

### 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*

pada adegan aksi dan *track out* pada adegan komedi. Data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama (Sugiyono, 2018). Data sekunder yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah buku-buku dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan pembahasan *track in* dan *track out*.

Ada beberapa langkah yang dilakukan pada penelitian ini. Langkah pertama adalah menonton film *The Big 4* (2022). Langkah kedua adalah mengobservasi dan mengamati pergerakan kamera yang terdiri dari dua kategori, yaitu *track in* dan *track out* pada film tersebut. Kemudian penulis mengambil *still frame* dengan tiga tahapan dalam pergerakan kamera, yaitu *initial composition*, *movement*, *concluding composition*. Langkah ketiga adalah, melakukan analisis terhadap penerapan pergerakan kamera *track in* pada adegan aksi dan *track out* pada adegan komedi. Dalam tahapan ini konsep motivasi pada pergerakan kamera yang diungkapkan oleh Rea dan Irving dapat digunakan, sebagai acuan apakah motivasi pergerakan *track in* dan *track out* sudah tepat. Langkah berikutnya adalah menyampaikan hasil penelitian. Langkah terakhir adalah menyimpulkan apakah hasil penelitian sudah menjawab rumusan masalah yang diajukan di awal.

## **4. TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

### **4.1. TEMUAN**

Film *The Big 4* merupakan film aksi dan komedi yang disutradarai oleh Timo Tjahjanto dan rilis pada tahun 2022. Film ini bercerita tentang seorang polisi wanita bernama Dina, dikenal sebagai sosok yang patuh kepada hukum. Pada suatu hari ia menemukan ayahnya terbunuh di dalam rumahnya dan ingin melakukan penyelidikan kematian ayahnya secara diam-diam hingga ke sebuah pulau tropis. Di sana, ia menemukan fakta sesungguhnya, ternyata ayahnya adalah pemimpin kelompok pembunuh bayaran yang bernama *The Big 4*.

*The Big 4* adalah empat mantan pembunuh bayaran ayah Dina yang terdiri dari Topan, Jenggo, Alpha, dan Pelor. Dina dan *The Big 4* dikejar oleh musuh ayah Dina, seorang polisi korup yang memimpin organisasi kriminal. Polisi tersebut