



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

Dalam menata kamera pada adegan latihan dan pertandingan tinju pada film “No Kudos”, penulis menggunakan teknik *handheld shot*, komposisi dan *pencahayaannya lowkey*. Penggunaan teknik ini sudah dikonsepsikan dari praproduksi oleh penulis.

Penerapan teknik *handheld shot* tidaklah mudah untuk diterapkan begitu saja, maka dari itu teknik ini didukung dengan pemilihan lensa, *shot size*, dan *depth of field*. Pemilihan lensa *prime* yang tidak terlalu berat sangat membantu dalam menerapkan teknik *handheld shot* sehingga garis keseimbangan lebih terjaga dan menambah ketajaman gambar. Penggunaan *two shot* disini juga sangat baik karena memperlihatkan gerak tubuh dan emosi saat dua subjek sedang bertanding tinju.. *Depth of field* yang diterapkan juga sangat membantu dalam menyembunyikan area penonton dan juga membantu penulis agar tidak kehilangan fokus pada subjek. Kemudian penerapan teknik *pencahayaannya lowkey* juga sangat membantu membangun *mood*, terlebih lagi *shadow* yang dihasilkan membuat area penonton lebih gelap sehingga tidak terlalu kelihatan.

Adegan yang paling sulit terdapat pada adegan pertandingan tinju, dimana adegan ini pergerakannya sangat banyak sehingga sulit bagi penulis mengikuti pergerakan Yofie dan Roy. Adegan ini juga sangat sulit bagi penulis dalam

menjaga gambar Yofie dan Roy agar tidak keluar dari zona fokus. Pada adegan ini setiap penggantian sudut *frame*, *lighting* akan terus diubah, sehingga memakan waktu yang cukup banyak saat *shot* berganti ke sudut yang lainnya. Kemudian penulis tidak dapat menggunakan *shot* yang terlalu *wide* karena beresiko memperlihatkan area penonton yang kosong. Pada adegan latihan tinju penulis menemui beberapa kesulitan dalam menjaga *frame*. Kemudian terjadi *flicker* karena salah pengaturan *shutter speed* pada kamera utama, ini menjadi pembelajaran untuk penulis selalu teliti memastikan pengaturan kamera satu dengan kamera lainnya sama dan selalu melakukan *recce* dengan peralatan yang sama yang digunakan saat syuting.

Pada adegan latihan fisik, penulis menerapkan komposisi *longshot* dan menggunakan *steadycam* pada saat adegan subjek sedang berlari. Penggunaan komposisi *longshot* disini dimaksudkan untuk memperlihatkan subjek dengan lingkungannya yang begitu luas dan untuk memperlihatkan progres perjuangan subjek dalam mencapai titik akhir. Kemudian penggunaan *steadycam* disini digunakan sebagai pendukung dalam mengambil gambar saat kamera mengikuti pergerakan subjek, sehingga gambar yang dihasilkan lebih stabil dan berenergi.

Jadi penataan kamera pada adegan latihan dan pertandingan tinju pada film “No Kudos” yang dibatasi hanya pada adegan latihan tinju dan latihan pertandingan tinju, dan berfokus pada penerapan *handheld shot* yang didukung dengan penggunaan lensa, *depth of field*, dan *shot size*, dan juga penerapan teknik pencahayaan *lowkey*, maka diterapkan teknik *handheld shot* yang dimana

dapat memunculkan energi dan membuat gambar tidak stabil sehingga membuat penonton merasa tidak nyaman (Donati, 2009), disini teknik ini dapat memudahkan penulis dengan leluasa menggerakkan framing kamera dan bergerak bebas diring tinju (Thompson & Bowen, 2012). Dalam mendukung *handheld shot* yang tidak mudah diterapkan, karena bisa menyebabkan kehilangan kestabilan dan kehilangan garis horizon (Thompson & Bowen, 2009), maka lensa yang digunakan tidaklah boleh terlalu berat, maka digunakanlah lensa *prime* yang memiliki keunggulan lebih ringan dan memiliki keuntungan gambar yang dihasilkan lebih tajam. Kemudian penggunaan teknik *handheld shot* sangat rentan dalam kehilangan fokus, maka jangan menggunakan *depth of field* yang terlalu sempit karena jika subjek bergerak terlalu banyak dapat menyebabkan subjek keluar dari zona fokus. Kemudian digunakan *two shot* yang dimana untuk memperlihatkan 2 orang yang sedang bertanding tinju, sehingga jelas pergerakan tubuh mereka dan emosi kedua orang tersebut. kemudian diterapkanlah teknik pencahayaan *lowkey* dimana didominasi dengan area lebih gelap dan berbayang, ini diterapkan untuk menciptakan *mood* yang gelap pada film “No Kudos”, kemudian teknik ini juga memberikan keuntungan dalam menyembunyikan area-area yang tidak ingin terlalu terlihat didalam kamera.

5.2. Saran

Ada baiknya pemahaman teori haruslah diimbangi dengan praktek secara langsung. Ini membuat penata kamera dapat meminimalisir kesalahan-kesalahan yang dapat terjadi pada saat proses produksi. Pada film “No Kudos” ditemukan

beberapa kesalahan oleh penulis yang tidak diperkirakan awalnya. Disini penulis memberikan beberapa saran terhadap pembaca supaya bisa belajar dari pengalaman yang telah penulis hadapi dan penulis temukan solusinya, berikut saran-saran penulis:

1. Memperbanyak referensi film dan pemahaman teori secara komplit yang sesuai dengan film yang akan kita produksi nantinya.
2. Melakukan *recce* sesuai dengan peralatan yang akan kita gunakan pada saat produksi. Ini berguna mengetahui kendala apa saja yang akan kita hadapi nantinya.
3. Sebelum menekan tombol rekam, penata kamera harus memeriksa pengaturan kamera apakah sudah benar atau jika ada kamera kedua maka menyamakan pengaturan kamera satu dengan lainnya.
4. Untuk menghindari *jell-o effect* bisa dilakukan dengan dua cara, yaitu memperlambat pergerakan kamera yang terlalu ekstrem atau dengan mengganti kamera video yang bukan menggunakan *CMOS sensor*.
5. *Flicker* bisa dihindari jika pengaturan *shutter speed* sesuai dengan jenis *lighting* yang kita gunakan. Dengan mempelajari jenis-jenis *lighting* maka kita dapat mengatur *shutter* yang tepat.
6. Untuk menciptakan kontras atau area yang gelap, bukan berarti tidak diberikan *fill* sama sekali, namun *fill* yang digunakan adalah *negative fill*, yaitu dengan mengganti *fill* dengan kain hitam atau reflector hitam.

7. Dalam menjaga subjek tidak keluar dari *frame* kamera, maka kita bisa melakukan *marking* sehingga subjek tau sampai batas mana dia dapat bergerak.
8. Untuk mempermudah dalam pengaturan fokus, kita dapat menggunakan *focus puller* atau kamera yang memiliki fitur *autofocus*

