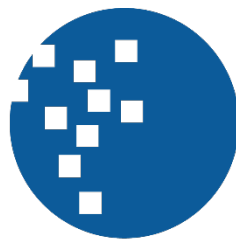


**PERANCANGAN GERAKAN KAMERA *HANDHELD*
MOVEMENT UNTUK MENGGAMBARAKAN PERASAAN
KESAL DAN KECEWA KARAKTER UTAMA PADA FILM
*POTRET***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Fransiskus Juan Mardika

0000054013

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

**PERANCANGAN GERAKAN KAMERA *HANDHELD*
MOVEMENT UNTUK MENGGAMBARAKAN PERASAAN
KESAL DAN KECEWA KARAKTER UTAMA PADA FILM**

POTRET



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

Fransiskus Juan Mardika

0000054013

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Fransiskus Juan Mardika

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054013

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN GERAKAN KAMERA *HANDHELD MOVEMENT* UNTUK MENGGAMBARAKAN PERASAAN KESAL DAN KECEWA KARAKTER UTAMA PADA FILM *POTRET*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 6 Mei 2024


(Fransiskus Juan Mardika)

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERANCANGAN GERAKAN KAMERA *HANDHELD MOVEMENT* UNTUK
MENGGAMBARAKAN PERASASAN KESAL DAN KECEWA KARAKTER
UTAMA PADA FILM *POTRET*

Oleh
Nama : Fransiskus Juan Mardika
NIM : 00000054013
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Mei 2024
Pukul 10.00 s/d 11.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Kemal Hasan, S.T., M.Sn.
0303016705

Penguji



Imam Khanafi, S.Sos., M.Si.
0324026407

Pembimbing

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

Ketua Program Studi Film

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fransiskus Juan Mardika

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054013

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN GERAKAN KAMERA *HANDHELD*
MOVEMENT UNTUK MENGGAMBARAKAN PERASAAN
KESAL DAN KECEWA KARAKTER UTAMA PADA FILM
*POTRET***

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, 6 Mei 2024


(Fransiskus Juan Mardika)

* 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: “PERANCANGAN GERAKAN KAMERA *HANDHELD MOVEMENT* UNTUK MENGGAMBARAKAN PERASAAN KESAL DAN KECEWA KARAKTER UTAMA PADA FILM *POTRET*” 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 Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahaya Mulya 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 dan pembimbing pertama saya yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas skripsi yang saya buat.
5. Orang Tua, pacar, dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 13 Mei 2024



(Fransiskus Juan Mardika)

PERANCANGAN GERAKAN KAMERA *HANDHELD*
***MOVEMENT* UNTUK MENGGAMBARAKAN PERASAAN**
KESAL DAN KECEWA KARAKTER UTAMA PADA FILM

POTRET

(Fransiskus Juan Mardika)

ABSTRAK

Sebagai seorang *cinematographer*, penulis memiliki kendali dan tanggung jawab dalam setiap aspek visual pada sebuah film seperti gerakan kamera. Dalam film “Potret”, penulis menggunakan pergerakan kamera *handheld* sebagai aspek improvisasi seperti pernyataan Chin (2019), untuk membantu penggambaran perasaan kesal dan kecewa yang dimiliki oleh karakter utama. Pemaparan perasaan ini terjadi pada *scene* 13, ketika terjadi perdebatan antara karakter utama dengan ibunya karena perbedaan pandangan terhadap kebahagiaan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan berbagai pernyataan dari berbagai *e-journal* maupun buku elektronik lainnya untuk berargumen terhadap pengaruh gerakan *handheld* dalam penyampaian perasaan kesal dan kecewa karakter utama. Selain itu penulis juga melakukan perbandingan pengaruh gerakan kamera lainnya secara langsung pada *scene* lain di film ini. Penelitian ini membuktikan bahwa ketidakstabilan gambar, kebebasan perubahan *framing* dan *angle*, dapat membantu penulis sebagai seorang DoP dalam menggambarkan perasaan kesal dan kecewa karakter utama pada *scene* 13.

Kata kunci: Pergerakan kamera, *Handheld*, Kesal dan kecewa, Ketidakstabilan Gambar, Perubahan *framing* dan *angle*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**DESIGN OF HANDHELD CAMERA MOVEMENT TO DEPICT
THE MAIN CHARACTER'S FEELINGS OF ANXIETY AND
DISAPPOINTMENT IN *POTRET***

(Fransiskus Juan Mardika)

ABSTRACT

As a cinematographer, the writer has control and responsibility for every visual aspect of a film such as camera movement. In the film "Portrait", the author uses handheld camera movements as an improvisational aspect, as stated by Chin (2019), to help depict the feelings of annoyance and disappointment experienced by the main character. The expression of this feeling occurs in scene 13, when an argument occurs between the main character and his mother because of different views on happiness. In this research, the author uses various statements from various e-journals and other electronic books to argue for the influence of handheld movements in conveying the main character's feelings of annoyance and disappointment. Apart from that, the author also compares the influence of other camera movements directly on other scenes in this film. This research proves that the instability of the image, the freedom to change framing and angles, can help the writer as a DoP in depicting the main character's feelings of annoyance and disappointment in scene 13.

Keywords: Camera movement, Handheld, Upset and disappointment, Image instability, Change of framing and angle

U M N

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. SINEMATOGRAFI	3
2.2. PERGERAKAN KAMERA	4
2.3 TEORI PENDUKUNG.....	6
2.3.1 Framing	6
2.3.2 Angle	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
Deskripsi Karya	7
Konsep Karya	8
Tahapan Kerja.....	8
4. ANALISIS.....	14
4.1 HASIL KARYA	14
4.1.1. PERUBAHAN FRAMING DARI PENGGUNAAN HANDHELD MOVEMENT	15
4.1.2. PERUBAHAN ANGLE DARI PENGGUNAAN HANDHELD MOVEMENT.....	17
4.2 ANALISIS KARYA	18
5. KESIMPULAN.....	21
6. DAFTAR PUSTAKA.....	21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggunaan <i>handheld movement</i> pada film <i>Jules and Jim</i> (1962)	5
Gambar 3.1 <i>Moodboard</i> visual Film <i>Potret</i>	9
Gambar 3.2 <i>Shotlist scene</i> 13 film <i>Potret</i>	10
Gambar 3.3 Referensi one shot scene UKS pada film <i>Dua Garis Biru</i>	10
Gambar 3.4 <i>Staging scene</i> 13 film <i>Potret</i>	12
Gambar 3.5 <i>Camera equipment list</i> film <i>Potret</i>	13
Gambar 4.1 <i>Scene</i> 13 film <i>Potret</i>	14
Gambar 4.2 <i>Frame</i> pertama pada <i>scene</i> 13	15
Gambar 4.3 Anwar digambarkan tetap terlihat lebih besar ketika mengutarakan perasaannya kepada ibunya.....	16
Gambar 4.4 <i>Frame</i> berubah kepada Ibu Anwar menjadi ditengah frame sebagai gambaran pengutaraan kebingungan yang dimiliki ibunya	16
Gambar 4.5 <i>Frame</i> berubah meletakkan Anwar ditengah <i>frame</i> sebagai gambaran tekad bulatnya	17
Gambar 4.6 <i>Mise en scene</i> Anwar yang ditampilkan secara <i>high angle</i> sebagai kesan “pasrah” pada awal <i>shot</i>	18
Gambar 4.7 Perubahan <i>angle</i> dari <i>high angle</i> menjadi <i>eye level</i> untuk menunjukan dominasi oleh Anwar	18
Gambar 4.8 <i>Shotlist scene</i> 5 yang memperlihatkan gerakan kamera <i>stationary</i> dilakukan untuk mengambil Anwar yang sedang berjalan	19
Gambar 4.9 Salah satu <i>shot</i> pada <i>scene</i> 5 yang terlihat menggunakan kamera <i>stationary</i> walaupun Anwar terlihat sedang berjalan.....	19
Gambar 4.10 <i>Shotlist scene</i> 8 yang menjadi pembanding dengan <i>scene</i> 13 karena menggunakan total 4 <i>shot</i> untuk menggambarkan keseluruhan scene.....	20

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS 1.....	23
LAMPIRAN KS 2.....	24
.....	25
LAMPIRAN FORM BIMBINGAN SKRIPSI.....	25
LAMPIRAN HASIL TURN IT IN	28

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA