



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.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Seorang *director of photography* bertanggung jawab terhadap departemen kamera dalam sebuah produksi film. DOP yang bekerja mencangkup sebagai *camera operator* pada sebuah film pendek akan membuat kerja lebih efisien. Proses kreatif seorang *director of photography* yakni menentukan konsep kamera yang sesuai dengan film yang dikerjakan, DOP akan banyak berdiskusi dengan sutradara untuk menentukan konsep kamera yang sesuai dan merealisasikan visi sutradara tentang film tersebut.

Dalam film *The Truth* penulis membuat konsep kamera yang dapat merealisasikan emosi ketegangan. Untuk merealisasikan emosi ketegangan dalam film, penulis memaksimalkan pergerakan kamera *handheld* yang meliputi teknik *speed punch, matching motion, background reveal, dan circling*, serta teknik – teknik lain yang berfungsi sebagai pembangun ketegangan pada adegan tertentu. Teknik – teknik tersebut terbukti cukup berhasil untuk film *The Truth* dalam membangun ketegangan didalamnya, khususnya untuk adegan perkelahian dan penyekapan.

Beberapa dari teknik tersebut penulis telah kembangkan dan kombinasikan dengan teknik lain agar mendapatkan *shot* yang sesuai dengan keinginan penulis. Akan tetapi ada beberapa hal yang seharusnya membuat suatu *shot* lebih dramatis tetapi penulis tidak lakukan karena keterbatasan tertentu. Seperti

misalnya pada adegan perkelahian, dimana pada adegan tersebut akan terlihat lebih menegangkan jika penulis menggunakan lensa *fix* seperti lensa 50 mm agar objek dalam *frame* terlihat lebih agar semakin menambah ketegangan karena seolah – olah penonton merasakan pukulan yang dilakukan karena objek dalam *frame* semakin dekat dengan mata penonton.

5.2. Saran

Penulis menyadari bahwa konsep kamera yang penulis terapkan dalam film *The Truth* belum benar – benar maksimal. Pada adegan perkelahian penulis menerapkan beberapa teknik kamera yakni *speed punch* dan *matching motion*, dimana semua pergerakan tersebut penulis ambil dengan *long take* sampai adegan berakhir. Hal tersebut menjadi kendala karena lokasi yang sempit sehingga sulit untuk mengatur *blocking* dan pergerakan kamera.

Penulis menyarankan agar adegan seperti ini tidak dilakukan dengan *long take* dan akan lebih efektif jika menggunakan *cut by cut shot* dengan perpindahan yang cepat karena pergerakan seperti itu semakin menambah ketegangan, ditambah jika menggunakan lensa yang memiliki jarak lebih dekat dengan objek. Penulis juga menyarankan agar memilih lokasi yang tepat dan agak luas untuk adegan perkelahian seperti ini, agar lebih mudah untuk mengatur *blocking* kamera dan karakter.

Penggunaan teknik *circling* juga akan lebih maksimal jika menggunakan *track*, tetapi kebutuhan penulis untuk mengambil *long take* dimana penulis harus memindahkan sudut pandang kamera dalam satu *shot* panjang. Penulis juga memberi saran untuk mahasiswa dan *film maker* lain agar memilih pemeran yang

sesuai untuk kebutuhan film. Penulis mengalami beberapa kesulitan dalam pengambilan gambar untuk adegan perkelahian, karena pemeran utama dalam film *The Truth* tidak memiliki dasar bela diri yang baik. Jadi disarankan untuk memilih pemeran yang memiliki dasar bela diri yang baik jika ada adegan perkelahian yang menuntut aksi bela diri yang profesional.

Selama proses *shooting* berlangsung, penulis juga menemukan kendala – kendala teknis seperti kamera yang digunakan. Penulis menggunakan kamera *DSLR 5d mark II* karena spesifikasi dan harga yang cocok, tetapi penggunaan kamera *DSLR* seperti ini mempunyai kelemahan, yakni baterai yang cepat habis dan kamera yang cepat *over heat*, sehingga penulis harus menunggu kamera tersebut agar kembali ke suhu normal, supaya dapat dioperasikan kembali.

Untuk merealisasikan konsep kamera yang telah dibuat, maka diperlukan berbagai faktor. Tidak hanya dalam segi teknik kamera, tetapi ada banyak faktor lain yang harus dipertimbangkan agar konsep kamera yang telah dibuat dapat terealisasikan dengan baik. Faktor – faktor lain tersebut yaitu pemilihan lokasi yang tepat, dimana lokasi tersebut harus memungkinkan untuk melaksanakan konsep kamera yang dibuat. DOP, sutradara dan tim *art* harus berkordinasi dengan baik dalam memilih lokasi yang sesuai. Faktor lain yang berpengaruh pada konsep kamera yakni aktor. Pemilihan aktor harus sesuai dengan film yang akan dibuat. Misalnya, untuk film *action* lebih baik memilih aktor yang memang memiliki kemampuan berkelahi, sehingga sebagai DOP pilihan-pilihan *shot* yang sudah direncanakan bisa direalisasikan. Apabila aktor tidak bisa berkelahi, disarankan menggunakan *stunt actor* untuk adegan-adegan khusus perkelahian.

Pada akhirnya, keberhasilan sebuah konsep kamera dalam sebuah film bukan hanya ada di tangan seorang DOP. Dibutuhkan kerjasama dan diskusi yang baik dan intens dengan sutradara dan keseluruhan tim, agar konsep visual bisa terealisasi.

