

PENERAPAN *CAMERA MOVEMENT*
DALAM MEWUJUDKAN *ELEMENT OF SURPRISE*
PADA FILM PENDEK *MENGEJAR KEDER*



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Marco Gunawan

00000042989

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

PENERAPAN *CAMERA MOVEMENT*
DALAM MEWUJUDKAN *ELEMENT OF SURPRISE*
PADA FILM PENDEK *MENGEJAR KEDER*



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Marco Gunawan

00000042989

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Marco Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : **00000042989**

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir saya yang berjudul:

Penerapan *Camera Movement* dalam Mewujudkan *Element of Surprise* Pada Film *Mengejar Keder*

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 13 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA




(Marco Gunawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PENERAPAN *CAMERA MOVEMENT* DALAM MEWUJUDKAN *ELEMENT*
OF SURPRISE PADA FILM PENDEK *MENGEJAR KEDER*

Oleh
Nama : Marco Gunawan
NIM : 00000042989
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 13 Mei 2024
Pukul 16.00 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.
NIK 061831

Penguji



Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.
NIK 081872

Pembimbing



Digitally signed
by Frans Sahala
Moshes Rinto
Date: 2024.05.17
15:38:21 +07'00'

Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom.
NIK 071226

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2024.05.21
14:45:32 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E. M.Sn
NIK 025245

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Marco Gunawan
NIM : 00000042989
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Skripsi Penciptaan

**PENERAPAN *CAMERA MOVEMENT* DALAM MEWUJUDKAN
ELEMENT OF SURPRISE PADA FILM *MENGEJAR KEDER***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- ~~Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan letter of acceptance)*.~~

Tangerang, 13 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Marco Gunawan)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

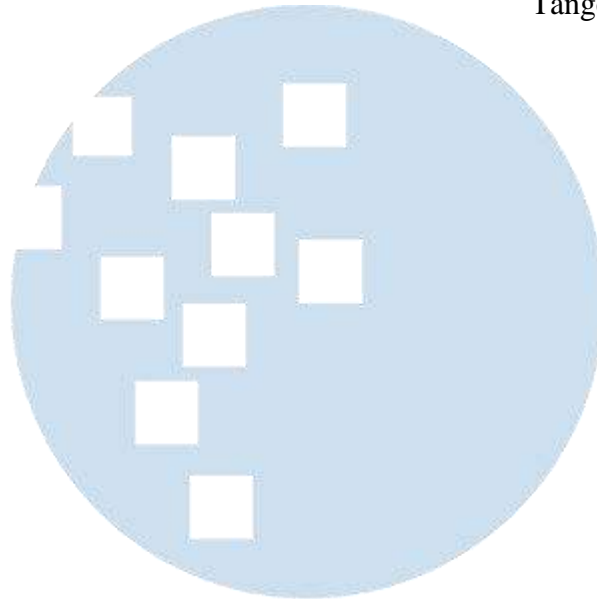
Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “**Penerapan Camera Movement dalam Mewujudkan Element of Surprise Pada Film Mengejar Keder**” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Laksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn., sebagai Ketua Sidang yang telah memberikan kesempatan, meluangkan waktu, dan memberikan arahan atas terselesainya skripsi ini.
6. Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan kesempatan, meluangkan waktu, dan memberikan arahan atas terselesainya skripsi ini.
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Atesva Films dan teman-teman yang ikut serta dalam membantu dan mendukung dalam proses produksi film pendek *Mengejar Keder*, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Ardelia Angelyn, yang telah membantu dan mendukung dalam berbagai bentuk selama masa perkuliahan dan dalam pengerjaan skripsi.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 11 April 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Marco Gunawan', written in a cursive style.

(Marco Gunawan)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PENERAPAN CAMERA MOVEMENT DALAM
MEWUJUDKAN *ELEMENT OF SURPRISE*
PADA FILM *MENGEJAR KEDER***

(Marco Gunawan)

ABSTRAK

Pada proses pembuatan film, sinematografer memiliki peran dalam memahami dan menciptakan visual berdasarkan visi sutradara. Dalam menciptakan visi sutradara sinematografer dapat menggunakan banyak aspek dalam sinematografi salah satunya *camera movement*. Melalui *camera movement* sinematografer dapat memunculkan suatu informasi baru seperti subjek, objek, dan *point of view* baru kepada penonton. Penelitian ini bertujuan untuk merancang penggunaan *camera movement* berupa *whip-pan* dan *pan* dalam mewujudkan *element of surprise* pada film *Mengejar Keder*. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah sinematografer, *camera movement*, *reveal effect*, *element of surprise*, dan komedi. Metode penciptaan didasari oleh referensi dari film *Grand Budapest Hotel* (2014), serial televisi *Louie* berjudul *Pilot* (2010), dan *Hot Fuzz* (2007) yang memiliki relevansi penggunaan *camera movement* dalam mewujudkan *element of surprise*. Hasil penelitian menunjukkan penerapan *camera movement* berupa *whip-pan* dan *pan* dalam mewujudkan *element of surprise* beserta dampak yang dihasilkan pada setiap elemennya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *element of surprise* selalu diletakkan pada posisi akhir kamera dan dapat memberikan kejutan pada penonton. Serta setiap *element of surprise* memiliki pengaruh yang berbeda beda terhadap pesan yang disampaikan kepada penonton.

Kata kunci: *Camera Movement, Element of Surprise, Sinematografi*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***APPLICATION OF CAMERA MOVEMENT IN CREATING THE
ELEMENT OF SURPRISE IN THE SHORT***

FILM MENGEJAR KEDER

(Marco Gunawan)

ABSTRACT (English)

In the filmmaking process, the cinematographer has a role in understanding and creating visuals based on the director's vision. In creating the director's vision, the cinematographer can use many aspects of cinematography, one of which is camera movement. Through camera movement, the cinematographer can reveal new information such as subjects, objects, and new points of view to the audience. This research aims to design the use of camera movements in the form of whip-pan and pan to create the element of surprise in the film Mengejar Keder. The theories used in this research are cinematographer, camera movement, reveal effect, element of surprise, and comedy. The creation method is based on references from the film Grand Budapest Hotel (2014), the television series Louie entitled Pilot (2010), and Hot Fuzz (2007) which have the relevance of using camera movement in creating the element of surprise. The research results show the application of camera movements in the form of whip-pan and pan in realizing the element of surprise and the resulting impact on each element. This research concludes that the element of surprise is always placed at the end of the camera and can surprise the audience. And each element of surprise has a different influence on the message conveyed to the audience.

Keywords: Camera Movement, Element of Surprise, Cinematography

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. BATASAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
Deskripsi Karya	7
Konsep Karya	8
Tahapan Kerja.....	8
4. ANALISIS.....	14
4.1. HASIL KARYA.....	14
4.2. ANALISIS KARYA	16
4.2.1. Elemen <i>Parody</i> dalam <i>Whip-pan</i> di Adegan 3.....	16
4.2.2. Elemen <i>Coincidence</i> dalam <i>Whip-pan</i> Adegan 5.....	18
4.2.3. Elemen <i>Satire</i> dalam <i>Whip-pan</i> di Adegan 9 <i>shot</i> 12	20
4.2.4. Elemen <i>Irony</i> dalam <i>Whip-pan</i> di Adegan 14	22
4.2.5. Elemen <i>Mistake</i> dalam <i>Pan</i> di Adegan 9 <i>shot</i> 9.....	24
5. KESIMPULAN.....	27
6. DAFTAR PUSTAKA	28

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Penggunaan *Camera Movement* dalam Mewujudkan *Element of Surprise*



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

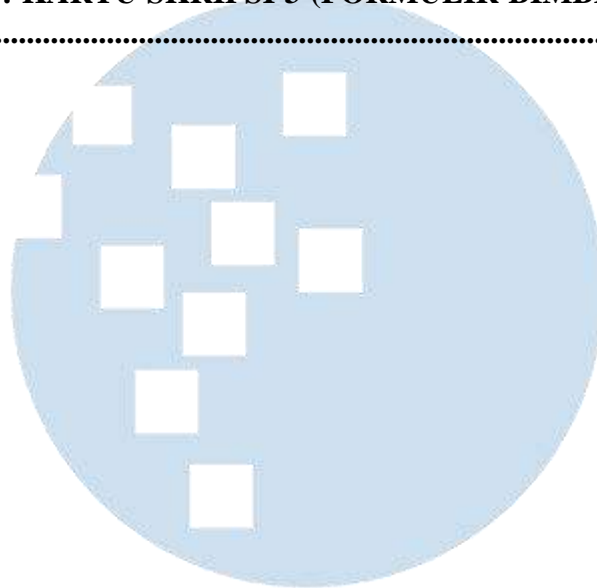
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>The Cuboid of Offscreen Space</i>	5
Gambar 3.1. Bagan Tahapan Kerja Film Mengejar Keder	8
Gambar 3.2. Film <i>Grand Budapest Hotel</i> (2014).....	10
Gambar 3.3. Serial Televisi <i>Louie Season 1 Episode 1: Pilot</i> (2010)	10
Gambar 3.4. Film <i>Hot Fuzz</i> (2007)	11
Gambar 3.2. Eksperimen <i>Whip-pan Adegan 5</i> dari Kiri ke Kanan	12
Gambar 4.1. Tata Kamera Adegan 3	16
Gambar 4.2. Posisi Awal Kamera dan Akhir Kamera Adegan 3 Berdasarkan Arah <i>Whip-pan</i> dari Kanan ke Kiri.....	17
Gambar 4.3. Tata Kamera Adegan 5.....	18
Gambar 4.4. Posisi Awal Kamera dan Akhir Kamera Adegan 5 Berdasarkan Arah <i>Whip-pan</i> dari Kiri ke Kanan.....	19
Gambar 4.5. Tata Kamera Adegan 9 <i>shot 12</i>	20
Gambar 4.6. Posisi Awal Kamera dan Akhir Kamera Adegan 9 <i>Shot 12</i> Berdasarkan Arah <i>Whip-pan</i> dari Kanan ke Kiri.....	21
Gambar 4.7. Tata Kamera Adegan 14.....	22
Gambar 4.8. Posisi Awal Kamera dan Akhir Kamera Adegan 14 Berdasarkan Arah <i>Whip-pan</i> dari Kanan ke Kiri.....	23
Gambar 4.9. Tata Kamera Adegan 9 <i>Shot 9</i>	24
Gambar 4.10. Posisi Awal Kamera dan Akhir Kamera Adegan 9 <i>Shot 9</i> Berdasarkan Arah <i>Pan</i> dari Kiri ke kanan.....	2



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: HASIL TURNITIN	30
LAMPIRAN B: KARTU SKRIPSI 1 (FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN)	31
LAMPIRAN C: KARTU SKRIPSI 2 (FORMULIR PERJANJIAN SKRIPSI PENCIPTAAN)	32
LAMPIRAN D: KARTU SKRIPSI 3 (FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI)	34



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA