



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.

Nama: Peggy Misnan

Email: Peggy.misnan@yahoo.com

**PENGGUNAAN *CAMERA MOVEMENT* UNTUK
MEMBANGUN KETEGANGAN DALAM FILM PENDEK**

IT IS WHAT IT IS

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



Nama : Peggy Misnan
NIM : 10120210135
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Peggy Misnan

NIM : 10120210135

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PENGGUNAAN *CAMERA MOVEMENT* UNTUK MEMBANGUN
KETEGANGAN DALAM FILM PENDEK
IT IS WHAT IT IS

Dengan ini saya menyatakan Tugas Akhir ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang dibuat oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah milik orang lain yang dikutip dalam Tugas Akhir ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan juga di dalam Daftar Pustaka.

Tangerang, 25-06-2014

Peggy Misnan

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PENGGUNAAN *CAMERA MOVEMENT* UNTUK
MEMBANGUN KETEGANGAN DALAM FILM PENDEK

IT IS WHAT IT IS

Oleh

Nama : Peggy Misnan

NIM : 10120210135

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 07-07-2014

Pembimbing I

Pembimbing II

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

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

Penguji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

iii

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih sebesar-besarnya penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, perlindungan dan juga talenta yang telat ia berikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan prosedur yang baik dan benar.

Tugas akhir ini dibuat sebagai hasil dari penerapan ilmu-ilmu yang selama ini telah dipelajari oleh penulis selama menjadi mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara, Fakultas Seni dan Desain, peminatan Digital Sinematografi.

Tugas akhir ini adalah sebuah film pendek berdurasi kurang dari 10 menit yang memiliki *genre Suspense*, yang penulis kerjakan bersama seorang sutradara dari jurusan dan angkatan yang sama. Didalam film ini penulis bertugas sebagai Produser dan *Director of Photography* atau biasa disebut *DOP*, tetapi yang akan penulis bahas adalah *DOP*.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Terimakasih kepada Tuhan yang maha Esa atas berkat dan talenta yang selalu diberikan sampai pada saat ini, dan hingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Dwi Desi Kristanto, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual atas support nya selalu bagi semua mahasiswa.

3. Dwi Desi Kristanto, M.Ds. selaku pembimbing I dan Ibu Salima Hakim, S.Sn., M.Hum. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberi bimbingan, saran dan pelajaran kepada penulis penyusunan laporan tugas akhir ini.
4. Keluarga besar penulis, terutama Ibu, Bapak, dan kakak yang telah banyak memberikan semangat, motivasi serta dukungan dalam banyak hal sehingga penulis dapat menyelesaikan praktek Kerja Magang ini.
5. Teman terdekat dan seluruh kru dari produksi film pendek *IT IS WHAT IT IS* yang senantiasa mendukung dan memberi bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.

Tangerang, 07-07-2014

Peggy Misnan

UMMN

ABSTRAKSI

Tugas yang paling penting untuk seorang *Director of Photography* adalah untuk menciptakan sebuah suasana dalam film. Dasar dari film itu adalah naskah, dan sutradara adalah orang dengan visi bagaimana naskah tersebut harus direalisasikan. Aktor berakting untuk itu, dan *DOP* yang memiliki tugas merealisasikan visi dari sutradara ke dalam sebuah film. Laporan tugas akhir ini dilakukan oleh Peggy Misnan, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan sinematografi angkatan 2010. Bertujuan membahas masalah penggunaan pergerakan kamera untuk membangun ketegangan didalam film pendek *IT IS WHAT IT IS*. Secara teknis yang dialami penulis selama proses berjalannya produksi dan solusi yang terjadi dalam proses produksi *IT IS WHAT IT IS*.

Kata kunci : *Director of Photography, shots, camera, tata kamera, floating.*

UMMN

ABSTRACT

The most important task of the cinematographer is to create an atmosphere through camera movement. The foundation of the film is always the script, and the director is responsible for the realization of the script. An actor give the story life, and it is cinematographer who has the task of carrying out the intentions of the script and catching the moods and feelings that the director wants. This final report done by Peggy Misnan, Multimedia Nusantara University student majoring in Cinematography class of 2010. The report aims to discuss the use of camera movement to build suspense in the short film IT IS WHAT IT IS. It reports the technical details experienced by the author during the production of the film.

Keywords: Director of Photography, shots, camera, floating, camera movement.



UMMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAKSI	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	XII
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Pengertian Film Pendek	4
2.2. <i>Director of Photography</i>	4
2.3. Tahap Pra-Produksi	5
2.4. Tahap Produksi	6
2.5. <i>Camera Movement</i>	7
2.6. <i>Floating</i>	8

2.7. Steadicam	8
2.8. Pengambilan Gambar yang Membangun Ketegangan	10
2.8.1. <i>Subtle Dolly</i>	10
2.8.2. <i>Dolly Zoom</i>	10
2.9. <i>POV</i>	11
2.10. Emosi	12
2.11. Ketegangan	13
2.11.1. Hubungan antara Emosi dan <i>Camera Movement</i>	14
BAB III METODOLOGI	15
3.1. Gambaran Umum	15
3.2. Sinopsis Film <i>it is what it is</i>	16
3.3. Posisi Penulis	16
3.4. Peralatan	17
3.4.1. Kamera Canon	18
3.4.2. Lensa	19
3.4.3. Steadicam	21
3.4.4. <i>Dolly</i>	22
3.4.5. <i>Tripod</i>	23
3.4.6. <i>Lighting</i>	24
3.5. Tahapan Kerja	25
3.5.1. Pra Produksi	25
3.5.2. Produksi	26
3.6. Acuan	27

3.7. Temuan	28
BAB IV ANALISA	30
4.1. Pembahasan Konsep dan Visi dengan Sutradara	30
4.1.1. Ketegangan	31
4.2. Tujuan Menggunakan Pergerakan Kamera <i>Floating, Dolly</i> dan <i>Point of View</i>	33
4.3. Adegan <i>Blackout</i>	36
4.3.1. Proses Menentukan <i>Shot</i>	36
4.3.2. Keputusan Pemilihan <i>Shot</i>	37
4.3.3. Pengaplikasian saat <i>Shooting</i>	37
4.3.4. Kesimpulan	39
4.4. Adegan <i>Lorong Berputar</i>	41
4.4.1. Proses Menentukan <i>Shot</i>	41
4.4.2. Keputusan Pemilihan <i>Shot</i>	41
4.4.3. Pengaplikasian saat <i>Shooting</i>	42
4.4.4. Kesimpulan	43
4.5. Adegan Balkon	45
4.5.1. Proses Menentukan <i>Shot</i>	45
4.5.2. Keputusan Pemilihan <i>Shot</i>	46
4.5.3. Pengaplikasian saat <i>Shooting</i>	47
4.5.4. Kesimpulan	48
4.6. Adegan <i>Zoom Affan</i>	50
4.6.1. Proses Menentukan <i>Shot</i>	50

4.6.2. Keputusan Pemilihan <i>Shot</i>	51
4.6.3. Pengaplikasian saat <i>Shooting</i>	51
4.6.4. Kesimpulan	52
BAB V PENUTUP	54
5.1. Kesimpulan	54
5.2. Saran	56
LAMPIRAN	XIV
<i>Shot List</i>	xiv
DAFTAR PUSTAKA	XXI

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pergerakan kamera termotivasi menggunakan <i>steadicam</i> dalam film <i>The Shining</i> yang disutradarai oleh Stanley Kubrick	9
Gambar 3.1 Canon 5D Mark II.....	19
Gambar 3.2 Lensa Canon EF 24-105mm	20
Gambar 3.3 Lensa Canon EF 35mm dan 50mm	20
Gambar 3.4 DSLR <i>Camera rig Shoulder Mount</i>	22
Gambar 3.5 <i>Glidecam</i> merk <i>Flycam</i> DSLR	22
Gambar 3.6 <i>Dolly Tracks</i>	23
Gambar 3.7 <i>Tripod Manfrotto Custom</i>	24
Gambar 3.8 <i>LED Black Gobox PB820 External Flash</i>	25
Gambar 3.9 <i>Monon Lighting (Florence)</i>	25
Gambar 3.10 Referensi Film <i>Enter The Void</i>	28
Gambar 3.11 <i>Video Clip</i> Ed Sheeran yang Berjudul <i>Drunk</i>	29
Gambar 3.12 hasil jadi dalam film pendek <i>IT IS WHAT IT IS</i>	29
Gambar 4.1 <i>Video Clip</i> Ed Sheeran yang Berjudul <i>Drunk</i>	33
Gambar 4.2 Film dari Gaspar Noe yang Berjudul <i>Enter the Void</i>	33
Gambar 4.3 Referensi <i>Shot Floating</i> yang digabungkan dengan <i>Point of view</i> dalam Film <i>Gaspar Noe</i> yang Berjudul <i>Enter the Void</i>	36
Gambar 4.4 Referensi <i>Shot Dolly Zoom</i>	36
Gambar 4.5 Potongan Naskah <i>It is what it is</i> adegan <i>Blackout</i>	37
Gambar 4.6 Adegan <i>Blackout</i> yang Menggunakan <i>Floating & point of view</i>	41
Gambar 4.7 <i>Rig</i> yang Digunakan Tidak Memiliki <i>Follow Focus</i>	41

Gambar 4.8 Adegan Lorong Berputar yang Menggunakan konsep <i>Floating & point of view</i>	45
Gambar 4.9 Potongan Naskah <i>IT IS WHAT IT IS</i> adegan Balkon	46
Gambar 4.10 Balkon Apartemen	49
Gambar 4.11 Adegan Balkon yang Menggunakan Pergerakan Kamera penggabungan <i>Floating dan Point of view</i>	50
Gambar 4.12 Potongan Naskah <i>IT IS WHAT IT IS</i> adegan Zoom Affan	51
Gambar 4.13 Adegan Zoom Affan yang menggunakan <i>Dolly Zoom & Subtle Dolly</i>	54

UMMN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) memberikan kesempatan bagi para mahasiswanya untuk dapat menerapkan ilmu yang dipelajari selama ini ke dalam proyek Tugas Akhir. Yang sekarang penulis lakukan adalah membuat laporan mengenai proyek tugas akhir yang dibuat oleh penulis dan beberapa teman sinema angkatan 2010. Penulis memilih judul penggunaan *camera movement* untuk membangun ketegangan dalam film *IT IS WHAT IT IS*, karena penulis yakin bahwa penggunaan pergerakan kamera dan batasannya dikuasai oleh penulis saat membuat film pendek tersebut. Film pendek *IT IS WHAT IT IS* adalah sebuah film pendek yang bercerita tentang sekelompok anak muda yang melakukan kekeliruan sampai terjebak dalam dimensi koma yang dimana akhirnya beberapa dari mereka merasa kehilangan arah, ragu menyadari bahwa arwah dan tubuh tidak selalu menyatu. Dalam beberapa adegan di film perasaan gelisah dan ragu harus divisualisasikan ke dalam pengambilan gambarnya agar mendapat hasil akhir yang sesuai dengan keinginan yang disampaikan sutradara.

Menurut Nykvist (2003, hlm.10) tugas yang paling penting untuk seorang *director of photography* adalah untuk menciptakan sebuah suasana di dalam gambar bergerak. Dasar dari sebuah film itu adalah naskah, dan sutradara adalah orang dengan visi dan misi mengenai bagaimana naskah tersebut harus direalisasikan. Aktor berakting untuk menghasilkan suatu hasil yang baik

dan melengkapi visi sutradara. Penulis memfokuskan pada tujuan pergerakan kamera untuk memvisualisasikan emosi gelisah dan ketegangan karakter utama yaitu Affan yang dibatasi menjadi *floating*, *dolly* dan *point of view*. Penulis juga akan berbagi ilmu dan pengetahuan mengenai proses penggunaan *camera movement* dalam film pendek *IT IS WHAT IT IS*, yang dibuat penulis dan beberapa teman sinematografi 2010 dan dibantu oleh teman sinematografi 2011.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penggunaan *camera movement* untuk membangun ketegangan dalam film pendek *IT IS WHAT IT IS* ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bidang yang dibahas, rumusan masalah diatas dibatasi sebagai berikut:

1. *Camera movement* dibatasi pada *floating*, *dolly* dan *point of view*.
2. Di fokuskan pada adegan *blackout*, lorong berputar, balkon dan *zoom* Affan.
3. Ketegangan dibatasi pada karakter utama Affan dan penonton.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk mengetahui bagaimana seorang *director of photography* menggunakan pergerakan kamera untuk membangun ketegangan dalam film pendek *IT IS WHAT IT IS*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penulisan Tugas Akhir ini adalah, pertama penulis bisa belajar cara-cara untuk menjadi seorang *director of photography* yang dapat menyusun dan membangun ketegangan yang akan diperlihatkan di dalam sebuah film.

Sedangkan manfaat bagi pembaca adalah untuk menambah pengetahuan pembaca mengenai apa saja yang dikerjakan oleh seorang *director of photography* dalam sebuah pembuatan film. Serta untuk menarik minat para mahasiswa sinematografi yang ingin dan mau menjadi seorang *director of photography*.



UMN