

**ANALISIS PERGERAKAN KAMERA  
TERHADAP PENINGKATAN EFEK DRAMATIK  
PADA ADEGAN PERKELAHIAN DALAM FILM  
“MERANTAU”**

**SKRIPSI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi



**Disusun oleh:**  
**Anjar Widyarosadi**  
**NIM: 0710270032**

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

**2012**

**ANALISIS PERGERAKAN KAMERA  
TERHADAP PENINGKATAN EFEK DRAMATIK  
PADA ADEGAN PERKELAHIAN DALAM FILM  
“MERANTAU”**

**SKRIPSI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3963/H/S/2012
KLAS	
TARIKAH	8-8-2012
	CU



Disusun oleh:  
Anjar Widyarosadi  
NIM: 0710270032



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

2012

**ANALISIS PERGERAKAN KAMERA  
TERHADAP PENINGKATAN EFEK DRAMATIK  
PADA ADEGAN PERKELAHIAN DALAM FILM  
“MERANTAU”**

**SKRIPSI**  
**untuk memenuhi sebagian persyaratan**  
**mencapai derajat Sarjana Strata 1**  
**Program Studi Televisi**



**Disusun oleh:**  
**Anjar Widyarosadi**  
**NIM: 0710270032**

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

**2012**

## HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir ini telah diajukan dalam ujian dan telah diuji, serta dinyatakan lulus oleh tim penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang diselenggarakan pada tanggal 21 Juni 2012 pada pukul 10.15 WIB.

Dosen Pembimbing I



Yohana Ari Ratnaningtyas, M. Si.  
NIP. 19730205 200912 2 001

Dosen Pembimbing II



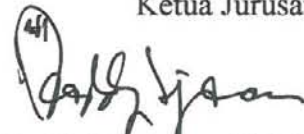
Latief Rakhman Hakim, M. Sn.  
NIP. 19790514 200312 1 001

Cognate




Andri Nur Patrio, M. Sn.  
NIP. 19750529 200003 1 002

Ketua Jurusan



Deddy Setyawan, M. Sn.  
NIP. 19760729 200112 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anjar Widyarosadi

No. Mahasiswa : 071 0270 032

Angkatan Tahun : 2007

Judul Skripsi :

Analisis Pergerakan Kamera terhadap Peningkatan Efek Dramatik pada Adegan  
Perkelahian dalam Film “Merantau”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Penciptaan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya 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 dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 22 Mei 2012

Yang menyatakan,



Anjar Widyarosadi

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

Terdapat 5 jembatan dalam kehidupan

1. Jembatan terpendek adalah keputusan
2. Jembatan terpanjang adalah pengharapan
3. Jembatan terkuat adalah iman
4. Jembatan termahal adalah pengorbanan
5. Jembatan terindah adalah kasih

Ketika kita mampu menata pikiran dan hati kita, maka yang akan keluar dari hidup kita adalah pikiran yang positif, perkataan yang membangun dan hidup yang memberkati.

Jadilah seperti akar yang gigih mencari air, menembus tanah yang keras, demi sebatang pohon. Ketika pohon tumbuh, berdaun rimbun, berbunga indah, tampil elok dan mendapat pujian. Akar tak pernah mengeluh, ia tetap sembunyi di dalam tanah itulah makna dari sebuah ketulusan.

Janganlah menangis saat matahari menghilang,  
sebab air mata akan menghalangi kita melihat bintang-bintang.

Jangan pernah melawan masalah dengan logika manusia yang terbatas,  
tetapi hadapilah dengan keyakinan akan setiap janji TUHAN.

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

Bapakku yang di surga yang selama masa hidupnya sudah memberiku semangat dan kasih sayang sehingga saya bisa menyelesaikan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ibuku tercinta, terimakasih atas doa, bimbingan, dorongan, semangat, kesabaran dan pengorbananmu selama ini yang boleh aku terima. Sungguh hebat dapat kau laksanakan tugasmu sebagai ibu dan sebagai ayah sejak ayah pulang ke surga.

Kakakku Adi, Anita, Wisnu, Sari, dan adikku yang tak pernah henti kau memberikan semangat, pertolongan, doa dan dorongan.

Kekasihku Cirene Resmalia Ganap, yang selalu memberiku dorongan, doa dan semangat untuk segera menyelesaikan studiku. Terimakasih untuk perhatian, cinta, kasih sayang, doa serta dukungan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Allah yang selalu memberikan hal-hal terbaik tepat pada waktunya sehingga penelitian “Analisis Pergerakan Kamera terhadap Peningkatan Efek Dramatik pada Adegan Perkelahian dalam Film Merantau” ini dapat diselesaikan dengan baik meskipun dengan segala keterbatasan pengetahuan penulis dan hambatan yang hadir selama proses penelitian. Penelitian ini masih jauh dari sempurna, masih terdapat kekurangan pada penulisan ini. Tetapi, walau dengan hasil yang masih jauh dari maksimal, penulis berharap tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkan. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terimakasih yang setulusnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Baik atas segala kisah yang begitu indah hingga saat ini.
2. Drs. Alexandri Luthfi R, M. S., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Deddy Setyawan, M. Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi FSMR ISI Yogyakarta.
4. Yohana Ari Ratnaningtyas, M. Si., selaku Pembimbing I.
5. Latief Rakhman Hakim, M. Sn., selaku Pembimbing II.
6. R. R Ari Prasetyowati, selaku Dosen Wali.
7. Andri Nur Patrio, M. Sn., selaku Dosen Penguji Ahli.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Televisi FSMR ISI Yogyakarta.
9. Mas Yus, Bu Iza, Mas Kulup, Mas Nur, Pak Marjuni, staf administrasi Jurusan Televisi.
10. Segenap karyawan dan dosen Fakultas Seni Media Rekam.
11. (+) Alm. Bapakku Waslan.
12. Ibuku Jumiasih.
13. Kakakku Adi, Anita, Wisnu, Sari, dan adikku Aang.
14. Kekasihku Eirene Resmalia Ganap.
15. Mama Jalista Saul.



16. Saudara dan teman-temanku: Budhe Marsiyani, Guru-guru Sekolah Minggu (Gita, Mas Bowo, Mas Totok, Daniel, Kak Riston).
17. Rekan-rekan Persekutuan Mahasiswa Kristen ISI Yogyakarta.
18. Sahabat 2007 FSMR dan semua angkatan Jurusan Televisi.
19. Sahabat handai taulan yang telah membantu memberikan masukan saat penulisan dan turut memberikan dukungan hingga terwujudnya karya tulis ini dan semoga dapat bermanfaat bagi siapa saja .

Bersama doa yang tulus serta kata maaf, semoga tulisan ini bermanfaat bagi semua pembaca, dan bagi semua kalangan yang memiliki kepentingan kearah peningkatan pengetahuan yang lebih baik.



Yogyakarta, Mei 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xi
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Tinjauan Pustaka.....	5
F. Metode Penelitian.....	6
BAB II OBYEK PENELITIAN.....	9
A. Sinopsis Film “Merantau”.....	9
B. Peran dan Pemeran.....	11
C. Pergerakan Kamera pada Adegan Perkelahian Film “Merantau”.....	15
D. Efek Dramatik pada Adegan Perkelahian Film “Merantau”.....	17
BAB III LANDASAN TEORI.....	18
A. Sinematografi.....	18
B. Komposisi Gambar.....	19
1. <i>Movements</i> (Gerakan-gerakan).....	20
2. <i>Image Placement</i> (Penempatan Citra).....	21
3. <i>Integrate Composition and Camera Angles</i>	

(Komposisi dan <i>Angle</i> Kamera Terpadu) .....	22
4. <i>Perspective</i> (Perspektif) .....	23
C. Ukuran Gambar .....	23
1. <i>Long Shot</i> .....	23
2. <i>Medium Long Shot</i> .....	23
3. <i>Full Shot</i> .....	24
4. <i>Medium Shot</i> .....	24
5. <i>Medium Close-Up</i> .....	24
6. <i>Close-Up</i> .....	24
7. <i>Big Close-Up</i> .....	24
8. <i>Extreme Close-Up</i> .....	24
9. <i>Varisi Shot</i> .....	24
9.a. <i>Establishing Shot</i> .....	24
9.b. <i>Beauty Shot</i> .....	25
D. <i>Camera Angle</i> .....	25
1. <i>High Angle</i> .....	26
2. <i>Eye Level</i> .....	26
3. <i>Low Angle</i> .....	26
4. <i>Obyektif Camera Angle</i> .....	27
5. <i>Subyektif Camera Angle</i> .....	27
6. <i>Point of View</i> .....	27
E. Pergerakan Kamera .....	28
1. <i>Tilting (Up/Down)</i> .....	28
2. <i>Panning (Left/Right)</i> .....	29
3. <i>Follow</i> .....	30
4. <i>Offscreen dan Onscreen</i> .....	30
5. <i>Pedestal</i> .....	31
6. <i>Crane</i> .....	31
7. <i>Crabbing/Trucking</i> .....	31
8. <i>Dolly/Tracking</i> .....	31
9. <i>Swing/Arcing</i> .....	32

F. <i>Handheld camera</i> .....	34
G. <i>Look and Mood</i> dalam Sinematografi.....	34
1. “ <i>Look</i> ” pada Film .....	35
1.a. <i>Short Focal-Length (Wide Angle)</i> .....	35
1.b. <i>Normal Focal-Length (Normal)</i> .....	36
1.c. <i>Long Focal-Length (Telephoto)</i> .....	36
1.d. Teknik Fokus Lensa .....	36
2. “ <i>Mood</i> ” pada Film .....	37
H. Efek Dramatik Film .....	38
I. Film Aksi ( <i>Action Film</i> ).....	39
J. Pencak Silat.....	40
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	42
BAB V PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran .....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	63
LAMPIRAN.....	65

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
BAB II	
Gambar 1. Tokoh Yuda.....	11
Gambar 2. Tokoh Astri .....	12
Gambar 3. Tokoh Adit .....	13
Gambar 4. Tokoh Ratger.....	14
BAB III	
Gambar 1. <i>a. High Angle; b. Eye Level; c. Low Angle</i> .....	27
Gambar 2. <i>Tilt Up; Tilt Down</i> .....	29
Gambar 3. <i>Pan Left; Pan right</i> .....	30
Gambar 4. <i>Follow</i> .....	30
Gambar 5. <i>Track In/Track Out</i> .....	32
BAB IV	
Gambar 1. <i>Full Shot, handheld camera</i> , Yuda bersiap melawan anak buah Joni di dalam Bar I.....	43
Gambar 2. <i>Full Shot, handheld camera</i> , Yuda bertarung melawan anak buah Joni di Bar I .....	44
Gambar 3. <i>Full Shot, handheld camera</i> , Yuda bertarung melawan anak buah Joni di Bar I .....	44
Gambar 4. <i>Full Shot, handheld camera</i> , Yuda bertarung melawan anak buah Joni di Bar I .....	44
Gambar 5. <i>Full Shot, pan left</i> , Yuda bertarung melawan anak buah Joni di Bar I .....	44
Gambar 6. <i>Full Shot, handheld camera</i> , Yuda bertarung melawan anak buah Joni di Bar I .....	45
Gambar 7. <i>Full Shot, pan left</i> , Yuda bertarung melawan anak buah Joni di Bar I .....	45
Gambar 8. <i>Medium shot</i> , dalam pergerakan kamera <i>handheld</i> Menunjukkan kesiagapan gerakan tokoh .....	46
Gambar 9. <i>Medium shot</i> , dalam pergerakan kamera <i>handheld</i> Menunjukkan kesiagapan gerakan tokoh .....	46

Gambar 10. <i>Medium shot</i> , dalam pergerakan kamera <i>handheld</i> Menunjukkan kesiagapan gerakan tokoh.....	47
Gambar 11. <i>Medium shot</i> , dalam pergerakan kamera <i>handheld</i> Menunjukkan kesiagapan gerakan tokoh.....	47
Gambar 12. <i>Close Up</i> ekspresi wajah Yuda tertekan .....	48
Gambar 13. Pergerakan kamera <i>handheld</i> dengan menggunakan lensa <i>wide</i> dalam satu <i>shot</i> .....	48
Gambar 14. Pergerakan kamera <i>handheld</i> dengan menggunakan lensa <i>wide</i> dalam satu <i>shot</i> .....	48
Gambar 15. Pergerakan kamera <i>handheld</i> dengan menggunakan lensa <i>wide</i> dalam satu <i>shot</i> .....	48
Gambar 16. Pergerakan kamera <i>handheld</i> dengan menggunakan lensa <i>wide</i> dalam satu <i>shot</i> .....	48
Gambar 17. Pergerakan kamera <i>handheld</i> dengan menggunakan lensa <i>wide</i> dalam satu <i>shot</i> .....	48
Gambar 18. Anak buah Joni mengejar Yuda dari bawah .....	50
Gambar 19. Pergerakan kamera <i>handheld</i> , pergerakan lensa <i>racking focus</i> dengan menggunakan lensa <i>telephoto</i> .....	51
Gambar 20. Pergerakan kamera <i>handheld</i> , pergerakan lensa <i>racking focus</i> dengan menggunakan lensa <i>telephoto</i> .....	51
Gambar 21. Pergerakan kamera <i>crane</i> , Yuda melompat ke balkon rumah susun di seberang saat dikejar anak buah Joni ...	53
Gambar 22. Pergerakan kamera <i>crane</i> , Yuuda melompat ke balkon rumah susun di seberang saat dikejar anak buah Joni ...	53
Gambar 23. Pergerakan kamera <i>crane</i> , Yuda melompat ke balkon rumah susun di seberang saat dikejar anak buah Joni ...	53
Gambar 24. <i>Low angle</i> , Yuda melompat ke balkon rumah susun di seberang saat dikejar anak buah Joni.....	53
Gambar 25. Pergerakan kamera <i>crane-follow</i> terhadap obyek yang jatuh dari ketinggian gedung.....	54
Gambar 26. Pergerakan kamera <i>crane-follow</i> terhadap obyek	

yang jatuh dari ketinggian gedung.....	54
Gambar 27. <i>Follow track-handheld camera offscreen</i> Yuda mengejar anak buah Joni yang menculik Adit.....	55
Gambar 28. <i>Track out-handheld camera offscreen</i> Yuda mengejar anak buah Joni yang menculik Adit.....	55
Gambar 29. <i>Track in-handheld camera offscreen</i> Adit diculik melewati jembatan penyeberangan.....	55
Gambar 30. <i>Track in-handheld camera offscreen</i> Anak buah Joni datang dari sisi berlawanan menghadang Yuda.....	55
Gambar 31. <i>Handheld camera-zoom out</i> Yuda melawan anak buah Joni yang menggunakan parang .....	56
Gambar 32. <i>Handheld camera-zoom in</i> Anak buah Joni hendak menusuk Yuda dari belakang .....	57
Gambar 33. <i>Handheld-high angle</i> Yuda dan Erik terlibat perkelahian di dalam sebuah <i>lift</i> yang sempit .....	58
Gambar 34. Adegan perkelahian di dalam <i>lift</i> , diambil dalam satu <i>shot</i> dengan beberapa pergerakan kamera .....	58
Gambar 35. Adegan perkelahian di dalam <i>lift</i> , diambil dalam satu <i>shot</i> dengan beberapa pergerakan kamera .....	58
Gambar 36. Adegan perkelahian di dalam <i>lift</i> , diambil dalam satu <i>shot</i> dengan beberapa pergerakan kamera .....	58
Gambar 37. Adegan perkelahian di dalam <i>lift</i> , diambil dalam satu <i>shot</i> dengan beberapa pergerakan kamera .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	<i>Scene</i> dalam Film “Merantau”
LAMPIRAN II	Tabel Sinematografi Adegan Perkelahian pada Menit 40.15”- 41.49” (Bar #1)
LAMPIRAN III	Tabel Sinematografi Adegan Perkelahian pada Menit 46.30” – 48.18” (Jembatan Penyeberangan)
LAMPIRAN IV	Tabel Sinematografi Adegan Perkelahian pada Menit 64.04”- 65.21” (Menyelamatkan Uang Tabungan)
LAMPIRAN V	Tabel Sinematografi Adegan Perkelahian pada Menit 76.10” – 77.21” (Dalam Lift Adu Silat Harimau)
LAMPIRAN VI	Form IV : Kartu Konsultasi
LAMPIRAN VII	Form VI: Keterangan mengikuti Ujian Tugas Akhir Penelitian
LAMPIRAN VIII	SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN SEMINAR TUGAS AKHIR SKRIPSI
LAMPIRAN IX	PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
LAMPIRAN X	POSTER SEMINAR SKRIPSI
LAMPIRAN XI	UNDANGAN SEMINAR SKRIPSI
LAMPIRAN XII	SAMPUL KATALOG SEMINAR SKRIPSI
LAMPIRAN XIII	X- <i>BANNER</i>
LAMPIRAN XIV	FOTO DOKUMENTASI



## ABSTRAK

Penelitian tentang *Analisis Pergerakan Kamera terhadap Peningkatan Efek Dramatik pada Adegan Perkelahian dalam Film "Merantau"* ini bertujuan sebagai berikut: a). Mengetahui penerapan penggunaan pergerakan kamera dan pengaruh pergerakan kamera terhadap peningkatan efek dramatik pada adegan perkelahian dalam film *action* "Merantau". b). Mengetahui motivasi penggunaan teknik dan konsep pergerakan kamera dalam membangun *mood* penonton pada adegan perkelahian pada film *action* "Merantau". Penelitian ini menggunakan pendekatan teori pergerakan kamera dan aspek sinematografi, dan efek dramatik film dengan metode penelitian deskriptif kualitatif dalam menghubungkan pengaruh pergerakan kamera dan motivasinya terhadap efek dramatik yang ditimbulkan. Pergerakan kamera adalah aspek yang sangat penting dalam pengambilan film. Karena selain memunculkan kesan estetis, gerakan kamera juga dapat meningkatkan efek dramatik. Pergerakan kamera yang disuguhkan dalam setiap adegan perkelahian dalam film "Merantau" mampu menciptakan kesan kedalaman dan keterlibatan penonton sebagai orang ketiga dalam *action*. Peningkatan efek dramatik pada adegan perkelahian dalam film ini terjadi ketika penggunaan pergerakan kamera dalam suatu *shot* mampu membuat penonton merasakan sebuah ketegangan dan tekanan sama seperti apa yang dirasakan tokoh cerita pada sebuah kondisi yang mencekam.

Berdasarkan hasil kajian dapat disimpulkan bahwa peningkatan efek dramatik adegan perkelahian dalam film melalui pergerakan kamera tidak terlepas dari aspek sinematografi itu sendiri. Efek dramatik yang tercipta erat kaitannya dengan *look* dan *mood* sinematografi. *Look* dan *mood* sinematografi dalam adegan perkelahian film ini menciptakan suasana hati yang tepat diantaranya, efek ketegangan dan emosi penonton yang dipertunjukkan dengan tampilan suasana perkelahian. Setiap pergerakan kamera dengan sudut pandang penonton sebagai orang ketiga memberikan efek dramatik karena penonton merasa terlibat dan memiliki kedekatan dengan *action*.

Kata kunci: Pergerakan kamera, efek dramatik, *look and mood* sinematografi.



untuk melestarikan salah satu budaya bangsa, yaitu pencak silat. Namun, Film *action* Indonesia biasanya kurang menegangkan pada saat adegan perkelahian, penilaian demikian dapat dilihat dari minimnya efek dan teknik beladiri yang ditampilkan. Untuk membangun *mood* (suasana hati) dalam film perkelahian dibutuhkan suatu efek-efek khusus yang membuat penonton merasakan keterlibatannya dan mengikuti cerita didalam adegan perkelahian tersebut. Film “Merantau” memiliki aspek sinematografi yang bervariasi dalam satu adegan perkelahian. Adapun teknik-teknik pengambilan gambar dan pergerakan kamera yang terjadi pada film ini antara lain teknik *handheld* yang memberikan detail pergerakan aktor sehingga menambah unsur ketegangan yang ada dalam adegan tersebut. Seperti pada adegan kejar-kejaran dan perkelahian yang ditunjukkan aktor di berbagai *scene* di antaranya, proyek bangunan yang belum jadi, di lorong-lorong, dan di gang-gang sempit. Teknik pergerakan kamera yang digunakan adalah teknik *handheld* yang membuat adegan-adegan perkelahian dan kejar-kejaran menjadi lebih menegangkan.

*Handheld* merupakan teknik pengambilan gambar dengan cara kamera yang dipegang dengan tangan untuk memperoleh efek dramatik. Efek dramatisasi yang dimaksud itu untuk menyentuh dan memainkan emosi (perasaan) para penonton. Efek dramatik secara khusus pada sesuatu yang masih berkaitan dengan konsep sudut pandang sinematik. Efek dramatik juga mengandung pengertian segala sesuatu yang sengaja diciptakan/direkayasa yang dapat menimbulkan kesan lebih dari biasa.<sup>5</sup> Dalam hal ini, gerakan-gerakan kamera yang tidak teratur mempertinggi kesan realitas yang diperoleh melalui sudut pandang subjektif dari seorang tokoh yang berada dalam keadaan bergerak.<sup>6</sup>

Melalui pergerakan kamera, penonton diajak oleh sutradara memasuki sebuah ruangan untuk melihat sesuatu dari jarak lebih dekat.

<sup>5</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka

<sup>6</sup> Bordwell, David. 2008. *Film Art 8th Edition: An Introduction*. University of Wisconsin, New York, America: McGraw – Hill, p 196

Kamera bisa diatur sedemikian rupa sehingga waktu penonton sudah berada dekat sekali pada subyek tersebut ada sejumlah keadaan dimana seorang sutradara dapat bertindak mengijinkan penonton untuk merasa terlibat. Dalam hal ini, pergerakan kamera lebih pada subjek yang bergerak dengan memperlihatkan detil pergerakan adegan perkelahian aktor dengan variasi *shot*, termasuk *angle*, dan pergerakan kamera yang dapat menambah efek dramatik ketika ditonton.

Dari fenomena tersebut ditemukan adanya motivasi dan manfaat terhadap penggunaan berbagai teknik pengambilan gambar seperti penggunaan *angle* dan beberapa pergerakan kamera dalam adegan perkelahian pada film *action* ini yang selalu mengikuti pergerakan objek dengan teknik pergerakan kamera *handheld*, *tracking*, *follow*, dan lain sebagainya. Sehingga pergerakan kamera yang digunakan pada pengambilan gambar tersebut dapat mempertinggi kesan/efek dramatik film. Oleh karena itu, melalui konsep pemikiran diatas pergerakan kamera dalam adegan perkelahian pada film ini pasti memiliki alasan-alasan tertentu sehingga perlu diteliti motivasi-motivasi penggunaan pergerakan kamera terhadap peningkatan efek dramatik dan belum pernah ada penelitian secara akademik terhadap obyek penelitian dengan variabel pergerakan kamera pada film "Merantau".

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian terhadap bagaimana aspek sinematografi berkaitan langsung dengan seni visual dalam menilai dan mencipta dengan maksud untuk memperoleh efek dramatis melalui pergerakan kamera pada adegan perkelahian dalam film *action* "Merantau" yang kemudian permasalahan ini diangkat dalam penulisan proposal skripsi dengan judul: Analisis Pergerakan Kamera terhadap Peningkatan Efek Dramatik pada Adegan Perkelahian dalam Film "Merantau".

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan penggunaan pergerakan kamera dan pengaruh pergerakan kamera terhadap peningkatan efek dramatik pada adegan perkelahian dalam film “Merantau”?
2. Bagaimana membangun *mood* penonton dalam adegan perkelahian pada film *action* Merantau melalui pergerakan kamera?

## C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan penggunaan pergerakan kamera dan pengaruh pergerakan kamera terhadap peningkatan efek dramatik pada adegan perkelahian dalam film *action* “Merantau”.
2. Mengetahui motivasi penggunaan teknik dan konsep pergerakan kamera dalam membangun *mood* penonton pada adegan perkelahian pada film *action* “Merantau”.

## D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wacana studi tentang analisis *shot* sebagai sebuah metode dalam menganalisa film dari aspek sinematografi terutama dari sudut pandang pergerakan kamera terhadap peningkatan efek dramatik dan ini diharapkan dapat bermanfaat dalam kajian *filmology*. Selain itu, dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan aspek sinematografi terutama motivasi-motivasi penggunaan pergerakan kamera dalam membangun *mood* penonton dan meningkatkan efek dramatik dalam film.

2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu pemeraman dan sutradara film dalam menerapkan motivasi-

motivasi penggunaan pergerakan kamera dalam membangun *mood* penonton dan meningkatkan efek dramatik dalam film *action* yang akan diproduksi nantinya.

#### E. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan sumber literatur yang terkait dengan pergerakan kamera terhadap peningkatan efek dramatik yang menjadi topik atau tema dari penelitian ini, serta merujuk kepada penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan dengan topik yang hampir sama. Beberapa buku yang digunakan sebagai rujukan atau referensi dari penelitian ini adalah:

*Film Art an Introduction, Eight Edition*, penulis David Bordwell dan Kristin Thompson. Dalam buku ini terdapat bagian yang membahas tentang fungsi dari *camera movement/mobile frame* dalam sebuah film.

*Picture Composition for Film and Television, Second Edition*, penulis Peter Ward. Dalam buku tersebut terdapat bab yang menjelaskan bahwa komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar yang bisa membentuk suatu kesatuan yang serasi (harmonis) dengan penggunaan prinsip-prinsip komposisi mengenai unsur-unsur visual dan emosional yang terkandung dalam perekaman citra dari penuturan ceritanya.

*Digital Video Camerawork*, penulis Peter Ward. Dalam buku tersebut dibahas tujuan atau motivasi pergerakan kamera yang harus diperhatikan dalam pembuatan film untuk membangun *mood* cerita.

Cara Menilai Sebuah Film (*The art of Watching Film*, penulis Joseph M. Boggs) Terjemahan Drs. Asrul Sani. Dalam buku tersebut terdapat bagian yang menjelaskan bahwa citra visual bukan terletak pada sebuah keseluruhan artistiknya saja, tetapi juga terletak pada efek fotografis film yang indah dan penuh kekuatan. Pada akhirnya gambar-gambar itu secara psikologis dan dramatis maupun secara estetis dalam hubungan dengan film harus bisa dibenarkan secara keseluruhan sebagai alat-alat yang penting untuk

mencapai suatu tujuan film, penciptaan gambar-gambar yang indah merupakan kesatuan estetik sebuah film.

*Angle-Kontinuitas-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi (The Five C's of Cinematography, Motion Picture Filming Techniques Simplified*, penulis Joseph V. Mascelli, A. S. C) terjemahan H. M. Y. Biran. Pada buku ini terdapat bab yang memberikan penjelasan *camera angle* atau sudut penempatan kamera yang memegang peranan yang sangat penting pada sinematografi. *Angle* kamera didefinisikan sebagai wilayah dan titik pandang yang direkam oleh lensa. Penempatan kamera menentukan berapa luas wilayah yang akan dirangkum, dan titik pandangan dari mana penonton akan menyaksikan peristiwa.

Memahami Film, penulis Himawan Pratista. Dalam buku tersebut terdapat bagian yang menjelaskan bahwa dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta obyek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama.

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

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai batasan yang mempunyai kepentingan dengan makna dan penafsiran, maksudnya adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk memikirkan teks media sebagai bagian dari sebuah tatanan kajian yang dapat digunakan ke dalam penulisan ilmiah.<sup>7</sup> Metode ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan mengenai situasi-situasi dan kejadian-kejadian, selain itu juga untuk memperoleh kejelasan dan gambaran yang benar dari suatu objek sebagaimana adanya.

---

<sup>7</sup> Stokes, Jone. 2006. *How To Do Media Cultural and Studies*. Yogyakarta: Bintang Pustaka, p 85

Metode deskriptif kualitatif merupakan suatu penelitian yang mencoba mengungkapkan suatu keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya, sehingga sekedar mengungkapkan fakta dengan memberikan gambaran secara objektif tentang keadaan yang sebenarnya dari objek yang sedang atau akan diteliti nantinya serta diperkuat dengan menginterpretasi yang ada.<sup>8</sup>

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang didapat dalam objek penelitian yaitu film “Merantau”. Data tersebut berupa data aspek kamera, *framing*, komposisi dan pergerakan kamera pada saat adegan berkelahi.

#### 1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap ini berguna sebelum penulisan dilaksanakan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan bahan-bahan yang menjadi landasan awal untuk meneliti. Bahan tersebut berupa data tertulis maupun data CD film *action* “Merantau”.

Film “Merantau” memiliki durasi selama 96 menit 37 detik. Penelitian yang diamati pada penelitian ini adalah pergerakan kamera pada setiap adegan perkelahian dari menit 0 – 96.37” . Pada penelitian ini, terdapat pola pengulangan penggunaan aspek kamera, *framing*, komposisi, dan teknik pergerakan kamera pada saat adegan perkelahian. Oleh karena itu, pengamatan dilakukan pada menit 1). 40.15”-41.49”; 2). 46.30”-48.18”; 3). 64.04”-65.21” 4). 76.10”-77.21” karena dari masing-masing menit tersebut memiliki perbedaan pola *setting* dan pergerakan kamera.

##### 1.a. Studi Pustaka

Dalam penelitian ini penulis juga menggunakan beberapa pustaka yang berkaitan langsung dengan teknik pergerakan kamera, komposisi gambar dalam film, baik

---

<sup>8</sup> Hadari, Nawawi. 1990. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, p 1



berupa buku dan dokumentasi-dokumentasi penting yang berkaitan dan berhubungan dengan objek penelitian.

1.b. Observasi

Pengamatan yang penulis lakukan adalah dengan melihat tayangan dan pengambilan beberapa contoh *shot* pada adegan berkelahi film “Merantau” sebagai bahan yang kemudian untuk dianalisa.

2. Tahap Analisis dan Pengolahan Data

Pada tahap ini penulis menganalisa *shot* dalam kaitannya penggunaan teknik pergerakan kamera yang digunakan pada film *action* “Merantau” terhadap peningkatan efek dramatik pada adegan perkelahian. Setelah menganalisis film, kemudian mengambil beberapa gambar dalam bentuk *snapshot* sebagai data gambar untuk dimasukkan kedalam data teknis yang sudah ditetapkan untuk dianalisa.

Data yang telah ada, kemudian dianalisis dengan cara mencermati dan mengamati peningkatan efek dramatik pada film *action* “Merantau” melalui pergerakan kamera pada adegan perkelahian. Data yang telah dianalisa kemudian akan diuraikan dalam bentuk deskripsi. Dan menarik sebuah kesimpulan sebagai hasil penelitian ini.