

**EKSPLORASI PERGERAKAN KAMERA UNTUK MENINGKATKAN
DRAMATISASI DALAM FILM ACTION
“PASSENGER”**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



disusun oleh:
ADI SURIADI PUTRA
0710286032

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

2013

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NOV.	2049 / H / S / 2013
KLAS	
TERIMA	08-04-2013 TTB <i>Al</i>

**EKSPLORASI PERGERAKAN KAMERA UNTUK MENINGKATKAN
DRAMATISASI DALAM FILM ACTION
"PASSENGER"**

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



disusun oleh:
ADI SURIADI PUTRA
0710286032



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

2013



**EKSPLORASI PERGERAKAN KAMERA UNTUK MENINGKATKAN
DRAMATISASI DALAM FILM ACTION
“PASSENGER”**

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



disusun oleh:
ADI SURIADI PUTRA
0710286032

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

2013

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah diterima dan disahkan oleh tim penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal **20 FEB 2013**

Dosen Pembimbing I



Andri Nur Patrio, M.Sn

NIP: 19750529 200003 1 002

Dosen Pembimbing II



Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si

NIP: 19730205 200912 2 001

Cognate



Latief Rakhman Hakim, M.Sn

NIP: 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Dyah Arum Retnowati, M.Sn

NIP : 19710430 199802 2 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Alexandri Luthfi R., M.S

NIP: 19580912 198601 1 001



Form VII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Adi Suriadi Putra
No. Mahasiswa : 0710286032.
Angkatan Tahun : 2007
Judul Penelitian/ : Eksplorasi Pergerakan kamera Untuk
Perancangan karya : Menghasilkan Efek visual pada film
Action Pasirang.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan 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 di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 21 Januari 2013

Yang menyatakan



NB:

Bermaterai sesuai ketentuan

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrabil'alamin. Terima kasih kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang selalu memberikan jalan terbaik untuk umat-Nya. Kekuasaan-Nya selalu memberi semangat dan kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tertuju untuk Nabi besar Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan manusia untuk mencapai Ridho-Nya.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk melengkapi persyaratan kelulusan di Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia. Selain itu, penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan memberikan banyak masukan atau manfaat kepada pembaca.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada orang-orang yang telah banyak membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Drs. Alexandri Luthfi R, M.S., sebagai Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dyah Arum Retnowati, M. Sn., sebagai Ketua Jurusan Televisi.
3. Roni Edison, S. Sn., sebagai dosen wali.
4. Latief Rakhman Hakim, M. Sn., sebagai Dosen Penguji Ahli
5. Alm. Papaku Ahmad Zaini
5. Mamaku Kartini
6. Mamaku Syafrita dan papa Efendy
7. Zhulfi Yeni, Zhulfi Hendri, Salmis Surya, Irwandi Jaya, kakakku.
8. Nilam Dwi Santika dan Ertha Andriyani Okta Berty, sahabatku
9. Wahyu Ida Suryani

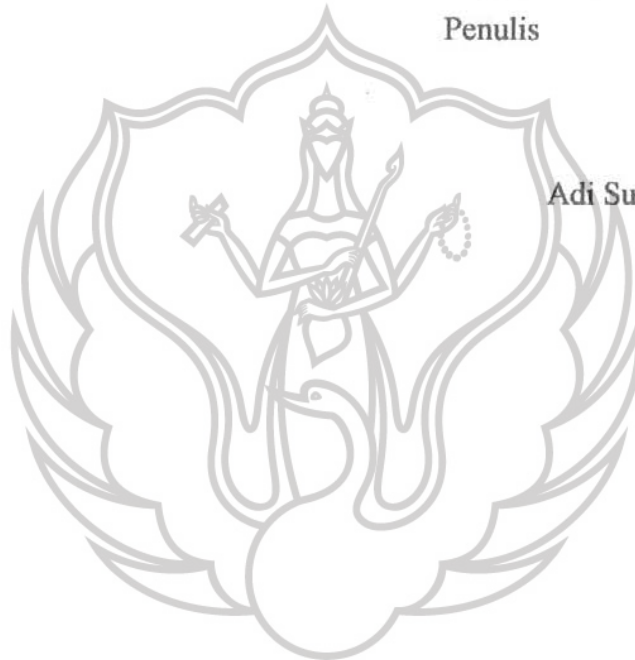
10. *Crew NS Film*

11. Sahabat 2007 FSMR dan semua angkatan Televisi

Semua orang yang tidak dapat disebutkan satu persatu, khususnya kepada semua pihak yang membuat skripsi ini lebih mudah untuk diselesaikan. Terima kasih yang sebesar-besarnya

Yogyakarta, 17 Januari 2013

Penulis



Adi Suriadi Putra

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	ix
HALAMAN DAFTAR <i>CUPTURE</i>	x
HALAMAN DAFTAR FOTO.....	xii
HALAMAN DAFTAR <i>STORYBOARD</i>	xiii
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
PERSEMBAHAN.....	xvii
MOTTO	xviii
 BAB 1 PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya	2
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	4
D. Tinjauan Karya.....	4

BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	8
A. Objek Penciptaan	8
B. Analisis Objek Penciptaan	10
a. Eksplorasi Pergerakan Kamera	10
b. Dramatisasi.....	13
c. Film Action	14
BAB III LANDASAN TEORI.....	17
A. Film Televisi	17
B. Film Action	19
C. Sinematografi.....	20
D. Pergerakan Kamera.....	21
E. Pendukung Kamera dalam Film.....	24
F. Dramatisasi.....	32
BAB IV KONSEP KARYA	35
A. Konsep Estetik	35
B. Desain Program.....	44
C. Desain Produksi	45
D. Konsep Teknis.....	45
1. Konsep teknis kamera	45
2. Konsep Teknis <i>Lighting</i>	50
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	52
A. Proses Perwujudan	52
1. Pra Produksi	52
2. Produksi.....	62
3. Pasca Produksi.....	90
B. Pembahasan Karya.....	93
1. Pergerakan Kamera	93
2. <i>Lighting</i>	100
3. <i>Framming</i>	100

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran.....	104
DAFTAR SUMBER RUJUKAN	105
A. Daftar Pustaka	105
B. Daftar Sumber On Line.....	106
C. Daftar sumber Audio Visual	106
LAMPIRAN	



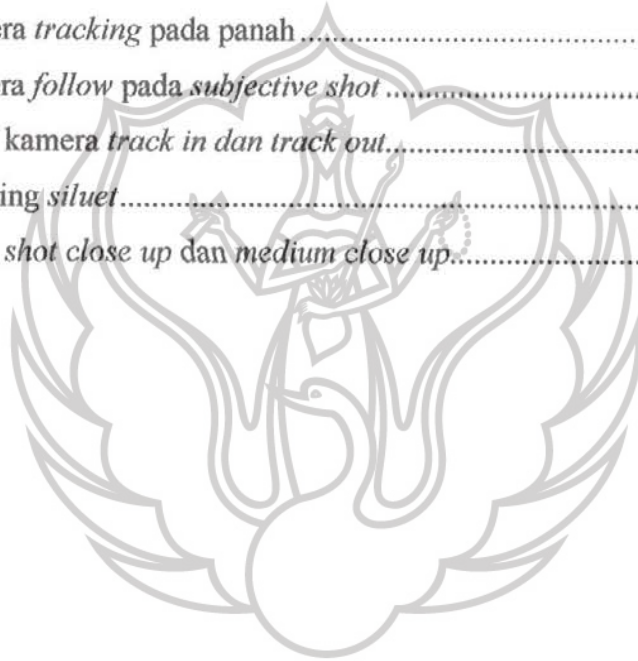
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
BAB I	
Gambar 1. Cover film <i>Fast & Furious 5</i>	5
Gambar 2. Cover film <i>Banlieue 13-Ultimatum</i>	6
Gambar 3. Cover film <i>Transformers</i>	7
BAB III	
Gambar 4, 5. <i>Tripod Libec</i>	25
Gambar 6, 7. <i>Dolly Track</i>	26
Gambar 8. <i>Crane dan jimmy jib</i>	28
Gambar 9, 10. <i>Dolly track</i>	29
Gambar 11. <i>Steadicam</i>	31
Gambar 12. <i>Follow</i>	32
BAB IV	
Gambar 13. <i>Referensi lensa 50 mm</i>	48
Gambar 14. <i>Referensi lensa 24 mm</i>	48

DAFTAR CAPTURE

	Halaman
BAB I	
<i>Capture 1 - 6. film Fast & Furious five</i>	6
<i>Capture 7 - 9. film Banlieue 13-Ultimatum</i>	6
<i>Capture 10 - 12. film Transformers</i>	7
BAB IV	
<i>Capture 13. film "Transformer" warna</i>	42
<i>Capture 14. Film "Killing Time" pencahayaan</i>	43
<i>Capture 15. film "Fast & Furius 5" Pergerakan kamera</i>	43
<i>Capture 16. Film "alexa" pergerakan kamera pada pedang</i>	44
BAB V	
<i>Capture 17 - 20. Adegan pada scene 1</i>	63
<i>Capture 21 - 24. Adegan pada scene 2</i>	65
<i>Capture 25 - 28. Adegan pada scene 3</i>	66
<i>Capture 29 - 32. Adegan pada scene 4</i>	67
<i>Capture 33 - 36. Adegan pada scene 5</i>	68
<i>Capture 37 - 40. Adegan pada scene 8</i>	70
<i>Capture 41 - 44. Adegan pada scene 9</i>	71
<i>Capture 45 - 48. Adegan pada scene 10</i>	72
<i>Capture 49 - 51. Adegan pada scene 11</i>	74
<i>Capture 52 - 55. Adegan pada scene 13</i>	75
<i>Capture 56 - 59. Adegan pada scene 15</i>	77
<i>Capture 60 - 63. Adegan pada scene 16</i>	78
<i>Capture 64 - 67. Adegan pada scene 21</i>	79
<i>Capture 68 - 71. Adegan pada scene 22</i>	80
<i>Capture 72 - 75. Adegan pada scene 14</i>	81
<i>Capture 76 - 79. Adegan pada scene 18</i>	82
<i>Capture 80 - 83. Adegan pada scene 19</i>	83
<i>Capture 84 - 87. Adegan pada scene 20</i>	84

<i>Capture</i> 88 - 91. Adegan pada <i>scene</i> 23	86
<i>Capture</i> 92 - 95. Adegan pada <i>scene</i> 7	87
<i>Capture</i> 96 - 97. Adegan pada <i>scene</i> 8	88
<i>Capture</i> 98 - 101. Adegan pada <i>scene</i> 9	89
<i>Capture</i> 102 - 104. Adegan pada <i>scene</i> 24	90
<i>Capture</i> 105 - 106. kamera <i>tracking</i> pada mobil	94
<i>Capture</i> 107 - 108. kamera <i>follow track</i> pada motor dan helem	95
<i>Capture</i> 109 - 110. kamera <i>follow</i> pada pedang	96
<i>Capture</i> 111 - 112. kamera <i>tracking</i> menggunakan <i>porta jib</i>	97
<i>Capture</i> 113. kamera <i>tracking</i> pada panah	98
<i>Capture</i> 114. kamera <i>follow</i> pada <i>subjective shot</i>	99
<i>Capture</i> 115 - 116. kamera <i>track in</i> dan <i>track out</i>	99
<i>Capture</i> 117. Lighting <i>siluet</i>	100
<i>Capture</i> 118 - 119. <i>shot close up</i> dan <i>medium close up</i>	101

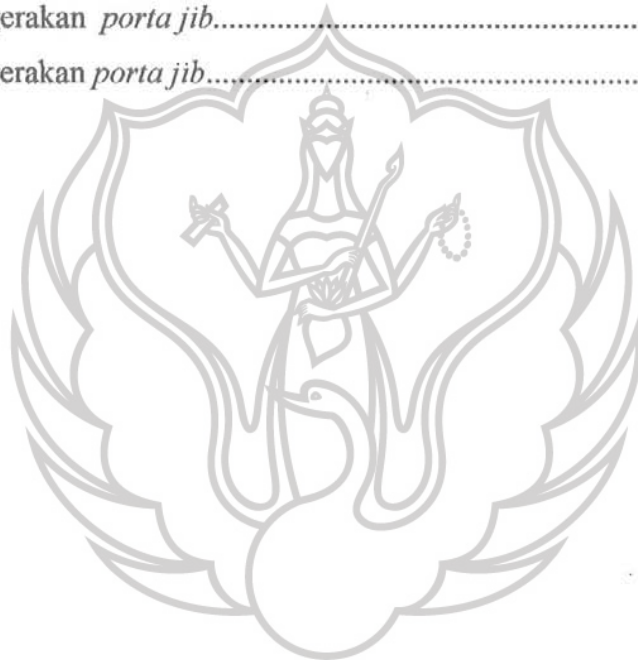


DAFTAR FOTO

	Halaman
BAB IV	
Foto 1. ruangan rumah Bara.....	41
Foto 2. <i>Eksterior</i> jalanan kejar-kejaran.....	41
Foto 3. <i>Eksterior</i> air terjun.....	42
Foto 4. Kamera <i>rigging</i> pada dinding mobil.....	46
Foto 5. Kamera <i>rigging</i> pada kap mobil.....	46
Foto 6. Kamera <i>rigging</i> pada motor trail.....	47
Foto 7. Lokasi <i>eksterior</i> jalanan kota.....	55
Foto 8. Lokasi <i>eksterior</i> hutan.....	55
Foto 9. Lokasi <i>interior</i> rumah.....	56
Foto 10. Lokasi pasar.....	57
Foto 11. Lokasi gubuk.....	57
Foto 12. Lokasi <i>eksterior</i> gubuk.....	57
Foto 13. Lokasi hutan.....	58
Foto 14. Lokasi hutan.....	58
Foto 15. Lokasi air terjun.....	58
Foto 16. Lokasi tebing.....	59
Foto 17. Lokasi sungai.....	59
Foto 18. <i>Test</i> pergerakan kamera pada mobil.....	60
Foto 19. <i>Test</i> pergerakan kamera pada mobil.....	60
Foto 20. <i>Test</i> pergerakan kamera pada motor.....	60
Foto 21. <i>Rehearsal</i> adegan aksi-aksi motor.....	61
Foto 22. <i>Rehearsal</i> adegan perkelahian.....	61
Foto 23. <i>Rehearsal</i> ledakan.....	62

DAFTAR STORYBOARD

	Halaman
BAB IV	
<i>Storyboard 1. kamera follow pada perkelahian.....</i>	38
<i>Storyboard 2. kamera follow pada kendaraan.....</i>	38
<i>Storyboard 3. kamera tracking</i>	39
<i>Storyboard 4. kamera tracking pada aksi kejar-kejaran</i>	39
<i>Storyboard 5. Pergerakan porta jib.....</i>	40
<i>Storyboard 6. pergerakan porta jib.....</i>	40



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Daftar Perlengkapan Kamera.....	49
Tabel 2. Daftar Pendukung Kamera.....	50
Tabel 3. Daftar Perlengkapan <i>Lighting</i>	51



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. SURAT PERNYATAAN
- Lampiran 2. *PRODUCTION BOOK* AUDIO VISUAL PROGRAM
ACARA FILM TELEVISI *PASSENGER*
- Lampiran 3. *SHOOTING SCHEDULE* PROGRAM FILM TELEVISI
PASSENGER
- Lampiran 4. FOTO-FOTO PRODUKSI PROGRAM FILM TELEVISI
PASSENGER
- Lampiran 5. FOTO PUBLIKASI PROGRAM FILM TELEVISI
PASSENGER
- Lampiran 6. DESAIN FILM
- Lampiran 7. Skenario Film Televisi *PASSENGER*
- Lampiran 8. *Storyboard* Film Televisi *PASSENGER*



ABSTRACT

EKSPLORASI PERGERAKAN KAMERA UNRUK MENINGKATKAN
DRAMATISASI DALAM FILM ACTION “PASSENGER”

Skripsi ini berjudul Eksplorasi Pergerakan Kamera Untuk Menghasilkan Efek Visual Dalam Film Action “Passenger”. Film ini menggambarkan keadaan politik, sosial, ekonomi dan hukum saat ini di Indonesia. Film ini berusaha merekam jaman, dimana dalam kesusahan ekonomi masyarakat Indonesia, para pemimpinnya sibuk dengan pencitraan di media televisi. Begitu juga dengan banyaknya kasus-kasus korupsi yang dilakukan pejabat negara.

Eksplorasi Pergerakan kamera dalam film ini memberikan kesan tersendiri bagi penonton, seperti menambah daya tarik visual, meningkatkan ketegangan, memberikan perubahan sudut pandang, dan meningkatkan efek dramatisasi. Pergerakan objek yang cepat dalam sebuah aksi, menuntut pergerakan kamera yang cepat pula untuk memberikan efek kejutan kepada penonton. Pergerakan kamera yang disuguhkan dalam setiap adegan perkelahian dalam film ini, mampu menciptakan kesan kedalaman dan melibatkan penonton secara tidak langsung ke dalam adegan.

Pada film ini, pergerakan kamera menjadi faktor pendukung utama dalam membangun suasana dan membangun *look* dan *mood* penonton. Eksplorasi pergerakan kamera pada film ini, bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan bahasa visual yang memiliki unsur sinematik yang baik dan menarik.

Kata Kunci : Eksplorasi Pergerakan Kamera, Dramatisasi, *Action*

PERSEMBAHAN

karya ini saya dedikasikan untuk

Almarhum papaku dan mamaku untuk cinta, dukungan, doa, dan semua pengorbananmu, guru terbaik dan pahlawan yang menginspirasi. Semua cinta dan kasih untuk mu.

Mama Syafrita, papa Efendi, kakakku Zhulfi Yeni, Zhulfi Hendri, Salmis Surya, Irwandi Jaya, Nilam Dwi Santika, Erti Andriyani Okta Berty untuk dukungannya. Kalian adalah orang tua dan saudara terhebat yang pernah saya miliki. Terima kasih untuk cinta kasih kalian.

Crew NS Film dan pemain Film Passenger. Terima kasih untuk kerja keras dan dukungannya, sehingga tercipta sebuah karya yang luar biasa.

Semua yang tidak dapat disebutkan satu persatu, kalian sangat luar biasa dan berjasa dalam hidup saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih.

MOTTO

Pekerjaan hebat dapat diselesaikan bukan dengan kekuatan, tetapi dengan ketekunan.

Saya tidak akan berhenti ketika saya lelah, saya berhenti ketika saya telah melakukannya.

Tindakan memang tidak selalu membawa kebahagiaan, tetapi tidak ada kebahagiaan tanpa tindakan.

Ability is of little account without opportunity. (Napoleon)

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat dalam dunia perfilman, banyak bermunculan film-film berkualitas tinggi, baik dalam segi cerita, pengadeganan, gambar dan penggunaan *property*, sebagaimana yang dapat ditemukan dalam film-film asing ataupun film lokal. *Action* merupakan karya kreatif yang lebih menekankan pada urutan aksi seru dari pada pengembangan karakter atau bercerita. Film *action* adalah sebuah film yang banyak menghadirkan unsur – unsur ketegangan dan aksi – aksi yang cepat dan mengejutkan seperti aksi seni bela diri, aksi olahraga ekstrim, kejar – kejaran mobil atau motor. Dalam hal ini, film *action* memanfaatkan penggunaan beberapa elemen sinematografi untuk penataan gambar.

Aspek sinematografi memainkan peran yang cukup besar dalam meningkatkan dramatisasi dan reaksi emosional terhadap penonton. Dalam film *action*, karena gerak kamera menciptakan rasa tempo dan irama yang sangat mempengaruhi kesan umum yang diberikan oleh sebuah film. Contoh dari kamera *movement* yang sering digunakan adalah *framing* (pergerakan kamera, komposisi, ukuran gambar, dan sudut pengambilan gambar).

Penggabungan unsur – unsur tersebut akan menghasilkan area gambar yang memiliki kekuatan dan menentukan tingkat emosional dalam sebuah adegan untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. Tingkat 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*.

Pergerakan kamera yang kompleks dalam film *action* bertujuan untuk meningkatkan dramatisasi, seperti, meningkatkan ketegangan, memberikan *visual* yang menarik dan perubahan sudut pandang terhadap

penonton. Pergerakan objek yang cepat dalam sebuah aksi, menuntut pergerakan kamera yang cepat pula untuk memberikan efek kejutan kepada penonton. Selain itu, pergerakan kamera yang terjadi dalam sebuah film *action* mengajak penonton untuk fokus melihat adegan sehingga penonton seakan terlibat dalam sebuah aksi.

Adegan *action* antar tokoh, pada waktu adegan memukul dimana salah satu *actor* mengarahkan pukulannya persis kearah kamera (wajah pelaku utama), pukulan tersebut juga seolah mengarah kepada penonton. Pada penggunaan pergerakan kamera seperti inilah penonton merasakan keterlibatannya didalam aksi-aksi yang cepat dan mengejutkan dalam adegan *action*.

Pergerakan kamera, seperti *follow*, kamera mengikuti objek saat adegan *action* dan aksi – aksi cepat untuk meningkatkan dramatisasi dalam sebuah adegan. Di lain sisi, *tracking*, bertujuan untuk mengajak penonton memasuki sebuah ruangan untuk melihat sesuatu dari jarak lebih dekat dan merubah sudut pandang dalam tempo cepat. Pergerakan kamera lebih menekankan pada subjek bergerak dengan memperlihatkan detail pergerakan adegan aksi dengan variasi *shot* dan *angle*, untuk menghasilkan *visual* yang menarik sehingga menimbulkan reaksi emosional dan ketegangan terhadap penonton.

Eksplorasi *visual* inilah yang menarik menjadi bahan dan konsep untuk mengkaji pembuatan karya ini. Penulis berpendapat bahwa aksi – aksi cepat yang mengejutkan dan menegangkan dalam film *action* memiliki daya tarik secara *visual*. Hal ini tentu saja tidak terlepas dari peran penting pergerakan kamera. Proses pergerakan kamera inilah yang akan ditekankan dalam ide penciptaan karya ini.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan karya ini mengeksplorasi pergerakan kamera untuk merekam pergerakan atau aksi-aksi cepat yang ada pada karya yang akan di buat, yang menceritakan tentang Bara, seorang supir *taxi* yang mendapati

penumpangnya tertembak dalam *taxi* nya, dan dia juga menemukan sebuah benda penting milik sang penumpang yang tanpa sepengetahuannya benda tersebut adalah benda yang menjadi incaran sang penyerang. Dan oleh karenanya, keluarga, teman dan semua yang berkaitan dengan diri Bara berada dalam ancaman. Untuk menyelamatkan diri, Bara harus bisa berusaha dan melawan berbagai macam upaya yang dilakukan penyerang untuk membunuhnya.

Pergerakan kamera dalam penciptaan konsep videografi film televisi "*Passenger*", akan meningkatkan dramatisasi dan emosi penonton melalui sebuah pergerakan kamera. Pengembangan *camera motion* untuk menghadirkan *visual* yang menarik. Dalam film ini, banyak aksi - aksi cepat dan mengejutkan yang dimasukkan dalam pengadeganan seperti aksi seni bela diri, aksi olahraga ekstrim, kejar-kejaran mobil dan motor. Film ini banyak menggunakan pergerakan kamera sehingga menimbulkan dampak atau aksi yang luar biasa dalam adegan *action*.

Untuk meningkatkan dramatisasi yang mengajak penonton merasa masuk dalam adegan dapat dilakukan dengan menggunakan pergerakan kamera seperti, *follow* dan *tracking*, dimana kamera mengikuti objek saat adegan *action* dengan aksi – aksi cepat untuk menciptakn ketegangan dan memberi kedekatan serta membangun suasana dalam sebuah adegan. Gerakan tersebut juga akan mengajak penonton memasuki sebuah ruangan untuk melihat sesuatu dari jarak lebih dekat dan merubah sudut pandang dalam tempo cepat.

Pergerakan kamera yang dinamis dapat memberikan kesan nyata terhadap penonton, kamera memerlukan alat bantu untuk menempatkan kamera yang memungkinkan kamera dapat beradaptasi dalam berbagai macam adegan yang berbeda sehingga memberikan kesan tersendiri bagi penonton. Hal ini juga bertujuan supaya pesan dan gambar yang dihasilkan dapat disampaikan dengan baik kepada penonton.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan penciptaan karya antara lain:

1. Meningkatkan dramatisasi dalam adegan *action*, merekam aksi - aksi yang cepat.
2. Memberikan kesan nyata terhadap penonton.
3. Menghasilkan *visual* yang menarik dalam sebuah adegan film *action*.

Manfaat penciptaan karya antara lain:

1. Agar penonton merasakan keterlibatannya di dalam aksi - aksi yang cepat dan mengejutkan dalam adegan *action*.
2. Menghadirkan pergerakan kamera yang dinamis dan memberikan *visual* bernilai *estetis* pada film televisi.

D. Tinjauan Karya

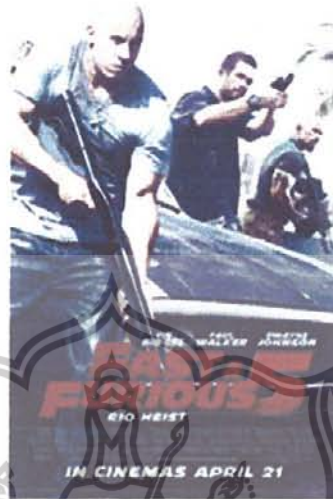
Dalam pembuatan film televisi *action* "PASSENGER", penulis mengacu kepada beberapa referensi karya lain, diantaranya:

1. *Fast & Furious 5*

Pergerakan kamera dalam film *Fast Furious 5*, yang di sutradarai Justin Lin dan *release* pada 29 April 2011, pada *scene* Dom dan Bryan melarikan brankas uang dari kantor polisi yang ditarik dengan dua mobil, sementara puluhan mobil polisi mengejar mereka. Pergerakan kamera dalam film ini menggunakan peralatan canggih dan *helikopter* dari udara untuk menghadirkan ketegangan dan menciptakan *visual* yang membangun emosi penonton.

Perbedaan jelas terlihat dalam film "Passenger", pergerakan kamera menggunakan *rigging* yang didesain khusus dan dirancang sendiri. Selain dalam adegan kejar-kejaran mobil dan motor, *rigging* juga digunakan pergerakan kamera pada penggunaan peralatan dalam adegan seperti balok kayu, pedang dan busur panah. Kamera yang di *rigging* pada peralatan-peralatan tersebut akan menghasilkan *visual* yang menghadirkan ketegangan dalam sebuah adegan. Dari kedua metode pengambilan gambar yang

berbeda tersebut, terdapat juga persamaan yang dimiliki pada karya yang akan dibuat yaitu *visual* yang dihasilkan hampir sama dengan *visual* dalam film referensi pada adegan kejar-kejaran mobil.



Gambar 1. Cover film *Fast & Furious five*

Sumber: www.fastfivemovie.com, diakses pada Sabtu, 8 September 2012, pukul 10.20 WIB



Capture 1

Capture 2

Capture 3



Capture 4

Capture 5

Capture 6

Capture 1- 6. Adegan balapan mobil dalam film Fast & Furious five

2. *Banlieue 13 – Ultimatum*

Pada film B13-Ultimatum, yang di sutradarai Patrick Alessandrin dan *release* 18 Februari 2009, pergerakan *follow* digunakan untuk mengikuti

aksi-aksi *parkoure* ketika polisi ingin menangkap Lieto di rumahnya. Kamera mengikuti Lieto yang berlari dan meloncat di atas atap bangunan dan pada adegan dialog, kamera *follow* sebagai *obyektif shot*, ada kesamaan dengan karya yang akan dibuat yaitu sama-sama menggunakan aksi parkour dan pergerakan kamera *follow*, tetapi pada karya ini pergerakan kamera *follow* digunakan tidak hanya pada *obyektif shot* tapi juga sebagai *subyektif shot* atau *point of view shot*, sehingga menghasilkan *visual* yang berbeda pada aksi-aksi *action* dalam adegan



Gambar 2. Cover film *Banlieue 13-Ultimatum*

Sumber: Sumber: <http://www.banlieue13-lefilm.com/>, diakses pada Sabtu, 8 September 2012, pukul 10.25 WIB



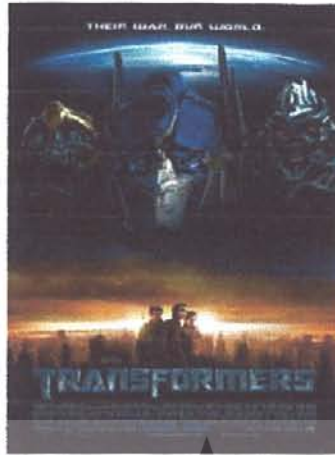
Capture 7

Capture 8

Capture 9

Capture 7-9. Adegan aksi parkoure dalam film BANLIEUE 13-ULTIMATUM

3. TRANSFORMER



Gambar 3. Cover film *Transformers*

Sumber: <http://www.transformersmovie.com/>, diakses pada Sabtu, 8 September 2012, pukul 10.30 WIB

Film *Transformers* yang disutradarai Michael Bay dan *release* pada 12 Juni 2007, dijadikan sebagai referensi untuk karakter warna dalam pembuatan karya ini. *Visual* yang menarik tidak hanya dihasilkan oleh pergerakan kamera saja, tetapi juga dari aspek lain seperti warna. Warna yang menarik akan membuat tampilan adegan dalam sebuah film diminati oleh penonton. Oleh karenanya, permainan komposisi warna juga harus diperhatikan oleh *DOP (Director of Photography)*. Film "*Passenger*" mengacu penggunaan komposisi warna dan pencahayaan dari film *Transformer*. Penggunaan *spectrum* warna *teal* dan *orange* menghasilkan warna kebiruan tapi tetap memperlihatkan warna kulit manusia yang natural. Penciptaan warna tersebut menggunakan teknik pencahayaan dengan *keylight 3200 Kelvin*, *backlight* dan *ambient 5600 Kelvin*.



Capture 10

Capture 11

Capture 12

Capture 10-11. Adegan malam dalam film *Transformers*