

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

frame dapat bergerak sesuai kebutuhan pembuat film. Dalam sinematografi pergerakan kamera memperbolehkan pembuat film untuk mengubah *angle*, *level*, *height*, maupun *distance* dari suatu *shot*. Pergerakan kamera yang tersusun dengan baik akan memunculkan emosi-emosi tertentu terhadap penonton, dan dapat menambah kesan dramatis pada suatu *scene* dibandingkan dengan *still frame* (Bowen, 2018).

Rabiger dan Cherrier (2013) menyatakan bahwa merubah *still frame* dengan menambahkan pergerakan kamera akan menghasilkan visual yang lebih dinamis. Pergerakan kamera ini dilandasi oleh *subjected movement-motivated*, di mana *frame* akan bergeser untuk mengikuti pergerakan karakter. Akan tetapi, Rea dan Irving (2010) mengatakan bahwa pergerakan kamera tidak hanya sekedar mengikuti pergerakan dari karakter. Banyak motivasi untuk pergerakan kamera tersebut, di antaranya:

1. Mengikuti karakter ketika sendiri atau ketika sedang ber-dialog.
2. Menangkap *establish* lokasi.
3. Mendekatkan penonton kepada karakter atau objek, sehingga dapat mendekatkan hubungan film dengan penonton.
4. Menjauhkan penonton kepada karakter atau objek, agar penonton dapat melihat secara objektif.
5. Menunjukkan informasi penting kepada penonton.
6. Mengatur ulang *frame* atau mengakomodasikan penyusunan karakter kembali.
7. Menaikkan atau menurunkan dramatisasi dengan tujuan tertentu pada suatu adegan.

Rabiger dan Cherrier (2013) menyebutkan adanya tiga tahapan dalam pergerakan kamera, yaitu:

1. *Initial composition*: merupakan komposisi awal sebelum terjadinya pergerakan kamera pada suatu adegan.

2. *Movement*: merupakan proses pergerakan kamera yang mengikuti subjek atau karakter yang terjadi dalam sebuah adegan.
3. *Concluding composition*: merupakan komposisi akhir dari sebuah pergerakan kamera yang terjadi dalam sebuah adegan atau bisa disebut *static*.

2.2.1. *Dynamic Movement*

Rabiger dan Cherrier (2013) mengatakan bahwa pergerakan kamera dinamis atau yang dikenal dengan *dynamic movement* adalah pergerakan kamera yang mengubah *frame* dengan cara ke atas, bawah, depan, samping, belakang, atau dengan kombinasi dari semuanya. Efek ini memberi penonton suatu sensasi bergerak pada ruang, seperti adegan berjalan, berlari, mendekati, atau mengikuti.

Pergerakan dinamis dapat menyampaikan energi yang besar pada visual, namun dalam menciptakan *dynamic movement* diperlukan alat seperti *dolly* serta *crew* tambahan untuk menggerakkan kamera dengan lancar, dan proses yang panjang dalam melatih pergerakan kamera tersebut (Rabiger et al., 2013).

Rabiger dan Cherrier (2013) mengkategorikan *dynamic movement* menjadi lima, yaitu:

1. *Tracking* adalah pergerakan kamera horizontal yang mengikut subjek bergerak baik dari samping, atau dari belakang.
2. *The track/dolly shot* adalah pergerakan kamera mendekati subjek (*track/dolly in*) atau menjauhi subjek (*track/dolly out*). *Track/dolly shot* berbeda dengan *zooming* karena, *zooming* mengubah *focal length* dari lensa, sedangkan *track/dolly shot* tidak mengubah *focal length* dari lensa.
3. *The crane shot* adalah pergerakan kamera yang bergerak vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya.
4. *The steadicam shot* adalah kamera yang dipasang pada *stabilizer* kemudian dapat digerakkan oleh operator kamera dengan bebas ke segala arah.

5. *The handheld camera* tidak jauh berbeda dengan *steadicam shot*, yang bergerak dengan bebas ke segala arah, namun tidak terpasang pada *stabilizer*. *Handheld camera* hanya dipegang oleh operator kamera secara langsung.

2.2.2. Jenis-Jenis Pergerakan Kamera

Brown (2016) menyatakan bahwa tidak ada batasan dalam pergerakan kamera. Sinematografer diperbolehkan untuk menggabungkan beberapa teknik pergerakan kamera menjadi satu. Namun perlu diingat, ada beberapa teknik yang paling mendasar dalam membuat sebuah pergerakan kamera. Setiap teknik pergerakan kamera memiliki dampak tersendiri bagi penonton, dan cerita, teknik tersebut meliputi :

1. *Pan*

Brown (2016) menyatakan bahwa *pan* sendiri merupakan singkatan dari kata *panoramic*. Pergerakan dari *pan* hanya berpusat pada kanan dan kiri secara horisontal dari pergerakan kamera. Teknik *pan* ini biasa digunakan di atas tripod kamera, *dolly*, atau bahkan *handheld*. Pada dasarnya teknik *panning* dapat digunakan untuk mengikuti karakter, atau bisa sebagai menangkap *establish shot*.

2. *Tilt*

Berbeda dengan *pan*, pergerakan dari *tilt* sendiri berpusat pada atas dan bawah secara vertikal. teknik *tilt* ini juga dapat digunakan pada tripod kamera, *dolly*, atau bahkan *handheld*. Kegunaan dari pergerakan kamera ini untuk mengikuti karakter, atau juga bisa sebagai menangkap *establish shot* (Brown, 2016).

3. *Track / Dolly Shot*

Dalam menciptakan *track/dolly shot* dapat dilakukan dengan menempatkan kamera pada sebuah alat yang berada di atas roda agar dapat didorong. *Track/dolly shot* sendiri memiliki perbedaan dengan

dolly zoom shot. Dalam pergerakan *dolly zoom shot*, terdapat pergantian *focal length* saat kamera bergerak. Hal ini berbeda dengan *track/dolly shot*, yang bergerak secara fisik namun *focal length* tetap atau tidak berubah. *Track/dolly shot* dibedakan menjadi dua, yaitu *track/dolly in* dan *track/dolly out*. Pergerakan kamera *track/dolly in* adalah pergerakan kamera yang mendekatkan penonton ke arah wajah karakter atau objek. Efek dari *track/dolly in* dapat membuat penonton merasakan intensi dan ketegangan karena pergerakan yang menuju wajah karakter. Pergerakan kamera ini sering muncul pada adegan-adegan aksi. Sedangkan *track/dolly out* adalah kebalikannya, yaitu bergerak menjauhi karakter atau objek. Pergerakan kamera *track/dolly out* dapat memiliki efek yang berbeda, yaitu untuk mengungkapkan situasi sekitar. Pergerakan kamera ini sering diaplikasikan pada adegan-adegan komedi untuk menekankan dialog atau menunjukkan gesture aktor yang sedang berkomi (Mercado, 2011).

4. *Handheld*

Pergerakan kamera *handheld* dioperasikan dengan memegang kamera menggunakan tangan secara langsung, yang dapat diletakkan pada bahu, namun dapat dipegang dalam posisi bawah, dan dapat dikombinasikan dengan apapun. Penggunaan *handheld* dulu dikarenakan keterbatasan anggaran, sehingga tidak bisa menggunakan *dolly*. Dengan begitu, pembuat film memanfaatkan *handheld* sebagai solusi. Saat ini *handheld* justru lebih sering digunakan karena dapat menghasilkan gambar yang lebih berenergi dan sebagai tujuan artistik (Brown, 2016). Menurut Rea & Irving (2013), pergerakan kamera *handheld* membuat visual suatu adegan menjadi lebih dinamis. Dinamis yang dimaksud tidak hanya sebatas pergerakan, namun dapat menyampaikan sebuah emosi, Menambah ketegangan dalam sebuah adegan, serta dapat memberi kesan nyata pada penonton.

2.3. Adegan Aksi Dan Komedi Dalam Film

Bordwell (2020) menyatakan bahwa suatu adegan dapat dikatakan adegan aksi jika dapat meliputi aspek ikonografi dengan kemunculan senjata pada *frame*, seperti pisau, pistol, basoka, dan senapan. Selain itu, jika terdapat kemunculan adegan kekerasan secara fisik, dapat dikategorikan sebagai ikonografi adegan aksi, seperti berkelahi, berperang, dan tembak-tembak.

Seperti halnya adegan aksi dalam film, adegan komedi memiliki ikonografi tersendiri juga. Menurut Stott (2014) suatu adegan dapat dikatakan adegan komedi jika meliputi aspek ikonografi seperti penggunaan kostum dan tata rias yang tidak biasa, seperti penggunaan baju yang tidak umum dikenakan orang. Horton dan Rapf (2012) menambahkan bahwa mimik wajah yang lucu dapat dikatakan sebagai ikonografi adegan komedi. Lucu yang dimaksud seperti ekspresi wajah yang berlebihan, kesakitan berlebihan, dan terkejut secara berlebihan.

3. METODE PENELITIAN

Film *The Big 4* akan menjadi objek penelitian pengkajian ini, yang berfokus pada pergerakan kamera *track in* dalam adegan aksi dan *track out* dalam adegan komedi. Metode penelitian yang akan digunakan penulis dalam mengkaji penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Cresswell (2013) menyatakan bahwa penelitian kualitatif mengandalkan data berupa teks dan gambar untuk melakukan penelitian.

Pendekatan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Menurut Moleong (2017), pendekatan deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mengumpulkan data-data dalam bentuk gambar dan kata. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, foto, dokumentasi pribadi, catatan dan film.

Dalam penelitian ini sumber pengumpulan data yang akan digunakan adalah data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono (2018) data primer adalah data langsung dari objek penelitian. Dalam penelitian ini data primer yang akan digunakan adalah visual pada film *The Big 4*, terkait pergerakan kamera *track in*