berjuang melawan semua rasa sakit yang melanda pada dirinya. Akhirnya dia dapat memenangkan pertandingan tersebut dan klubnya dapat maju ke tahap tingkat kabupaten. Rizal, Tata, pelatih dan semua teman-temannya gembira dan bangga kepada Bobo. Pada penyelesaian konflik film “UUPS” penggunaan teknik kamera dengan pergerakan yang kasar dan *slow motion* bertujuan untuk mendukung adegan tokoh utama yang tetap semangat walaupun sedang sakit perut.



Gambar 4.7 Storyboard penerapan teknik *handheld*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pembahasan Hasil Penciptaan

Setelah semua tahapan produksi terselesaikan, karya siap untuk dipublikasikan dan dipertanggungjawabkan sesuai dengan konsep dan karya yang telah dibuat. Pada film “UUPS” ada beberapa konflik yang terjadi. Konflik yang dimaksud adalah rasa menyepelkan Bobo terhadap segala sesuatu sehingga Bobo menerima akibatnya. Dalam membangun ketegangan tersebut terdapat strategi-strategi sinematografi yang digunakan untuk memvisualkan adegan tokoh utama dengan teknik-teknik sinematografi lainnya.

Unsur sinematografi pada film “UUPS” digunakan untuk mendukung adegan tokoh utama yang terjadi di beberapa *scene*. Salah satu penekanan unsur sinematografi didalamnya adalah *track in* dan *handheld* untuk menekankan adegan tertekan yang sedang terjadi pada tokoh utama sehingga penonton juga ikut merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh utama. Pergerakan kamera *handheld* akan mengikuti pergerakan pemain kemanapun ia bergerak sehingga secara visual penonton akan diarahkan pada satu titik sudut pandang saja. Setelah menganalisis unsur adegan yang ada di dalam naskah “UUPS” maka ditemukan bahwa terdapat bagian pengenalan, konflik dan penyelesaian. Adegan – adegan tersebut akan divisualisasikan dengan pergerakan kamera seperti *track*, *tilting*, *change focus*, *follow* dan *handheld* untuk lebih memperkuat adegan tokoh utama dalam cerita. Berikut penjelasannya.

a. *Scene 3*

Pada *scene 3* merupakan adegan koreografi dimana Bobo mengajak Tata dan Rizal untuk bernyanyi dan menari. Dari penjabaran naskah dan adegan dengan visual diatas dapat dilihat pembangunan adegan dibangun dengan menerapkan pergerakan kamera *slide*, *still* dan pergerakan kamera yang *smooth*. *Shot (1)* dan *(2)* menerapkan pergerakan kamera *slide* untuk memperlihatkan gerakan dan kekompakan mereka ketika menari. *Shot (3)* dan *(4)* menerapkan pergerakan kamera *flow* dengan sedikit *shaky* untuk memperlihatkan ekspresi gembira mereka ketika sedang bernyanyi dan menari.

Tabel 5.3 Pembahasan Karya *Scene 3*





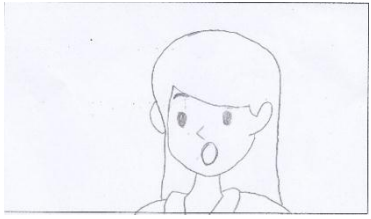

| ADEGAN | STORYBOARD | VISUAL |
|---|---|--|
| 1. Bobo, Tata dan Rizal bernyanyi dan menari. |  |  |
| 2. Bobo, Tata dan Rizal bernyanyi dan menari. |  |  |
| 3. Ekspresi Tata bernyanyi dan menari. |  |  |
| 4. Ekspresi Bobo bernyanyi dan menari. |  |  |

b. *Scene 8*

Penerapan *track in* pada *shot* (5), berfungsi untuk menekankan adegan sedih Bobo ketika ingat dengan ayahnya dan penonton juga bisa ikut merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh utama. Pada *shot* (6) merupakan detail pigura foto ayah Bobo. Pergerakan kamera *panning* diterapkan dari *shot* (6) ke *shot* (7) yang

terlihat Bobo datang dan memegang pigura foto ayahnya. Gerakan track out (menjauhi subjek) dapat mempengaruhi kekuatan titik perhatian penonton atau juga dapat mengurangi ketegangan (Ward, 2003:214). Adegan pada *shot* (8) adalah ibu Bobo datang dan memeluk Bobo dan memanfaatkan pergerakan kamera *track out* untuk mengurangi ketegangan karena ibu Bobo datang untuk menenangkan Bobo yang sedang bersedih.

Tabel 5.4 Pembahasan Karya *Scene* 8







| ADEGAN | STORYBOARD | VISUAL |
|--------------------------------------|---|---|
| 1. Bobo dan Ibu menonton televisi. |  |  |
| 2. Ekspresi Bobo bercerita. |  |  |
| 3. Ekspresi ibu bertanya kepada Bobo |  |  |

| | | |
|---|---|---|
| <p>4. Bobo teringat dengan ayahnya.</p> |  |  |
| <p>5. Bobo menoleh ke belakang dan melihat foto keluarga.</p> |  |  |
| <p>6. Foto ayah Bobo.</p> |  |  |
| <p>7. Bobo memegang foto ayahnya.</p> |  |  |
| <p>8. Ibu Bobo datang dan memeluk Bobo.</p> |  |  |

c. Scene 11

Pada *shot* (1) di *scene* 11 menerapkan *shot size long shot* yang berguna untuk memperlihatkan ruangan sekitar dan menunjukkan ibu yang sedang bersiap-siap menuju ke kantor. Pada *shot* (2) dan (3) menerapkan pergerakan kamera *flow* dengan sedikit *shaky* yang bertujuan untuk menekankan adegan Bobo yang bersembunyi dan ingin mengagetkan ibunya ketika bersiap-siap. Pergerakan kamera *flow* dengan sedikit *shaky* membuat *shot* menjadi lebih dinamis dan mendukung rasa usil Bobo.

Tabel 5.6 Pembahasan Karya Scene 11



| ADEGAN | STORYBOARD | VISUAL |
|--|---|---|
| 1. Ibu bersiap berangkat kerja. |  |  |
| 2. Bobo melihat ibu sedang bersiap-siap. |  |  |
| 3. Bobo mengejutkan ibu. |  |  |

| | | |
|-----------------------------------|---|---|
| 4. Ekspresi ibu terkejut. |  |  |
| 5. Ekspresi Bobo mengejutkan ibu. |  |  |

d. *Scene 12*

Scene 12 merupakan konflik awal yang terjadi pada film “Uups”. Bobo menuju ke ruang makan dan membuka kulkas. Bobo terkejut karena didalam kulkas terdapat banyak makanan, buah-buahan dan minuman kemasan. Bobo tidak dapat menahan untuk memakan semua makanan itu. Akhirnya dia memakan satu persatu makanan di dalam kulkas. Suasana dan emosi pada *scene* ini adalah Bobo terkejut melihat banyak makanan dan dia lupa akan nasehat dari ibunya. Gerakan *track in* (mendekati subjek) dapat meningkatkan titik pusat perhatian penonton atau juga mengurangi ketegangan (Ward, 2003:214).

Tabel 5.7 Pembahasan Karya *Scene 12*

| ADEGAN | STORYBOARD | VISUAL |
|---|---|---|
| 1. Bobo menuju ke dapur dan membuka kulkas. |  |  |

| | | |
|---|--|--|
| <p>2. Bobo terkejut melihat banyak makanan di dalam kulkas.</p> |  |  |
| <p>3. Bobo terkejut melihat banyak makanan di dalam kulkas.</p> |  |  |
| <p>4. Isi dalam kulkas.</p> |  |  |

e. *Scene 16*

Adegan dan emosi pada *scene 16* adalah panik dan bingung karena Bobo mengalami diare. Rizal dan Tata kebingungan untuk mencari solusi menyembuhkan Bobo. Suasana dan emosi pada *scene* ini menonjolkan rasa sakit Bobo dan rasa khawatir teman Bobo karna Bobo sakit perut dan tidak bias melanjutkan pertandingan. Pada *scene* ini juga akan menerapkan teknik *handheld* yang diterapkan pada *shot* (2) dan (4) ketika Bobo keluar dari kamar mandi dan masih merasakan mules. Penggunaan *handheld* untuk menambah dramatisasi adegan Bobo sedang sakit perut.

Tabel 5.9 Pembahasan Karya *Scene* 16

| ADEGAN | STORYBOARD | VISUAL |
|--|---|---|
| 1. Tata dan Rizal keheranan. |  |  |
| 2. Ekspresi Bobo keluar dari WC |  |  |
| 3. Tata dan Rizal menanyakan apa yang terjadi kepada Bobo. |  |  |
| 4. Ekspresi Bobo sakit perut. |  |  |

f. *Scene* 23

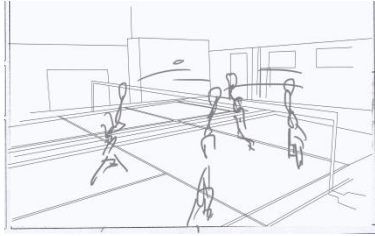



Scene 23 merupakan puncak konflik dimana tokoh utama Bobo harus melawan rasa sakit perutnya demi bisa memenangkan pertandingan bulutangkis. Rasa sakit pada diri Bobo membuat ia semakin susah untuk fokus dan berkonsentrasi akan

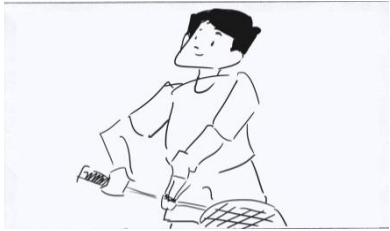







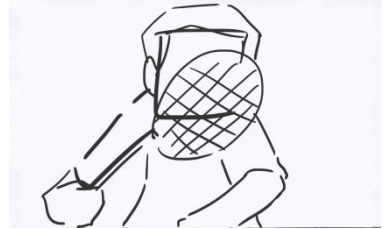

divialkan dengan teknik pergerakan kamera *handheld* seperti pada *shot* (3), (4) dan (7).

Perhaps the best place to begin a discussion of camera movement is with the most challenging-going handheld. You may find it convenient to hold a smaller camera in your hand, but just because it is readily available mode of shooting does not mean that it is appropriate and it certainly does not mean it is easy to do well. (Roy Thompson, 2009: 116)

Pada *scene* ini akan banyak menggunakan teknik pergerakan *handheld* agar menambah dramatisasi adegan tokoh utama saat bertanding. Penggunaan *handheld* juga akan membuat *shot* menjadi lebih dinamis digunakan untuk menguatkan adegan semangat dan rasa tertekan yang dialami oleh tokoh utama. Teknik pergerakan kamera dengan menggunakan *crane* akan diterapkan juga pada *scene* ini seperti *shot* (1). Penggunaan *crane* bertujuan untuk memperlihatkan suasana di sekitar gor ketika Bobo bertanding bulutangkis. *Shot* (8) menggunakan *high angle* yang digunakan untuk memperlihatkan kemenangan Bobo ketika bertanding bulutangkis.

Tabel 5.12 Pembahasan Karya *Scene* 23

| ADEGAN | STORYBOARD | VISUAL |
|-------------------------------|---|---|
| 1. Bobo memulai pertandingan. |  |  |
| 2. Bobo melakukan servis. |  |  |

| | | |
|---|---|---|
| <p>2. Ekspresi lawan Bobo.</p> |  |  |
| <p>3. Ekspresi Bobo sakit perut.</p> |  |  |
| <p>4. Tata dan Rizal menyemangati Bobo.</p> |  |  |
| <p>5. Bobo melakukan smash.</p> |  |  |
| <p>6. Ekspresi Bobo focus pertandingan.</p> |  |  |



Kesimpulan

Unsur dramatik dalam sebuah film memang sangatlah penting perannya dalam membangun sebuah dramatisasi cerita. Salah satu unsur dramatik yang berfungsi untuk menguatkan dramatisasi cerita pada film “UUPS” adalah pergerakan kamera. Film yang bergenre drama musikal seperti “UUPS” ini memang sangat penting sekali untuk menonjolkan mood dan ketegangan dalam setiap bagian dalam ceritanya. Suasana dan ketegangan disini berfungsi untuk membuat penonton agar merasa berdebar-debar dan ikut merasakan apa yang Bobo rasakan.

Bentuk-bentuk pergerakan kamera pada film “UUPS” mampu membangun adegan dan suasana ketegangan. Hal ini dilihat dari beberapa unsur sinematografi yang telah diterapkan yakni *angle* kamera dan pergerakan kamera. Adanya pergerakan kamera yang cepat dan banyak dapat memberi kesan kepada tokoh utama suasana atau kondisi dinamis, tidak stabil, tegesa-gesa, dan panik. Dengan memanfaatkan teknik *handheld* kamera yang cepat mampu merepresentasikan suasana yang berada dalam kondisi yang menegangkan. Ketika kamera banyak bergerak maka suasana dapat terkesan lebih kompleks, ukuran *shot* yang lebih dekat memberikan kesan kamera terlihat bergerak dengan jarak dekat dengan objek yang terdapat pada *frame*, sehingga kondisi objek atau ekspresi wajah atau emosi yang ditunjukkan oleh tokoh pada sebuah *shot* terlihat dengan jelas dan terkesan mendalam.

Saran

Film pendek fiksi “UUPS” diproduksi dengan memfokuskan pada pembangunan dramatisasi adegan dengan menggunakan unsur pergerakan kamera. Pergerakan kamera membangun dramatisasi sebuah cerita dengan kuat

apalagi film-film yang bergenre olahraga. Oleh karena itu, proses penciptaan selanjutnya diharapkan mampu mengurai dan menganalisis kembali dengan lebih dalam terkait dengan unsur dramatik, karena masih ada banyak hal yang bisa diciptakan melalui unsur dramatik tersebut. Seperti halnya adegan dalam hubungannya untuk mendramatisasi cerita masih banyak sekali hal yang bisa dilakukan untuk mengkomunikasikan ketegangan tersebut dengan hanya menggunakan unsur pergerakan kamera saja namun bisa dengan teknik atau konsep yang lain agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Banyak hal diluar teknis yang dapat dilakukan untuk mencapai sebuah konsep namun hal yang terpenting adalah menempatkan segala sesuatu pada tempatnya, bukan hanya sekedar untuk mencapai nilai keindahan atau hiburan saja namun sebuah nilai pesan yang bisa disampaikan melalui sebuah gambar. Maka dari itu hal pokok yang terpenting adalah pematangan konsep pada proses produksi sebuah karya menjadi poin utama supaya tidak ada hal yang terjadi diluar kehendak yang bisa merusak gagasan atau sebuah konsep yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, David, Kristin Thompson. 2008. *Film Art: an Introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Blain, Brown. *Cinematography the Theory and Practice*. Oxford: Focal Press, 2011.
- Effendy, Heru. 2009. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga
- Goodridge, Mike, dan Tim Grierson. *Cinematography*.
- Masceli, A.S.C. Joseph V. 1987. *Angle Kontinuitas-Editing-Close up-Komposisi dalam Sinematografi*. Proyek Terjemahan Yayasan Citra
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montage Press.
- Thompson, Roy. 1998. *Grammar of the Shot*. Woburn: Focal Press.
- Thompson, Roy, dan Christopher Bowen. *Grammar of the Shot Second Edition*. Oxford: Focal Press, 2009
- Proferes, Nicholas T. *Film Directing Fundamentals*. Oxford: Focal Press, 2008
- Ward, Peter. *Picture Composition*. Oxford: Focal Press, 2003
- Zoebazarry, M. Ilham. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013
- Subroto, Darwanto Sastro. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University, 1994