

bapak tua. Kemudian ketika ingin bersalaman bapak tua tersebut meludahi tangannya dan bersalaman dengan Alpha. Adegan ini dapat dikatakan sebagai adegan komedi, dikarenakan baju putri duyung yang dikenakan Alpha untuk menjadi pendangdut merupakan hal yang tidak biasa. Salah satu ikonografi dalam adegan komedi dimunculkan dalam adegan ini, yaitu terdapat suatu adegan menggunakan baju yang tidak biasa digunakan umum, sehingga dapat dikategorikan sebagai adegan komedi.

Initial composition dalam adegan ini adalah ketika bapak tua tersebut bersalaman dengan Alpha. *Movement* terjadi ketika bapak tua tersebut mencengkram lebih kuat tangan Alpha. *Concluding composition* terjadi ketika kamera memperlihatkan Dina dan Pelor yang merasa jijik dengan perilaku tersebut.

Pergerakan kamera yang digunakan pada adegan ini adalah *track out* yang bertujuan untuk menciptakan rasa terkejut dalam adegan komedi. Pergerakan kamera tersebut digunakan untuk menunjukkan Alpha yang berdandan aneh yang tidak wajar. Alpha perlu dijauhkan dari penonton agar penonton dalam melihat situasi yang lebih luas, yaitu Alpha yang dulunya seorang pembunuh bayaran kini menjadi seorang putri duyung. Selain itu teknik *track out* ini dipadukan dengan penggunaan kamera *dolly* yang berfungsi untuk mengungkapkan situasi konyol secara bertahap. Konyol yang dimaksud dalam adegan ini adalah Alpha yang berdandan aneh sebagai pendangdut putri duyung, sehingga menjadi sumber tawa.

5. KESIMPULAN

Pada kesimpulan akhir dalam penelitian ini, penulis berhasil menjawab rumusan masalah tentang bagaimana teknik pergerakan kamera *track in* dan *track out* mendukung adegan aksi dan komedi pada film *The Big 4*. Dalam menganalisis penulis memilih sepuluh adegan yang menggunakan teknik pergerakan kamera *track in* pada adegan aksi dan *track out* pada adegan komedi, dengan pembagian lima adegan untuk *track in* pada adegan aksi dan lima adegan untuk *track out* pada adegan komedi.

Dalam lima adegan *track in* pada adegan aksi, penulis menemukan bahwa pergerakan kamera *track in* pada adegan aksi memiliki motivasi masing-masing. Motivasi adegan pertama adalah untuk memperkuat ketegangan dalam adegan tersebut dan menyoroti detail penting. Motivasi adegan kedua untuk membuat visual menjadi menegangkan dan menambahkan teknik *handheld* untuk mempertajam intensitas perkelahian. Motivasi adegan ketiga untuk menyoroti hal penting, yaitu penembakan basoka yang akan dilakukan Alo. Motivasi adegan keempat adalah untuk meningkatkan kehadiran dari karakter. Pergerakan kamera *track in* pada adegan kelima bertujuan untuk membangun ketegangan.

Sedangkan untuk *track out* dalam adegan komedi, penulis menemukan bahwa pergerakan kamera *track out* terjadi berdasarkan kebutuhan masing-masing adegan. Seperti pada adegan pertama, penggunaan *track out* digunakan untuk memahami situasi lucu secara keseluruhan. Motivasi adegan kedua adalah untuk menciptakan rasa terkejut dalam adegan komedi. Motivasi adegan ketiga adalah untuk menciptakan efek humor pada adegan. Adegan keempat menggunakan pergerakan kamera *track out* untuk menciptakan efek keterkejutan, dengan pergerakan kamera menjauh secara tiba-tiba mengakibatkan penonton mengalami perubahan perspektif yang tak terduga dan terkejut, sehingga menghasilkan efek humor yang spontan. Terakhir adalah adegan kelima menggunakan pergerakan kamera *track out* untuk menciptakan rasa terkejut.

Melalui analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik pergerakan kamera *track in* pada adegan aksi digunakan untuk membangun ketegangan, menyoroti hal penting yang dapat berpengaruh pada cerita, dan menghadirkan karakter untuk membuat penonton merasa apa yang akan dilakukan karakter tersebut. Sedangkan, penggunaan pergerakan kamera *track out* pada adegan komedi bertujuan untuk memahami situasi lucu dengan menjauhkan kamera, dan menciptakan rasa terkejut pada penonton.