



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**KONSEP KAMERA DALAM MENCIPTAKAN KETEGANGAN
DALAM FILM *ACTION THE TRUTH***

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Fabian Kristian
NIM : 10120210116
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fabian Kristian

NIM : 10120210116

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**KONSEP KAMERA DALAM MENCIPTAN KETEGANGAN DALAM
FILM *ACTION THE TRUTH***

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 8 Januari 2015

Fabian Kristian

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circular emblem. It features a stylized building or structure on the left side, composed of several rectangular blocks of varying heights and widths. The rest of the circle is a solid light blue color.

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

KONSEP KAMERA DALAM MENCIPTAN KETEGANGAN DALAM FILM *ACTION THE TRUTH*

Oleh

Nama : Fabian Kristian

NIM : 10120210116

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 3 Februari 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A.

Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.

Penguji

Ketua Sidang

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan penyertaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu.

Dalam film pendek *The Truth* penulis berkerja sebagai *director of photography* karena penulis memiliki ketertarikan terhadap aspek visual dalam sebuah film. *The Truth* merupakan film *action* pertama yang penulis buat, hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk membuat konsep kamera yang sesuai untuk sebuah film *action*.

Dalam sebuah film aspek visual merupakan hal yang paling penting, dimana gambar yang dilihat oleh penonton harus dapat bercerita. Film mempunyai banyak sekali *genre* dan dalam setiap *genre* tersebut terdapat perbedaan dari konsep kamera masing – masing *genre*. Film ber – *genre action* juga mempunya konsep kamera tersendiri dan salah satunya yakni konsep kamera yang membangun ketegangan. Penulis ingin menjelaskan tentang konsep kamera yang penulis buat untuk film pendek *The Truth* yang ber – *genre drama action*, dimana konsep kamera tersebut yang mendukung ketegangan pada film ini. Penulis berharap melalui laporan ini mahasiswa dan *film maker* lain dapat mengerti tentang konsep kamera yang sesuai untuk film *action* dan membuat pengembangan lain tentang konsep kamera dalam film *action*.

Penulis bersyukur karena film pendek *The Truth* dapat selesai dengan baik, penulis belajar banyak hal selama pembuatan film ini karena film ini

merupakan film *action* pertama yang penulis buat. Tentunya ada banyak kesulitan yang penulis alami selama pembuatan film dan pembuatan laporan, tetapi penulis bersyukur karena hal tersebut menjadi pembelajaran tersendiri bagi penulis.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada pihak yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku ketua program studi desain komunikasi visual Universitas Multimedia Nusantara
2. Salima Hakim, S.Sn., M.Hum. selaku dosen pembimbing dan pengajar yang memberikan banyak ilmu dan masukan
3. Seluruh anggota tim *Naked Production* yang telah bekerja sama dengan baik selama pembuatan film pendek *The Truth*
4. Keluarga dan kerabat yang selalu mendukung proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini

Tangerang, 8 Januari 2015

Fabian Kristian

ABSTRAKSI

Dalam laporan Tugas Akhir ini penulis sebagai *director of photography* film pendek *The Truth* akan membahas tentang konsep kamera dalam film ini. Laporan Tugas Akhir ini berisikan tentang konsep kamera yang menggambarkan emosi yang membangun ketegangan dalam film *The Truth*. Konsep kamera ini meliputi pergerakan kamera dan komposisi yang menciptakan ketegangan dalam adegan dalam film ini. Adapun konsep kamera yang dibahas akan dibatasi pada adegan, penyekapan, dan perkelahian.

Kata kunci : pergerakan kamera, komposisi, ketegangan



UMN

ABSTRACT

In this Final Report writer as a director of photography of The Truth short film will discuss the concept of the camera in this film. This Final Report contains the camera concept that building the tension in the movie. The concept of this camera includes a camera movement and composition that illustrates the tension of the. The camera concepts discussed will be limited in the, confinement scene, and fighting scene.

Keywords: camera movement, composition, tension



UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR ... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1. <i>Director of Photography</i>	3
2.2. <i>Kamera Dalam Film Action</i>	4
2.2.1. <i>Steady vs Handheld</i>	5
2.3. <i>Ketegangan dan Antisipasi</i>	8
2.4. <i>Proxemics</i>	9
2.4.1. <i>Medium Shot</i>	9

2.4.2.	<i>Long Shot</i>	10
2.4.3.	<i>Close – up</i>	10
2.5.	Pergerakan Kamera	10
2.5.1.	<i>Speed Punch</i>	11
2.5.2.	<i>Matching Motion</i>	12
2.5.3.	<i>Background Reveal</i>	12
2.5.4.	<i>Circling</i>	13
2.6.	Lensa Kamera	14
BAB III	METODOLOGI	15
3.1.	Gambaran Umum	15
3.1.1.	Sinopsis	15
3.1.2.	Posisi Penulis	16
3.1.3.	Peralatan.....	16
3.2.	Tahapan Kerja	22
3.2.1.	Pra Produksi	22
3.2.2.	Produksi	23
3.2.	Acuan	24
BAB IV	ANALISIS	27
4.1.	Pendahuluan	27
4.2.	Konsep Kamera Pada Adegan Perkelahian	27
4.2.1.	Pergerakan Kamera <i>Handheld</i> Pada Adegan Perkelahian	30

4.2.2.	Teknik Pergerakan Kamera <i>Speed Punch</i> Pada Adegan Perkelahian.....	33
4.2.3.	Penerapan Teknik <i>Matching Motion</i> Pada Adegan Perkelahian.....	39
4.3.	Penerapan <i>Circling</i> Pada Adegan Penyekapan.....	41
4.4.	Penerapan <i>Background Reveal</i> Pada Adegan Penyekapan.....	43
BAB V	PENUTUP.....	45
5.1.	Kesimpulan.....	45
5.2.	Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV

UMMN