

1. LATAR BELAKANG

Kata sinematografi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua suku kata yaitu, *kinema* yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis (Brown, 2016). Sinematografi dapat diartikan sebagai menulis dengan gambar yang bergerak. Brown (2016) mengatakan dalam dunia sinematografi terdapat tiga aspek umum yaitu, jarak pengambilan gambar (*type of shot*), pergerakan kamera (*camera movement*), dan sudut pengambilan gambar (*angle shot*).

Penelitian ini akan berfokus pada pergerakan kamera atau biasa disebut pergerakan kamera, merupakan pergerakan yang terjadi berdasarkan motivasi. Terdapat dua macam motivasi dalam pergerakan kamera yang baik yaitu, sebuah tindakan yang memicu terjadi pergerakan kamera dan pergerakan kamera tersebut terjadi karena ada tujuan tertentu (Brown, 2016). Pergerakan kamera secara garis besar dibagi menjadi dua bagian, yaitu *static* dan *dynamic*.

Rabiger dan Cherrier (2013) mengatakan *track in* dan *track out* menjadi aspek penting dalam menghasilkan pergerakan kamera yang dinamis, *track in* berarti mendekati subjek, sedangkan *track out* menjauhkan subjek. Pergerakan kamera *static* akan menghasilkan emosi yang berbeda dengan pergerakan kamera *dynamic*. Pada dasarnya kamera yang bergerak ketika proses pengambilan gambar dapat disebut sebagai *dynamic movement*.

Dengan adanya pergerakan dimanis pada suatu film maka akan memberikan emosi tersendiri bagi penonton. Hal ini berbanding lurus dengan teori menurut Rabiger dan Cherrier (2013) yang menjelaskan *dynamic movement* mempunyai fungsi untuk menciptakan sebuah momen dengan *impact* yang besar kepada penonton terkait *mood*, atau emosi. Emosi pada suatu film dapat berbeda-beda, hal ini dikarenakan adanya perbedaan genre satu film dengan yang lainnya.

Film *The Big 4* bercerita tentang seorang polisi wanita yang dikenal sebagai sosok yang patuh kepada hukum. Pada suatu hari Dina menemukan ayahnya terbunuh di dalam rumahnya dan ingin melakukan penyelidikan kematian ayahnya

secara diam-diam, dan mengikuti jejak hingga ke sebuah pulau tropis. Di sana, ia menemukan fakta sesungguhnya ternyata ayahnya adalah pemimpin kelompok pembunuh bayaran yang bernama *The Big 4*. Dina dan *The Big 4* dikejar musuh ayahnya, sehingga membuat Dina harus bekerja sama dengan empat mantan pembunuh bayaran murid ayahnya, yaitu Topan, Jenggo, Alpha, dan Pelor.

Pemilihan film *The Big 4* sebagai objek penelitian disebabkan minat penulis yang ingin memahami bagaimana penerapan *track in* pada adegan aksi dan *track out* pada adegan komedi. Film *The Big 4* yang disutradarai oleh Timo Tjahjanto tayang perdana di Netflix pada tanggal 15 Desember 2022. Film ini bertahan di posisi satu global Top 10 non-English Film selama dua minggu dan disaksikan lebih dari 19,7 juta jam (Al Farizi, 2022). Selain pencapaian tersebut, film *The Big 4* mendapatkan tujuh nominasi pada ajang Piala Maya, yaitu aktor utama terpilih, aktris pendukung terpilih, aktor pendatang baru terpilih, aktris pendatang baru terpilih, penyunting gambar terpilih, tata suara terpilih, dan tata efek visual terpilih. *The Big 4* berhasil memenangkan dua dari tujuh nominasi tersebut yaitu, aktor pendatang baru terpilih dan tata efek visual terpilih.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka telah dirancang rumusan masalah dalam pengkajian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana teknik pergerakan kamera *track in* dan *track out* mendukung adegan aksi dan komedi pada film *The Big 4*?

Penelitian ini dibatasi hanya pada adegan aksi dan komedi yang menggunakan pergerakan kamera *track in* dan *track out* sebagai berikut:

1. *Track in* pada adegan aksi
 - A. *Scene 4 Shot 21*
 - B. *Scene 81 Shot 2*
 - C. *Scene 83 Shot 2*
 - D. *Scene 114 Shot 8*
 - E. *Scene 120 Shot 3*

2. *Track out* pada adegan komedi

- A. *Scene 9 Shot 5*
- B. *Scene 64 Shot 2*
- C. *Scene 71 Shot 1*
- D. *Scene 73 Shot 1*
- E. *Scene 107 Shot 1*

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Adapun beberapa tujuan dari penelitian pada kajian berikut ini adalah untuk menjelaskan bagaimana teknik pergerakan kamera *track in* dan *track out* mendukung adegan aksi dan komedi dalam film *The Big 4*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perfilman terutama pada bidang kamera serta sebagai referensi mahasiswa perfilman untuk mengkaji film atau membuat film di kemudian hari.

2. STUDI LITERATUR

2.1. Sinematografi

Sinematografi berasal dari bahasa Yunani yaitu “*writing with motion*” yang memiliki arti “menulis dengan gerakan” selain itu sinematografi sendiri lebih dari sekedar fotografi, melainkan sinematografi adalah proses menuangkan ide, kata-kata, tindakan, subtext emosional, warna, dan segala bentuk komunikasi secara non-verbal, kemudian menerjemahkan dalam bentuk visual (Brown, 2016).

Menurut Blain Brown (2016), diperlukan *conceptual tools of cinematography* untuk membuat sebuah konsep sinematografi diperlukan. Salah satu *conceptual tools movement* atau pergerakan, yang merupakan elemen penting dalam membuat suatu film.

2.2. Pergerakan Kamera

Bordwell dan Thompson (2020) menyatakan bahwa sinema bukan satu-satunya yang menggunakan *frame*, tetapi ada banyak contoh seperti lukisan, foto, majalah komik, dan karya seni. *Frame* memiliki aspek *aspect ratio*, namun dalam sinema