

ARTIKEL JURNAL

**PERGERAKAN KAMERA UNTUK MEMPERKUAT DRAMATIK
PADA SINEMATOGRAFI FILM “BAJING LONCAT”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh :
Rizky Zulfi Anwar
NIM 1410084132

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

2020

**PERGERAKAN KAMERA UNTUK MEMPERKUAT DRAMATIK
PADA SINEMATOGRAFI FILM “BAJING LONCAT”**

Alexandri Luthfi R, Latief Rakhman Hakim, M. Suparwoto, Rizky Zulfi A.

Program Studi Film & Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

JL. Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul, Yogyakarta

ABSTRACT

There are still so many criminality activities in Indonesia, one of it called as "Bajing Loncat". The criminality of bajing loncat is well known in street life with its dangerous and disturbing actions. This phenomenon became the background of film "Bajing Loncat" which tells the story of the executant's life.

The "Bajing Loncat" is a film with a criminal genre that uses the application of camera movements to strengthen the drama. Cinematography aspect plays big enough role in increasing the dramatization of the film. Because camera movement dynamically creates tempo and rhythm in film so the audience could feel what the characters feel through the presented visuals.

The embodiment of this work is carried out through an analysis of the application of camera movements so as to strengthen the conflict in the story by using cinematographic elements such as camera movement, handhelds, shot size and exposure.

Keywords: Cinematography, Camera movement, Dramatic

ABSTRAK

Kriminalitas yang masih begitu banyak di Indonesia, salah satunya yaitu bajing loncat. Fenomena bajing loncat cukup dikenal di kehidupan jalanan dengan aksinya yang sangat berbahaya dan merisaukan. Fenomena ini melatar belakangi penciptaan film “Bajing Loncat” yang menceritakan kisah pelaku bajing loncat dalam kehidupannya.

Film “Bajing Loncat” adalah film dengan genre kriminal dengan menggunakan penerapan pergerakan kamera untuk memperkuat dramatik. Aspek sinematografi memainkan peran yang cukup besar dalam meningkatkan dramatisasi pada film. Karena pergerakan kamera secara dinamis menciptakan tempo dan irama pada film. sehingga penonton merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh melalui visual yang disajikan.

Perwujudan karya ini dilakukan melalui analisis pada Penerapan pergerakan kamera sehingga mampu memperkuat konflik pada cerita. Unsur sinematografi antara lain adalah pergerakan kamera, *handheld*, ukuran *shot* dan pencahayaan.

Kata kunci: Sinematografi, Pergerakan kamera, Dramatik.

Pendahuluan

Kejahatan di Indonesia masih sering terjadi karena tingginya kesenjangan sosial atau tingkat ekonomi di Indonesia masih terbilang cukup rendah. Ide utama tentang kejahatan jalanan yang sering dibicarakan sopir truk di Indonesia yaitu bajing loncat. Keberadaan mereka menjadi momok tersendiri bagi para sopir, terlebih mereka para supir yang mengangkut barang bawaan.

Film “bajing loncat” yaitu tentang dua teman sebagai pelaku yaitu Jatmiko dan Parman. Beberapa waktu kemudian Parman memutuskan untuk tidak melakukan aksinya kembali karena ia ingin mencari pekerjaan yang halal. Setelah mereka berpisah Jatmiko berusaha membujuk kembali Parman untuk melakukan aksinya bersama.

Film memiliki alur cerita yang baik yaitu mudah dipahami maksud dan tujuan. Sinematografi juga berperan penting untuk pencapaian nuansa. Banyak film baru bergenre *crime*. menerapkan teknik sinematografi untuk menambahkan lapisan makna visual dan memperkuat emosional pada sebuah adegan, hal

tersebut menjadi acuan penciptaan karya ini dengan menggunakan aspek sinematografi sebagai penguat dramatik film “Bajing Loncat”.

pergerakan kamera karena film bergenre *crime* lekat sekali dengan suguhan visual yang bergerak untuk menambahkan dramatik film dan berpengaruh terhadap objek yang direkam, saat konflik muncul. teknik pergerakan kamera untuk menunjukkan perlawanan gagasan diantara kedua tokoh yang sedang mengalami konflik. Selain itu pergerakan kamera juga menggambarkan konflik batin yang terjadi antara Jatmiko dan istri Parman.

Konsep sinematografi film fiksi Bajing Loncat berasal dari referensi beberapa film kejahatan dan *action* yang diproduksi oleh beberapa rumah produksi film. Visual yang disajikan pada film kejahatan dan *action* sangat terkesan menegangkan karena penggunaan tehnik pergerakan kamera , seperti *handheld* sangat dirasa memberikan efek keguncangan secara visual sehingga dapat mempengaruhi penonton terhadap keadaan yang sedang terjadi pada cerita tersebut. Sinematografer dengan penggunaan pergerakan kamera dapat memperlihatkan bagaimana aksi perkelahian, kerusakan dan perampokan yang sedang terjadi membuat lebih nyata dan penonton diberikan sudut pandang yang baru dalam melihat aksi-aksi dalam cerita. Penuturan film adalah sebuah rangkaian dari kesinambungan gambar yang berubah-ubah dan menggambarkan sebuah aksi dan kejadian dari berbagai titik sudut pandang.

Memperkuat dramatik film dengan pergerakan kamera akan mengajak penonton merasakan emosi atau *mood* yang dialami tokoh. Teknik ini dapat dilakukan dengan menggunakan pergerakan kamera seperti *tilt*, *pan*, serta *track*, dimana kamera mengikuti objek saat adegan aksi-aksi cepat untuk menciptakan ketegangan dan memberi kedekatan serta memperkuat konflik sebuah adegan.

OBJEK PENCIPTAAN

1. Skenario film “BAJING LONCAT”

Penciptaan karya film ini dapat diwujudkan karena selesainya skenario film berjudul “Bajing Loncat”. Skenario adalah pedoman bagi seluruh kru baik

praproduksi, produksi, dan pascaproduksi untuk menghasilkan sebuah karya film sesuai dengan tujuan dan ide awal. Dalam pembuatan skenario “Bajing Loncat” menggambarkan bagaimana seorang Bajing Loncat beraksi dan dibumbui oleh cerita drama yang dibuat. Skenario ini akan menjadi panduan seluruh kru dalam membedah kebutuhan masing-masing divisi agar lebih mudah dan terkontrol dengan baik.

2. Judul Film

Film ini berjudul “Bajing Loncat”. Judul ini dipakai karena pelaku kejahatan yang menjarah isi truk di jalanan Indonesia di sebut Bajing Loncat. Istilah Bajing Loncat adalah hasil pemikiran masyarakat Indonesia. Kasus seperti bajing loncat banyak terjadi di Negara-negara lain namun namanya pembajakan. Masyarakat Indonesia telah menyepakati istilah penjarahan truk adalah Bajing Loncat. Kegunaan istilah orisinil hasil pemikiran rakyat Indonesia akan mejadikan judul film mudah dipahami dan mudah diingat.

3. Tema

Tema adalah garis besar atau gagasan dasar dari sebuah cerita. Tema akan menuntun jalan ceita dari awal hingga akhir. Skenario ini memiliki tema “kejahatan jalanan”.

4. Premis

Kembaliya mantan pelaku bajing loncat akibat bujukan dan rayuan temannya membuat dia terkangkap oleh polisi dan temannya merasa bersalah. Akibat dari semua itu temannya bertanggung jawab untuk keluarganya.

5. Sinopsis

Jatmiko (35th) menaiki motor roda tiga (motor jenis tosa atau viar) dengan rekannya (25th) seperti biasa setiap malam mereka melakukan kejahatan bajing loncat yaitu menguras isi truk yang lewat di jalan sepi dengan lompat ke- truk dan mencurinya. malam itu aksi mereka berhasil dan medapatkan belasan dus yang berisi barang elektronik . sesudah menjual ke penadah Jatmiko membagi hasil

jarahanya namun patner Jatmiko marah karena upahnya tidak sepadan akhirnya rekan Jatmiko tidak mau melakukan bajing loncat lagi.

Parman (32 th) yang seorang mantan Bajing Loncat baru saja kehilangan pekerjaan halalnya sebagai kuli bangunan, hal ini membuat Jatmiko tertarik untuk mengajak Parman untuk beraksi lagi. Awalnya parman tak mau terjerumus kembali dalam dunia kriminal namun faktor ekonomi keluarganya apalagi ia baru kehilangan pekerjaan, mau tidak mau Parman harus beraksi bajing loncat dengan Jatmiko.

Malam harinya Jatmiko dan Parman beraksi kembali mereka menjarah isi truk bermuatan besi tua. Namun naas sang sopir truk asal madura mengetahui aksi mereka, Jatmiko merasa ketakutan meninggalkan parman di kap truk dan mengakibatkan Parman tertangkap dan masuk penjara.

Jatmiko yang notabnya bekerja di kios galon termenung ketika melihat berita seorang bajing loncat tertangkap di klaten. Terlebih lagi Istri Parman (26 th) selalu menanyakan Parman dan juga menyalahkan Jatmiko atas tertangkapnya parman. Selama Parman dipenjara kelaurga parman semakin hancur khususnya faktor ekonomi.

Jatmiko yang Tak tega dengan keadaan keluarga parman memutuskan untuk menafkahi keluarga Parman dengan hasil uang Bajing Loncat. Pada suatu malam Jatmiko seorang diri menaiki pohon beranting panjang yang menjulur ke jalan, ia menunggu truk dan melompat ke kap truk. Keesokan harinya ia mendapatkan sapi dari jarahanya tadi malam dan sapi itu di taruh di depan rumah Parman untuk kebutuhan ekonomi keluarga parman. Jatmiko pulang dengan keadaan lega karena ia akan berjanji akan membiayai keluarga parman sampai Perman bebas dari penjara.

KONSEP KARYA

Film “Bajing Loncat” menggunakan pergerakan kamera untuk memperkuat unsur dramatik pada film yaitu konflik interpersonal maupun pada konflik

intrapersonal yang sedang terjadi pada tokoh. Konsep tersebut akan tervisualisasikan pada pergerakan kamera yang memperkuat kedekatan antara penonton dengan tokoh dalam cerita. Secara psikologis, pergerakan kamera difungsikan untuk membuat penonton merasakan apa yang tokoh rasakan. Seperti pada contoh *scene* 10 yang memiliki konflik interpersonal dengan adegan Jatmiko dan Parman saling duduk berhadapan. Pada adegan ini pergerakan kamera yang digunakan adalah *panning*. Pergerakan kamera ini memiliki peran sebagai poros dari kedua gagasan tokoh yang betentangan dan penonton tetap diposisikan di sudut pandang orang ketiga yang melihat dan mengamati bagaimana bujuk rayu Jatmiko untuk meyakinkan Parman untuk menerima tawarannya. Pada saat kamera bergerak dan berhenti kepada Jatmiko penonton akan merasakan kegeraman terhadap Jatmiko yang picik untuk merayu Parman. Sedangkan ketika *frame* berhenti ke Parman penonton akan merasakan kenaifan Jatmiko.

Konflik yang terjadi pada *scene* 20, kegagalan parman mencuri isi truk madura dan salah satu besi curiannya terjatuh sehingga aksi jatmiko dan parman diketahui oleh sopir, membuat parman tertangkap. Pergerakan kamera *track* berfungsi untuk menjelaskan kausalitas antara kegiatan Jatmiko dan tertangkapnya Parman. Pergerakan kamera memperkuat sensasi ketegangan pada dramatisasi adegan konflik, sehingga penonton ikut merasakan perasaan yang sedang dirasakan seluruh tokoh.

Suatu konflik eksternal yang dialami oleh Jatmiko dan Parman yang membuat perjalanan mereka semakin runyam. Penerapan pergerakan kamera akan mengacu pada rangkaian peristiwa demi peristiwa yang terjadi di film. Film ini menerapkan teori pergerakan kamera untuk memperkuat dramatik pada film agar dapat memberikan kesan yang selayaknya dirasakan tokoh. Keguncangan gambar memberikan kesan keguncangan konflik yang dibangun dengan berbagai macam pergerakan kamera sebagai gambaran kepada penonton terhadap situasi konflik sehingga penonton mendapatkan gambaran konflik batin tokoh pada situasi-situasi tertentu.

Sebagain besar *shot-shot* di film ini terdiri dari pergerakan kamera dengan

handheld, *panning*, *track* untuk mendukung dramatik konflik yang terjadi. Konflik eksternal digambarkan dengan pergerakan *follow handheld* untuk memberikan informasi ke penonton sehingga cerita dalam film tidak terputus melalui *cut* dari editing. Pergerakan kamera tersebut akan menggambarkan dramatik konflik yang sedang mengalami permasalahan antara Jatmiko dengan istri Parman, yaitu ketika istri Parman baru saja mengetahui bahwa Parman tertangkap polisi. Fungsi kamera *follow handheld* memiliki motivasi menjaga suasana konflik internal dan eksternal yang terjadi pada situasi tersebut.

PEMBAHASAN

Tahapan Perwujudan film “Bajing Loncat” ini telah melewati beberapa proses yang dapat menjadi satu kesatuan sesuai dengan *Standar Operational Procedur* seperti, proses praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga tahapan penciptaan karya tersebut tidak bisa dihindari satu dan yang lainnya, karena semua tahapan tersebut saling terhubung untuk dapat membuahkan hasil sesuai perencanaan.

a. Scene 1

Pada film “Bajing Loncat” dibuka dengan adegan suasana yang gelap dan sepi terlihat awan yang mendung terselimuti oleh kabut memperlihatkan suasana yang gelap dan mencekam.

1. Pergerakan kamera

“Merupakan teknik pergerakan kamera secara vertical, istilah terbagi kedalam *tilt up* pergerakan kamera keatas dan *tilt down* untuk pergerakan kebawah. Umumnya teknik ini digunakan untuk menunjukkan ketinggian atau kedalaman subyek dan menunjukkan adanya satu hubungan (Subroto, 1994:93).”

Penerapan pergerakan kamera secara *tilt down* dimaksudkan untuk memperkenalkan tokoh yang terlihat menakutkan dan menyeramkan di mana diantara tokoh tersebut yang akan menjadikan timbulnya beberapa konflik dalam film.

2. *Shot size*

“Gambar yang diambil dalam *long shot* biasanya ter komposisi dengan longgar, hingga para pemain mempunyai cukup peluang untuk bergerak kesana kemari, dan setting dapat diperlihatkan untuk menjelaskan keseluruhan (Mascelli 1997, terjemahan Biran 2010, 29-30).”

Shot size long shot sengaja dilakukan untuk sebuah pengenalan lokasi dan suasana untuk membangun mood yang terlihat seram dan sepi. Dalam *shot* tersebut terlihat sebuah motor beroda tiga yang melewati sebuah jembatan. *Shot size* tersebut untuk memberikan ruang untuk pergerakan tokoh. Sehingga penonton dapat melihat ruang dan suasana secara keseluruhan.

3. Pencahayaan

Pencahayaan pada scene 1 (*natural light*) berfungsi untuk membangun suasana menjadi realis, seperti lampu penerangan pada sebuah perkampungan. Penerapan cahaya *low key* untuk memberi kesan dramatis pada film.

b. Scene 8

Keasikan Jatmiko bermain togel membuat teman Jatmiko kesal apalagi ditambah pembagian hasil yang diterima oleh teman Jatmiko dirasa tidak seimbang dengan apa yang sudah ia lakukan. Kejadian tersebut membuat mereka saling berseteru, sehingga membuat mereka tidak akan melakukan aksi Bajing Loncat bersama.

1. Pergerakan kamera

Handheld memiliki rasa kedekatan dan energi yang tidak dapat diduplikasi dengan cara lain. Ini menyarankan pendekatan dokumenter dan dengan demikian secara halus menyiratkan bahwa "Anda ada di sana," dan "itu benar-benar terjadi."(Brown,2012:216)

Pergerakan kamera secara *handheld* dimaksudkan untuk menggambarkan situasi yang tidak tenang dalam cerita. Sehingga dengan menerapkan pergerakan

kamera secara *handheld*, dapat memberikan dampak kepada penonton yaitu menepatkan penonton dalam konflik tersebut dan turut merasakan emosi dari kedua tokoh.

2. *Shot size*

Shot yang digunakan pada scene diatas ialah penggunaan *shot size medium close up* (MCU) dan *close up* (CU).

Penerapan *shot* dalam *scene* ini adalah *Medium Close Up* dan *Close Up*. Pemilihan *shot Close Up* digunakan untuk memperlihatkan tertekannya Jatmiko tetapi ia juga tetap bersikukuh dengan pendapatnya sedangkan *Medium Close Up* pada temannya dimaksudkan menggambarkan kemarahannya yang besar tapi tidak mempunyai kuasa. Penggunaan *shot size* tersebut penonton diajak melihat ekspresi kedua tokoh yang sedang marah namun mempunyai perbedaan kekuasaan.

3. Pencahayaan

Pencahayaan pada *scene* 8 lebih mengutamakan sumber alami (*Natural Light*), penerarapan cahaya untuk menarik perhatian penonton terhadap tokoh yang memperlihatkan waktu dan tempat kejadian dalam film.

c. *Scene* 9

Pada *scene* ini setelah Jatmiko dikejutkan dengan kehilangan Partnernya tiba – tiba munculah Parman yang mendatangi warung dan rencananya hanya membuang rasa penatnya ketika dia sudah tidak bekerja kembali. Parman dari duduk dibelakang Jatmiko sempat terheran yang dirasa ia mengenal sosoknya dari belakang. Dari adegan tersebut maka dapat dipahami bahwa kedua tokoh antara Jatmiko dan Parman menghadapi konflik dan diperkuat melalui beberapa unsur visual seperti:

1. Pergerakan kamera

Pergerakan kamera adalah sebuah pengembangan visual yang memberikan informasi baru atau bisa menciptakan dan membangun sebuah suasana dan mood. (Ward 2003, 203)

Pergerakan kamera *track left* dimaksudkan untuk memperkuat dramatik dan memberikan informasi pengenalan tokoh di mana pada *scene* tersebut muncul tokoh Parman yaitu sahabat Jatmiko. Selain itu pergerakan kamera *track left* memberikan informasi dan mengajak penonton tentang ingatan atau memori mereka berdua di mana pernah dalam satu momen saat mereka memutuskan untuk tidak lagi bersama melakukan aksi kejahatan.

2. *Shot Size*

“Pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit dibawah pinggang. Juga sejumlah pemain bisa rekam oleh medium shot, dimana kamera akan cukup dekat untuk merekam ekspresi wajah serta gerak-gerik mereka” (Mascelli 1997, terjemahan Biran 2010,32)

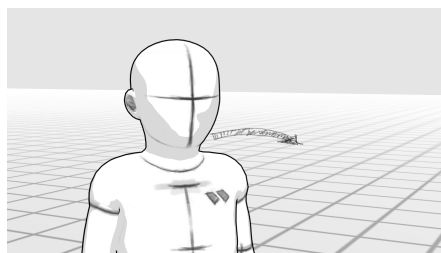
Shot size MS tidak semata-mata untuk memperlihatkan Jatmiko namun juga memberikan informasi datangnya Parman dan membuat keduanya saling mengingat konflik yang pernah terjadi kepada mereka.

3. Pencahayaan

Pencahayaan pada *scene* 9 lebih mengutamakan sumber alami (*Natural Light*), penerapan cahaya untuk menarik perhatian penonton terhadap tokoh yang memperlihatkan waktu dan tempat kejadian dalam film.

d. *Scene* 13

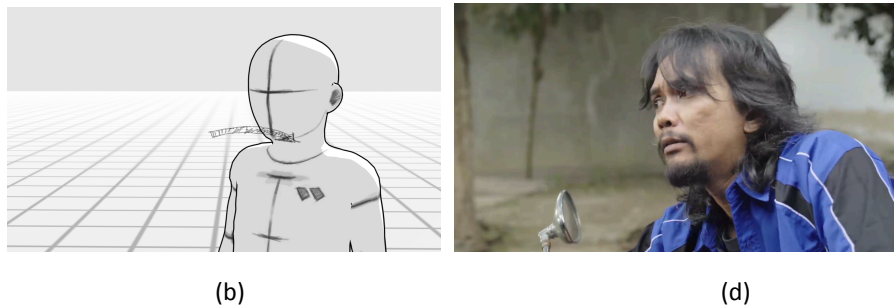
Konflik yang sedang terjadi ialah konflik internal para tokoh yaitu Jatmiko yang berusaha membujuk Parman agar ia bisa mempunyai teman kembali untuk melakukan aksi kejahatan sedangkan Parman berusaha keras menolak ajakan Jatmiko karena parman ingin benar-benar bertobat.



(a)



(c)



Gambar 1. (a-b) *Storyboard* dan (c-d) Realisasi pengambilan gambar

1. Pergerakan kamera

Penerapan pergerakan kamera secara *pan* dimaksudkan sebagai mata penonton untuk melihat konflik yang sedang terjadi yaitu konflik batin antara kedua tokoh yang mereka alami. Konflik batin yang sedang terjadi yaitu keinginan Jatmiko yang membujuk Parman untuk ikut kembali melakukan aksi kejahatan sedangkan Parman juga mengalami permasalahan dengan keluarganya karena lilitan hutang. Tetapi Parman tetap bersih kukuh untuk tidak ikut Jatmiko. Perbedaan pergerakan kamera dengan *scene* 10 adalah kecepatan gerak kamera yang lebih cepat. Karena permasalahan mereka semakin rumit dan gagasan kedua tokoh semakin kuat. Sehingga penonton ikut merasakan konflik yang dialami antara kedua tokoh.

2. Shot Size

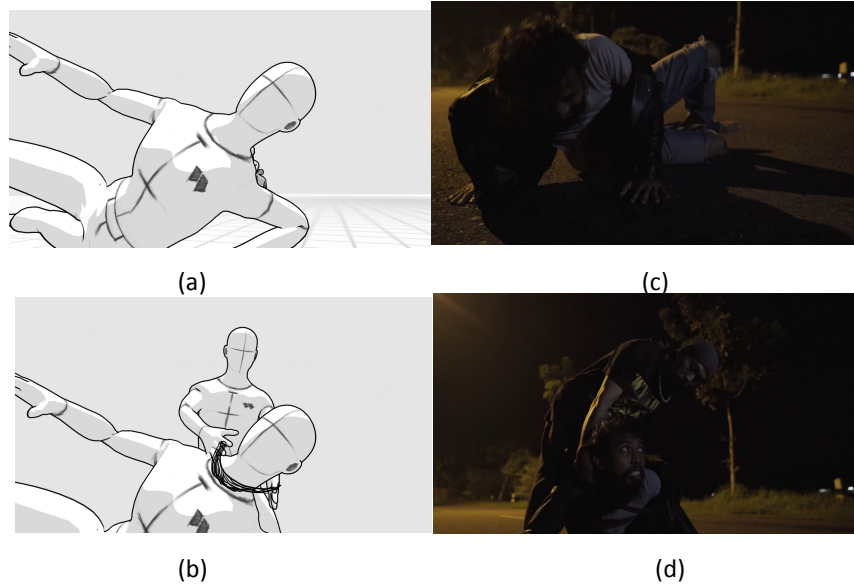
Shot size close-up pada *shot* ini. Pemilihan *shot size* CU ini sangat penting untuk memperlihatkan penekanan ekspresi wajah tokoh yang saling beragumen dengan lugas. Penggunaan *shot size* ini membuat intensitas adegan tetap terjaga dan memberikan penguatan ekspresi tokoh dapat terlihat dengan jelas oleh penonton.

3. Pencahayaan

Cahaya pada *scene* 13 lebih mengutamakan cahaya sumber alami (*Available light*), penerapan cahaya juga lebih difokuskan kepada tokoh utama dengan tujuan untuk menarik perhatian penonton terhadap objek utama yang sedang berdebat.

e. *Scene 21*

Ketika Parman berusaha kabur, sopir Madura melemparkan clurit yang ia bawa dan mengenai sandal Parman. Akibatnya ia terjatuh karena sandalnya terputus dan menginjaknya sendiri. Tidak lama setelah Parman terjatuh dihampirilah oleh sopir dan mengalungkan clurit tersebut ke leher si Parman.



Gambar 2. (a-b) *Storyboard* dan (c-d) Realisasi pengambilan gambar

1. Pergerakan kamera

Penerapan pergerakan kamera secara *tilt up* dan *handheld*, dengan tujuan memperlihatkan konflik yang sedang terjadi antara Parman dan sopir madura. Penerapan kamera *handheld* untuk memperlihatkan situasi dan kondisi keadaan tersebut dan sebagai rasa keguncangan Parman setelah terjatuh dan di tangkap oleh sopir. Sedangkan penambahan pergerakan kamera secara *tilt up* untuk menunjukkan terhadap penonton bahwa sopir madura adalah tokoh yang kuat dan kejam yang tak bisa terkalahkan oleh para pelaku Bajing Loncat.

2. *Shot Size*

Penggunaan *shot size* CU untuk memperlihatkan ekspresi Parman yang mengalami kesakitan setelah ia terjatuh. Di mana penonton diajak untuk *focus* melihat ekspresi Parman yang merasakan kesakitan dan rasa ketakutannya ketika sopir Madura mengalungkan clurit terhadapnya.

3. Pencahayaan

Penerapan konsep *low-key* pada adegan ini adalah bertujuan untuk membangun suasana gelap yang maksudkan sebagai suasana menyeramkan.

f. Scene 22

Ketika ia sedang berusaha untuk menengankan diri justru ia melihat tayangan televisi yang menyiarkan tentang kabar tertangkapnya pelaku bajing loncat yang diduga adalah Parman. Kekagetan Jatmiko diperkuat dengan pergerakan kamera secara *track in* untuk meningkatkan titik pusat perhatian penonton.

1. Pergerakan kamera

Teknik pergerakan kamera menuju atau menjauhi subjek. dengan menggunakan gerakan *track in* dapat meningkatkan titik pusat perhatian penonton, sedangkan sebaliknya *track out* dapat mempengaruhi kekuatan titik perhatian atau juga mengurangi ketegangan.(Ward, 2003:214)

Penerapan pergerakan kamera *track in* berfungsi untuk menekankan ekspresi Jatmiko yang kaget pada saat melihat tayangan berita tersebut.

2. Shot Size

Pemilihan *shot size* pada *scene* ini adalah *CU to ECU* untuk menjelaskan bahwa ekspresi Jatmiko sangat kaget karena tertangkapnya Parman. Pemilihan *shot* tersebut mengajak penonton melihat secara detail ekspresi Jatmiko dan ikut merasakan konflik batin Jatmiko.

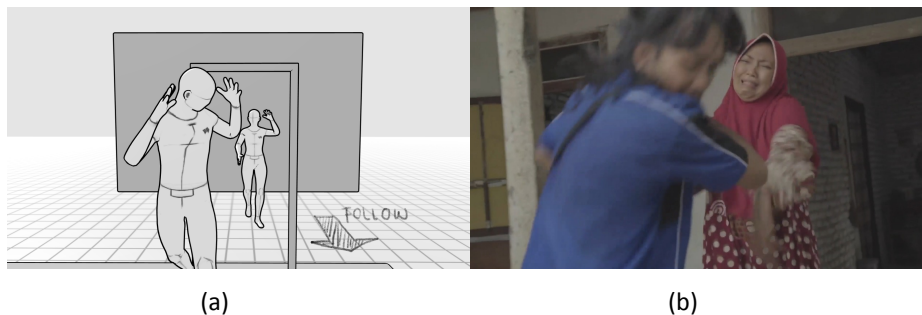
3. Pencahayaan

Cahaya pada *scene 22* menerapkan konsep cahaya *low key* yaitu untuk menunjukkan kesan realis pada kamar tokoh. Penerapan konsep *low key* pada adegan ini adalah bertujuan untuk membangun suasana yang gelap yang dimaksudkan sebagai suasana kegelisahan.

g. Scene 26

Ketika Jatmiko memasuki rumah Parman lantas Ayu tanpa bertele-tele langsung melemparkan galon kosong dan beberapa alat dapur yang ada di dekatnya. Penjelasan *scene 26* mengandung konflik batin antara Ayu dan

Jatmiko dan diperkuat dengan unsur visual yang memiliki motivasi dan tujuan antara lain:



Gambar 3. (a) *Storyboard* dan (b) Realisasi pengambilan gambar

1. Pergerakan kamera

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)

Penerapan Pergerakan kamera secara *handheld* kasar pada *scene* ini untuk menambah suasana guncangan kemarahan yang dialami oleh Ayu kepada Jatmiko yang telah mengecewakannya dan membuat Parman tertangkap polisi.

2. *Shot Size*

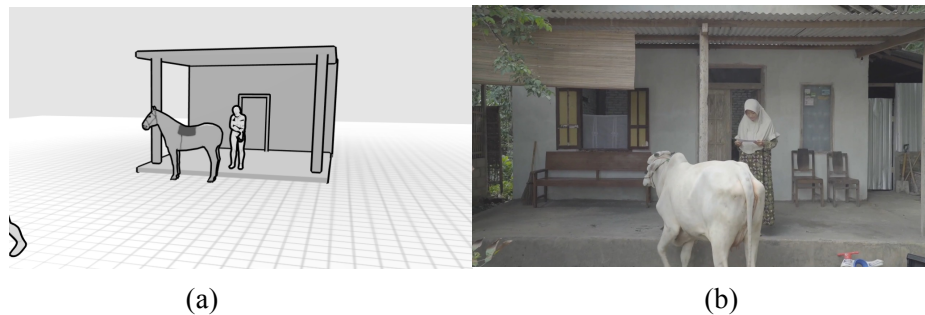
Pemilihan *shot close up* dimaksudkan untuk memperlihatkan ekspresi Ayu yang sedang marah dan kecewa terhadap Jatmiko. Sehingga penonton mampu mendeskripsikan kemarahannya melalui pemilihan *shot size* tersebut.

3. Pencahayaan

Pada *scene 26* menggunakan cahaya *available light* atau cahaya alami, ditambah dengan satu reflector dan *diffuser* untuk meratakan cahaya dari sinar matahari dan memberikan *fill light* pada wajah tokoh utama. Penggunaan cahaya *available light* diterapkan untuk menciptakan suasana natural pada adegan tersebut.

h. Scene 33

Scene ini sebagai penyelesaian konflik antara Jatmiko dan keluarga Parman. Sebelumnya Jatmiko diberikan titipan untuk menjaga keluarga Parman sehingga Jatmiko berinisiatif untuk mempertanggung jawabkan atas apa kesalahan yang ia perbuat. Malam hari sebelumnya Jatmiko berhasil membawakan seekor Sapi dari hasil curiannya semalam.



Gambar 4. (a) *storyboard* dan (b) Realisasi pengambilan gambar

1. Pergerakan kamera

Pada *scene* ini penerapan pergerakan kamera secara *track out* mengurangi pusat perhatian kepada penonton dan ketegangan antara Jatmiko dan Ayu. Di mana sebelumnya mereka telah berseteru karena tertangkapnya Parman. Penguatan dramatik konflik ini diperkuat adanya pergerakan kamera.

2. Shot Size

Pemilihan *shot size* pada *scene* ini adalah *MS to LS* untuk memperlihatkan Ayu pertama kali membuka pintu rumahnya yang heran setelah melihat sesuatu di depan rumahnya. Pemilihan *shot LS* untuk memperlihatkan surprise kepada penonton adanya sapi dan situasi rumahnya secara luas.

3. Pencahayaan

Pada *scene 33* menggunakan cahaya *available light* atau cahaya alami, ditambah dengan satu reflector untuk memberikan *fill light* pada wajah tokoh utama. Penggunaan cahaya *available light* diterapkan untuk menciptakan suasana realis pada film.

KESIMPULAN

Unsur dramatik dalam sebuah film memang sangatlah penting perannya dalam membangun sebuah dramatisasi cerita. Salah satu unsur dramatik dalam film adalah adanya konflik pada cerita dan diperkuat dengan pergerakan kamera. Film bergenre kriminal seperti “Bajing Loncat” ini memang sangat penting sekali untuk menonjolkan mood dan ketegangan dalam setiap bagian ceritanya. Suasana dan konflik disini berfungsi untuk membuat penonton agar merasakan apa yang dirasakan tokoh pada film. Berdasarkan analisis naskah, adegan dan proses penciptaan karya selesai maka didapat kesimpulan bahwa:

1. Pergerakan kamera pada film “Bajing Loncat” mampu membangun dramatik dan suasana cerita. Hal ini dilihat dari beberapa unsur sinematografi yang telah diterapkan yakni dengan pergerakan kamera. Pergerakan kamera yang cepat dapat memberi kesan kepada tokoh utama suasana atau kondisi dinamis, tidak stabil dan panik
2. Memanfaatkan teknik *handheld* kamera mampu menggambarkan suasana atau guncangan emosi yang dirasakan oleh tokoh. Sehingga membawa penonton untuk merasakan kegelisahan yang dirasakan oleh tokoh. ukuran *shot* yang lebih dekat dapat memperkuat ekspresi wajah atau emosi yang ditunjukkan oleh tokoh, sehingga penonton dapat melihat secara jelas.
3. Pergerakan kamera *track in* dapat meningkatkan titik pusat perhatian penonton terhadap tokoh atau objek tertentu, pergerakan kamera *track out* mampu mengurangi ketegangan yang dialami tokoh dalam film. perbedaan kecepatan gerak track berpengaruh terhadap kesan yang akan dirasakan. pergerakan track lamban dapat menggambarkan kesan syahdu, sedih, misterius . pergerakan *track* cepat menggambarkan kesan panik dan tegang yang dapat di rasakan oleh penonton.
4. Teknik Pergerakan kamera secara *pan* mempunyai beberapa kecepatan yang berbeda. Hal tersebut mampu menunjang dramatik pada film dan mempresentasikan konflik antara kedua tokoh yang berbeda dalam setiap konflik dalam cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*: Penerjemah Drs. Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra.
- Bordwell, David dan Thompson, Kristin. 2008. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Brown, Blain. 2012 . *Cinematography : Theory and Practice*. Amsterdam: Elsevier Inc.
- Lutters. Elisabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Penerbit PT. Grasindo.
- Mascelli, Joseph V. 2010. *Lima Jurus Sinematografi*. Jakarta: Fakultas film dan Televisi IKJ.
- Mercado, G. (2011). *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*. Burlington: Elsevier.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- _____. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Subroto, Darmawanto Sastro. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Thompson, Roy & Cristopher J. Bowen.2009. *Grammar of Shot 2nd Edition*. United State of America: Focal Press.
- Ward, Peter.2003. *Picture Composition for Film and Television 2nd Edition*. Oxford: Focal Press.