

## 1. LATAR BELAKANG

Film dapat dijadikan sebuah media untuk bercerita akan pengalaman maupun keresahan pribadi kepada orang banyak. Bordwell, Thompson, dan Smith (2020, hlm. 2) mengatakan film merupakan sebuah seni yang dekat dengan kehidupan sosial. Film dapat dekat sekali dengan suatu individu seperti rekaman kedekatan keluarga. Tetapi, film juga dapat menjadi media yang mencakup skala sosial yang lebih luas seperti kelompok atau masyarakat tertentu. Film menawarkan suatu pengalaman baru terhadap suatu hal yang belum pernah dirasakan atau dilihat sebelumnya. Film dapat memberikan penonton pengalaman senang, sedih, atau marah sekalipun. Maka dari itu, pembuatan sebuah film harus dirancang sedemikian rupa agar penonton dapat benar-benar merasakan pengalaman yang ingin diciptakan ketika menonton film tersebut. (hlm. 17)

Pengalaman yang diberikan sebuah film dapat dibedakan berdasarkan genrenya. Terdapat 14 genre utama pada film, salah satunya adalah film komedi. Film komedi merupakan film yang memberikan pengalaman senang dan menghibur kepada penonton. Film komedi akan sangat mudah untuk ditonton dikarenakan menceritakan cerita yang ringan untuk diterima oleh masyarakat. Untuk menghibur penontonnya film komedi menggunakan keadaan yang dilebih-lebihkan, bahasa, akting dan karakter yang menghibur. Menonton film komedi menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk melepas stres dari kesibukan sehari-hari. Walaupun film komedi berfokus menghibur penonton, film komedi juga dapat memiliki sisi serius dan pesan yang ingin disampaikan. (Briandana, & Dwityas, 2015, hlm. 106)

Chaniago (2020, hlm. 193) mengatakan komedi memiliki banyak jenisnya dan terus berkembang seiring zaman. Pada tahun 2000-an, komedi dengan jenis *slapstick* sangat disukai oleh penonton. Komedi *slapstick* menampilkan *physical abuse* seperti pukulan, terjatuh, dorongan, dan mencela fisik lawan sebagai hiburan bagi penonton. Pada tahun 2010 muncul jenis komedi baru yaitu *stand-up comedy*. Putra, Mulawarman, dan Purwanti (2018, hlm. 359) menambahkan *Stand-up comedy* biasanya menghibur penonton dengan teknik *setup* dan *punchline*. *Setup*

merupakan bagian membangun asumsi penonton sedang *punchline* adalah bagian mematahkan asumsi dengan hal-hal yang ada diluar asumsi penonton.

Layaknya berkomed, pembuatan film juga menggunakan teknik-teknik khusus untuk menghasilkan film yang sesuai dengan keinginan pembuat film. Salah satu tekniknya adalah sinematografi. Pemilihan penggunaan aspek-aspek pada sinematografi inilah yang akan berpengaruh terhadap visual pada filmnya. Maka dari itu aspek-aspek sinematografi yang digunakan harus tepat agar penonton mendapatkan pengalaman dari film tersebut secara mendalam (Bordwell et al., 2020, hlm. 159-160).

Terdapat berbagai aspek penting dalam sinematografi, salah satunya *camera movement*. Penggunaan *camera movement* pada film dapat memberikan informasi baru seperti subjek, objek, *point of view* baru kepada penonton. Selain itu *camera movement* dapat menempatkannya pada *frame* kamera sesuai dengan pergerakan subjek tersebut (Bordwell et al., 2020, hlm. 199). Pemilihan *camera movement* dalam film *Mengejar Keder* dikarenakan teknik ini dapat memunculkan informasi baru yang nantinya informasi baru tersebut berisikan *element of surprise*. Selain itu, teknik ini juga dapat merepresentasikan teknik *setup* dan *punchline* pada komedi.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang penulis gunakan adalah bagaimana penerapan *camera movement* untuk mewujudkan *element of surprise* pada film pendek *Mengejar Keder*?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Batasan masalah pada laporan ini adalah penggunaan *camera movement* berupa *whip-pan* dan *pan* untuk mewujudkan *element of surprise* pada adegan 3, 5, 9 (shot 9 & 12), dan 14.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini dibuat untuk merancang penggunaan *camera movement* dalam mewujudkan *element of surprise* dalam film pendek *Mengejar Keder*.