

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu media massa yang menjadi sarana komunikasi paling efektif, karena berisi gambaran-gambaran sosial budaya yang ada dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat memberikan pesan dan pelajaran penting bagi penontonnya. Menurut Mascelli, Film adalah rekaman peristiwa dari satu kenyataan, karangan atau fantasi belakang. Gambar yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya, atau dunia pura-pura yang meyakinkannya (Mascelli, 2010: 119). Film memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap pembentukan pola pikir masyarakat dengan berbagai topik dan permasalahan yang disajikan. Selain sebagai media komunikasi, film juga memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dalam bentuk informasi, edukasi dan hiburan.

Film juga menjadi sarana kreatif penyampaian pesan dan pelajaran kepada penonton dengan ide-ide dari para seniman dan penulis film. Menurut Wibowo, film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui media cerita. Film juga merupakan medium ekspresi artistik sebagai suatu alat para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita. Secara esensial dan substansial film memiliki *power* yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat Wibowo, (2006: 196).

Menurut Pratista, film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif terdiri dari unsur tema, cerita, struktur cerita, dan tokoh atau karakter. Sedangkan unsur sinematik merupakan unsur pembentuk film yang di dalamnya terdiri dari aspek *mise en scene*, sinematografi, editing dan suara (Pratista, 2008: 1). Secara keseluruhan film berisi suatu cerita dibuat dengan pengambilan gambar yang melalui proses penyuntingan kemudian dimasukkan suara dan musik, sehingga tercipta film yang memiliki cerita yang berkesinambungan.

Unsur pembentuk film adalah unsur sinematik atau sinematografi. Sinematografi mencakup teknik pengambilan gambar, *framing*, komposisi, *camera movement*, *camera angle* dan pencahayaan. Pembuatan film, untuk mencapai hasil yang baik dan maksimal penata gambar harus bisa menentukan pengambilan gambar yang sesuai dengan naskah atau skenario yang akan dijadikan film. Penata gambar harus bisa menentukan komposisi yang sesuai, penataan *framing* yang baik, pemilihan *type shot* dan *angle* yang tepat, serta menggunakan *camera movement* atau *camera movement* sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Semua cara diatas juga bisa digabungkan atau dikombinasikan dalam satu *shot* panjang, yang disebut dengan teknik *long take*.

Long Take merupakan teknik pengambilan gambar yang memiliki durasi panjang melebihi durasi rata-rata dalam satu *shot*, yaitu lebih dari 9-10 detik. Menurut Pratista, sebuah *shot* dapat dikatakan sebagai *long take* jika durasinya melebihi 9-10 detik per *shot* (Pratista, 2008: 117). *Long take* pada

sebuah film memiliki tujuan untuk menonjolkan suatu adegan, memperjelas sebuah aksi, menyampaikan informasi secara terus menerus, menyesuaikan motivasi serta dapat membangun dramatik pada cerita. Unsur dramatik dalam film meliputi konflik, *suspense*, *curocity*, *surprise*. Teknik *long take* cenderung akan membuat penonton merasa bosan karena durasi yang terlalu panjang, untuk itu *long take* dibuat dengan menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai macam *camera movement* atau *camera movement* agar tidak membosankan serta dapat memberikan hasil gambar yang indah bagi penonton.

Camera movement atau pergerakan kamera sangat sering ditemui dalam film, baik itu film di Indonesia maupun film diluar negeri. *Camera movement* memiliki berbagai macam tujuan dan motivasi yang dapat mendukung penyampaian cerita. *Camera movement* juga bisa digunakan untuk memperjelas secara detail sebuah adegan agar informasi yang ada didalam film bisa dipahami dengan baik. Penelitian ini, penulis ingin menganalisis teknik pengambilan gambar *long take* yang terdapat banyak *camera movement* dan teknik lain yang ada pada film *Mencuri Raden Saleh*.

Film *Mencuri Raden Saleh* merupakan film karya sutradara Angga Dwimas Sasongko yang dirilis pada tahun 2022. Angga bekerja sama dengan Bagoes Tresna Aji sebagai sinematografer pada film ini. *Exclusive screening Blueprint Making of Mencuri Raden Saleh* di Jakarta Pusat pada tanggal 11 November 2022, Angga menjelaskan kepada Bagoes bahwa angga ingin penataan sinematografi pada film *Mencuri Raden Saleh* seperti pelukis

sedang bekerja. Angga menunjukan kerjanya pelukis Jackson Pollock kepada Bagoes, Jackson Pollock adalah seorang pelukis yang menggunakan teknik *drag painting*, dia kalau sedang bekerja itu tidak still, tapi mengikuti pola tubuh. Kemudian Angga dan Bagoes memutuskan 70 persen film *Mencuri Raden Saleh* menggunakan *steady cam* atau pengambilan *handheld*.

Film *Mencuri Raden Saleh* bercerita tentang sekelompok anak muda yang mempunyai rencana untuk mencuri sebuah lukisan karya Raden Saleh yaitu lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro. Mereka membentuk tim dan menyusun rencana mulai dari pemalsuan, peretasan, sampai manipulasi. Sekelompok anak muda ini beranggotakan Piko yang diperankan oleh Iqbaal Ramadhan merupakan seorang pelukis yang mencari uang dengan memalsukan lukisan, Ucup yang diperankan oleh Angga Yunanda yang memiliki kemampuan *hacker* atau peretas, Sarah yang diperankan oleh Aghniny Haque seorang atlet bela diri, Gofar yang diperankan oleh Umay Shahab yang memiliki kemampuan mekanik atau montir mobil, Tuktuk yang diperankan oleh Ari Irham seorang pembalap liar, dan Fella yang diperankan oleh Rachel Amanda seorang bandar judi dan ahli strategi.

Penulis memilih menganalisis pengambilan gambar pada film *Mencuri Raden Saleh* karena pengambilan gambarnya yang unik dan berbeda dari film-film yang sudah ada sebelumnya. Pada film *Mencuri Raden Saleh* terdapat banyak penggunaan teknik *long take* menggunakan banyak *camera movement* yang diterapkan untuk mendukung serta membangun dramatik dalam penyampaian cerita.

Camera movement yang ada pada film ini memiliki motivasi dan tujuannya masing-masing untuk menyampaikan informasi cerita yang ada pada film sesuai dengan skenario *Mencuri Raden Saleh*. *Camera movement* pada film *Mencuri Raden Saleh* memiliki beberapa tujuan yaitu, untuk memberikan motivasi yang sesuai dengan skenario seperti saat tertekan atau sedang merasa hebat, untuk memperindah visual yang dihadirkan seperti cara memvisualkan lukisan, untuk mendukung penyampaian cerita, dan untuk menekankan suatu objek yang ingin ditonjolkan seperti ekspresi. Film *Mencuri Raden Saleh* menggunakan banyak teknik *camera movement* seperti, *track*, *crab*, *crane*, *tilt*, *pan* dan *follow* serta juga menerapkan pemilihan *type shot* dan penataan *angle* yang sesuai.

Keunikan dan perbedaan dari pengambilan gambar dengan teknik *long take* di film ini yaitu penggabungan dari beberapa teknik *camera movement* yang diterapkan pada beberapa *scene* didalam film ini. Hal ini merujuk pada penjelasan dari Angga Dwimas Sasongko yang ingin membuat penataan sinematografi pada film *Mencuri Raden Saleh* seperti pelukis yang sedang bekerja, yaitu tidak *still* melainkan selalu bergerak mengikuti pola tubuh, maksudnya menggunakan banyak *camera movement* (hai.grid.id). Keunikan dan perbedaan ini yang menjadi daya tarik dari penulis untuk menganalisis *long take* untuk membangun dramatik pada film *Mencuri Raden Saleh* karya Angga Dwimas Sansongko.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan *long take* untuk membangun dramatik pada film *Mencuri Raden Saleh*?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis salah satu dari teknik pengambilan gambar *long take* dengan kamera *movement* yang dikombinasikan terdapat dalam film *Mencuri Raden Saleh*.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah menganalisis secara deskriptif untuk mengetahui teknik *long take* dengan pengkombinasian *camera movement* dalam film *Mencuri Raden Saleh*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Menambah pengetahuan dan wawasan penulis maupun pembaca dalam memahami sinematografi terutama teknik *long take* dan *camera movement*.
2. Penelitian ini menjadi wadah referensi untuk peneliti selanjutnya untuk membuka wawasan agar lebih memperhatikan unsur-unsur sinematik.

b. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan maupun informasi untuk program studi televisi dan film Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk para peneliti selanjutnya dengan tema penelitian yang serupa.

D. TINJAUAN PUSTAKA

Tahap utama dalam penentuan masalah pada penelitian ini adalah dengan melakukan peninjauan pustaka. Tinjauan pustaka sangat penting dilakukan sebagai acuan atau rancangan agar penulis lebih mendalami tentang objek yang akan diteliti. Tinjauan pustaka baik dapat berupa artikel ilmiah maupun jurnal-jurnal.

Hal ini berfungsi sebagai referensi penulis untuk mengembangkan kerangka pemikiran melalui data-data yang telah diteliti sebelumnya dengan konsep kajian yang serupa. Tinjauan pustaka juga akan mencegah adanya kesamaan sehingga data penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Adapun tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Dicky (2020) dalam skripsi berjudul *Long Take Dalam Membangun Realisme Pada Film Nyai Melalui Sudut Pandang Penata Kamera*. Penelitian ini diangkat karena film *Nyai* menjadi film pertama di Indonesia yang menerapkan teknik sinematografi yang berbeda. Teknik pengambilan gambar diambil dengan menggunakan *Long take* pada produksi agar dapat memberikan estetika yang akan disampaikan dalam sebuah *shot* dapat

memperkuat cerita dalam film. Penelitian ini membahas tentang aspek sinematik yang ada pada film *Nyai* melalui sudut pandang penata kamera dalam membangun realisme. Bagaimana penata kamera menerapkan *Long take* dengan variabel bercerita pada visual sinematografi yang menjadikan *Long take* memiliki unsur seperti *camera angle*, *type shot*, *deph of flied*, *focus*, *camera movement*, dan *speed*. Pemecahan *sequence*, *scene*, dan *shot* juga menjadi landasan kesinambungan *Long take* pada film *Nyai*. Selain itu, *mise en scene* juga memiliki peran untuk mendukung *Long take* dalam membangun realisme.

Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang penulis teliti adalah penelitian ini juga membahas tentang realisme sesuai dengan set dan kostum yang ada pada film *Nyai* sesuai dalam naskah, selain itu penelitian ini juga membahas aspek sinematografi dari teknik pengambilan gambar *long take* yang dibagi menjadi beberapa *sequence*.

Anjar (2012) dalam skripsi berjudul *Analisis Camera movement Terhadap Peningkatan Efek Dramatik Pada adegan Perkelahian Dalam Film Merantau*. Ketertarikan penulis dalam meneliti penelitian ini adalah *camera movement* yang diterapkan dalam adegan perkelahian agar dapat membangun *mood* serta memperoleh efek dramatis pada film *Merantau*. Pada rumusan masalah dalam penelitian ini adalah penerapan *camera movement* dan pengaruh *camera movement* terhadap peningkatan efek dramatis pada adegan perkelahian dalam film *Merantau* serta bagaimana membangun *mood*

penonton melalui *camera movement*. Penggunaan metode penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan perolehan data dari bahan data berupa data tertulis maupun *CD film Merantau*.

Terdapat kesamaan dalam penelitian yaitu, menganalisis tentang *camera movement* dalam film *Merantau*, sedangkan perbedaannya adalah pada film *Merantau* hanya memfokuskan pada penggunaan penerapan *camera movement* hanya di adegan perkelahian serta perwujudan untuk membangun *mood* dengan penggunaan *camera movement*.

Candra (2018) dalam skripsi yang berjudul *Analisis Camera movement Pada Film Bergenre Action Fast And Furious 7*. Ketertarikan penulis dalam penelitian ini adalah adanya *camera movement* yang beragam yang pada dasarnya penonton tidak terlalu menghiraukan unsur sinematik pada film, padahal unsur sinematik merupakan pelengkap unsur naratif. *Camera movement* juga menjadi pokok utama dalam membangun dramatisasi, emosi, serta ketegangan yang menjadi pendukung visual pada film *Fast And Furious 7*. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah peranan teknik *camera movement* melalui analisis *type of shot*, *camera angle*, dan *camera movement*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa *purposive sampling* yang merupakan penentuan suatu sampel dengan mengambil salah satu *shot* pada *time code* tertentu.

Kesamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menganalisis *camera movement*, *type shot* dan *angle camera* pada film *Fast And Furious 7*

dan perbedaan penelitian ini dapat dilihat dari penerapan *camera movement* pada film bergenre *Action* berupa adegan perkelahian dan balapan mobil yang menghasilkan kesan action yang dramatis. Sedangkan penerapan *camera movement* dalam film *Mencuri Raden Saleh* tidak diterapkan dalam situasi dramatis.

Fahima (2019) dalam artikel jurnal *Camera Movement, Camera Angle, Dan Shot Size Dalam Membangun Jumpscare Film The Conjuring II*. Kajian ini teliti agar dapat membuktikan dan menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah tentang penerapan teknis seperti apa yang dilakukan agar dapat mendukung dramatik untuk meningkatkan keseraman pada film dengan genre horor. Namun tidak hanya itu, hasil penelitian tersebut juga akan mengungkapkan alasan mengapa *camera movement* dan *angle* digunakan pada film *The Conjuring II* dapat membangun ketegangan dalam *jumpscare*.

Persamaan penelitian ini adalah membahas *camera movement* namun perbedaannya dalam objek penelitiannya. Menurut analisis data, teknik yang membangun *jumpscare* pada film *The Conjuring II* mayoritas menggunakan *camera movement*, *handheld* dan *track*. Hal ini digunakan untuk mengikuti pergerakan pemain, sedangkan untuk penggunaan *camera angle* tidak terlalu mengalami banyak perubahan. *Camera angle* yang sering digunakan adalah objektif. Objektif merupakan memposisikan penonton sebagai orang ketiga pada film. Data analisis mengungkapkan bahwa biasanya pada film lain *camera movement* yang digunakan biasanya *handheld* dan *track* yang halus, namun pada adegan *jumpscare* malah menggunakan *camera movement*

handheld dan *track* yang kasar dan cepat agar mendapatkan keseraman. Pada penggunaan *camera angle* juga menggunakan *type angle* objektif dan *shot size* umumnya menggunakan *shot-shot padat* agar mengurangi distorsi pada gambar atau mengurangi teknik dramatisasi yang terlalu berlebihan sehingga pesan yang ingin disampaikan tercapai.

Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian penulis terdapat pada rumusan masalah yang dibahas untuk mejadi bahan analisis data, penelitian ini menganalisis film bergenre horor yang hanya memfokuskan beberapa *camera movement* untuk dapat membangun ketegangan dan keseraman khususnya pada adegan *jumpscare*.

E. LANDASAN TEORI

1. Unsur Pembentuk Film

Film dibentuk oleh sebuah cerita yang memiliki tema, alur atau *plot* mulai dari tahap pengenalan, konflik dan penyelesaian yang dikemas dengan pengambilan gambar, kemudian melalui proses penyuntingan dan ditambahkan musik dan suara. Menghasilkan satu kesatuan film yang berkesinambungan. Estetika pada film menerapkan keindahan dengan mempertimbangkan pesan yang akan disampaikan sehingga penonton menikmati cerita yang dihadirkan didalam film tersebut. Estetika dalam film biasanya membahas tentang film secara umum yang terkait dengan masaalah keindahan, rasa ketika penonton sedang menikmati film serta aspek-aspek khusus yang membahas karya-karya film tertentu.

Estetika film adalah sebuah studi yang melihat film sebagai sebuah seni dan pesan artistik. Oleh karenanya konsep-konsep tentang keindahan, rasa dan kenikmatan menjadi pertimbangan saat kita mendekati film dari perspektif tersebut. Secara khusus estetika film memiliki dua tampilan sekaligus yaitu, membahas persoalan film secara umum yang terkait dengan masalah estetika dan aspek-aspek khusus yang membahas karya-karya film tertentu, hal ini disebut dengan analisa film atau kritik film dalam istilah yang lebih umum. (Ariansyah, 2005: 46)

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya. Sementara unsur sinematik atau juga sering di istilahkan gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknik pembentuk film. Unsur-unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise en scene*, sinematografi, editing dan suara (Pratista, 2008: 1). Salah satu unsur sinematik pada film yaitu sinematografi.

2. Sinematografi

Unsur sinematografi tidak bisa dipisahkan dengan film karena untuk terciptanya sebuah film tentunya berbentuk audiovisual. Audiovisual yang dimaksud dimulai dari perekaman gambar *shot* demi *shot* yang kemudian digabungkan dan ditambahkan suara. Sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. *Shot* didefinisikan suatu rangkaian gambar hasil rekam tanpa interupsi (Mascelli, 2010: 13). Sinematografi adalah bagian penting dari film, karena dalam pembuatan film tentunya harus ada gambar yang diambil, gambar yang diambil tentunya harus berdasarkan skenario yang sudah dibuat dan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti *mise en scene*.

Mise en scene adalah segala hal yang terletak didepan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2008: 61). *Mise en scene* pada film meliputi beberap hal meliputi, *setting* dan properti, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan dan pemain serta pergerakannya.

Pada sebuah produksi film ketika seluruh aspek *mise en scene* telah tersedia dan sebuah adegan telah siap untuk diambil gambarnya, pada tahap inilah unsur sinematografi mulai berperan. Unsur sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek yakni, kamera dan film, *framing* serta durasi gambar (Pratista, 2008: 89).

Penataan sinematografi pada film memiliki banyak teknik untuk mendukung terciptanya sebuah film yang diinginkan. Terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk menghasilkan penataan sinematografi yang dapat mendukung penyampaian cerita sesuai dengan skenario. Beberapa macam teknik pengambilan gambar adalah sebagai berikut.

- a. Komposisi, terdapat *rule of third*, *golden mean*, *diahona* dan juga *diagonal depth*.
- b. Pengaturan arah gambar, terdapat *nose room*, *back room*, *head room*, *foot room*, dan juga *destination room*
- c. *Type shot* atau *shot size*, terdapat *big close up*, *close up*, *medium close up*, *medium shot*, *knee shot*, *full shot*, *long shot*, *extreme long shot*, *estabiling shot*, dan juga *cover shot*.
- d. *Camera movement*, terdapat *zoom*, *pan*, *tilt*, *crane*, *track*, *crab*, dan juga *jib*.
- e. Arah gambar, terdapat *direction of eyes axis*, *directionally*, *jumping shot*, dan juga *stand shot*. (Semedhi, 2011: 43).

Penulis memilih untuk melakukan analisis terhadap teknik pengambilan gambar *long take* pada film *Mencuri Raden Saleh*, dimana didalam film ini terdapat beberapa pengambilan gambar dengan

menggunakan teknik *long take*, karena untuk mendapatkan pengambilan gambar yang berdurasi panjang dalam satu *shot* tentunya harus menerapkan berbagai macam *camera movement* agar tidak membosankan.

3. *Long Take*

Durasi sebuah gambar atau *shot* memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang pada sebuah *shot* dalam konteks naratifnya. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*. Jika misalnya durasi sebuah *shot* adalah 10 detik, maka itu adalah durasi cerita yang ingin disampaikan. *Shot* yang memiliki durasi lebih dari 10 detik berarti cerita yang disampaikan memiliki arti dan motivasi yang berbeda atau unik, disebut *long take*.

Teknik *long take* umumnya juga dikombinasikan dengan teknik *camera movement*. Secara teknis sebuah *shot* yang berdurasi lebih dari durasi *shot* rata-rata 9-10 detik disebut *long take*. Namun dalam prakteknya beberapa sineas menggunakan teknik *long take* hingga beberapa menit (Pratista, 2008: 117)

Salah satu unsur sinematografi adalah menentukan penataan kamera yang sesuai untuk memberikan motivasi pada gambar dan mendukung penyampaian cerita. Sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. Tiap *shot* adalah satu take. Apabila dibuat *shot* tambahan diambil dari *set-up* yang sama disebabkan karena kesalahan baik dari sinematografer maupun pemain dinamakan *retake*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set dan aksi pada suatu saat tertentu dalam perjalanan tertentu dalam perjalanan cerita (Mascelli, 2010: 4).

Camera movement adalah sebuah teknik pengambilan gambar yang dapat memberikan motivasi untuk menciptakan dan menambah *mood* dalam membangun suasana yang ada dalam film. *Camera movement* berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter setra objek, *camera movement* juga sering digunakana untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama *camera movement*. Secara teknik sebenarnya variasinya tidak terhitung namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat yakni, *pan*, *tilt*, *tracking* dan *crane shot*. Teknik tersebut tidak dibatasi hanya pada sebuah gerakan saja namun juga dapat berkombinasi satu sama lain (Pratista, 2008: 108).

Pengkomposisian gerakan-gerakan adalah aspek yang sangat penting dalam sinematografi film. Pada potret *still photography* gerakan-gerakan lengkap mungkin hanya sekedar dikesankan saja. Pada film gerakan-gerakan mungkin untuk dilaksanakan dan ditampilkan. Gerakan-gerakan memiliki sifat estetis dan psikologis yng memberikan aneka gambaran dan konotasi emosional terhadap penonton. Gerakan bisa diciptakan oleh mata yang bergerak dari satu titik lain dalam adegan, atau mungkin dengan mengikuti objek yan bergerak. Gerakan-gerakan bisa berubah di tengah *shot* atau *sqequence* dari *shot-shot* sesuai dengan perubahan watak, *mood*, atau tempo dari *action* (Mascelli, 2010: 427). Dalam penelitian ini, Penulis melakukan analisis ditinjau dari teknik pengambilan gambar *long take* untuk membangun unsur-unsur dramatik pada film *Mencuri Raden Saleh*.

4. Unsur Dramatik

Long take dalam sebuah film dapat memberikan berbagai macam tujuan dan motivasi, seperti memberikan informasi-informasi tertentu, memperjelas atau memfokuskan suatu objek yang ingin ditonjolkan. Perpaduan beberapa *camera movement* juga bisa memvisualkan makna tersendiri yang bisa menjadi keunikan dalam sebuah film, bahkan bisa menjadi ciri khas dari film tersebut. Salah satu tujuan dari teknik pengambilan gambar *long take* yaitu untuk membangun dramatik. Pengambilan *long take* dapat membangun dramatik karena salah satu unsur pembentuk dramatik adalah sinematografi.

Film memiliki cara-cara sendiri yang khas untuk membebani dan megarisbawahi simbol-simbol dan memberikan tanda-tanda pada penonton supaya penonton melihat sesuatu objek secara simbolik. Misalnya tekanan visual bisa dicapai melalui *close up-close up* yang bertahan lama, sudut pengambilan gambar yang tidak biasa, perubahan fokus tajam ke fokus lunak, dengan membekukan gambar atau dengan menggunakan efek cahaya (Hendaraya, 2020: 39)

Dramatik adalah salah satu unsur yang melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pemikiran penerimanya. Dramatik juga bisa dikatakan sebagai sesuatu yang ada di skenario yang mengandung perbuatan atau *action*. Dalam suatu karya film yang mampu memancing emosi penonton dan membuat penonton merasa terlibat hingga selanjutnya bisa mengikuti cerita film itu hingga akhir. Dramatik bisa terjadi karena sebuah aksi baik secara visual maupun melalui dialog yang disampaikan. Unsur dramatik dalam istilah lain disebut dengan dramaturgi, yakni unsur-unsur yang melahirkan gerak dramatik pada cerita (Lutters, 2004: 100).

a. Konflik

Konflik adalah permasalahan yang tercipta untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik. Konflik biasanya muncul jika seseorang tokoh tidak berhasil mencapai apa yang diinginkannya.

b. *Suspense*

Suspense atau ketegangan dimaksudkan tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan melainkan menanti semua sesuatu yang akan terjadi atau harap-harap cemas. Ketegangan penonton akan semakin terasa jika penonton tau hambatan yang dihadapi tokoh cukup besar dan keberhasilannya semakin kecil.

c. *Curiosity*

Curiosity adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan. Hal ini biasa ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuat yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton. Cara lainnya bisa juga dengan berusaha mengulur informasi tentang sebuah masalah sehingga membuat penonton merasa penasaran.

d. *Surprise*

Suprise adalah kejutan. Unsur yang terpenting untuk terbentuknya *suprise* adalah unsur duga. Dalam penjabaran sebuah cerita, perasaan *suprise* pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan diluar dugaan. Besar kecilnya dampak *surprise* bagi penerimanya tergantung dari tingkat keyakinan penonton terhadap yang terjadi.

F. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang dihasilkan dari wawancara dengan sinematografer pada film *Mencuri Raden Saleh*. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian ini bertujuan agar mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati film yang tentunya sudah valid (Moleong, 2017: 6).

Penelitian kualitatif dalam penelitian ini juga mengkaji data atau informasi secara detail tentang bagaimana penerapan *camera movement* yang dikombinasikan menjadi satu *shot* panjang *long take* yang dapat membangun unsur dramatik untuk mempengaruhi penyampaian cerita kepada penonton dalam film *Mencuri Raden Saleh*.

2. Jenis Dan Sumber Data

Jenis data dan sumber data yang dalam penelitian film *Mencuri Raden Saleh* adalah data kualitatif. Data kualitatif adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data yang dinyatakan dalam bentuk bukan angka, tetapi berbentuk kata, kalimat, gambar atau bagan, mendeskripsikan secara detail data yang dianalisis (Darmadi, 2013: 286). Sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data primer sebagai data pokok dan data sekunder sebagai data pendukung.

a. Data Primer

Data primer adalah data pokok yang menjadi dasar dalam penelitian ini, data primer didapat langsung dari sumber utama berupa objek penelitian. Data primer ini akan diperoleh dari observasi data dengan menonton film *Mencuri Raden Saleh* di platform streaming *Netflix*.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data pendukung dari data primer yang menjadi pelengkap dalam penelitian ini berupa wawancara secara *online* dengan narasumber yang merupakan sinematografer pada film *Mencuri Raden Saleh* dan buku-buku serta artikel jurnal dari internet yang menjadi referensi dalam melakukan penelitian terkait dengan *long take*, *camera movement* dan dramatik.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi yang dengan menggunakan metode *review* secara langsung saat menonton film *Mencuri Raden Saleh*. Penulis dapat mengamati bagian *shot* yang menggunakan teknik pengambilan gambar *long take* menggunakan pergerakan kamera serta dapat mengamati setiap motivasi dari *long take* sehingga mempermudah penulis mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam observasi penelitian dalam film tersebut. Morris (1973) dalam Hasanah (2016: 26) mendefenisikan observasi sebagai

aktivitas mencatat segala gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lainnya. Dimana dengan lanjutannya, observasi merupakan kumpulan kesan tentang dunia sekitar berdasarkan semua kemampuan daya tangkap pancaindera manusia. Observasi adalah suatu kegiatan seseorang dengan menggunakan pengamatan yang sistematis dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dan bersifat alami sesuai naluri untuk menghasilkan fakta.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu aktivitas komunikasi yang dilakukan dengan tanya jawab dengan narasumber. Hal ini bisa dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dan tidak langsung atau *online*. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi serta persepsi dari narasumber yang diwawancarai.

Wawancara berisikan beberapa pertanyaan yang mencakup masalah penelitian yang tengah diteliti. Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara secara *online*, yaitu melalui *Instagram* dengan narasumber yang bernama Bagoes Tresna Adji yang berperan sebagai sinematografer pada film *Mencuri Raden Saleh*. Wawancara yang penulis lakukan yaitu melakukan tanya jawab tentang hal yang berkaitan dengan *camera movement* yang dikombinasikan dalam sebuah *shot* panjang dalam film *Mencuri Raden Saleh* yang menjadi objek penulis dalam melakukan penelitian tersebut..

c. Dokumentasi

Pada penelitian ini penulis menyertakan dokumentasi sebagai salah satu data sebagai pendukung penelitian ini. Dokumentasi pada dasarnya merupakan pembuktian setiap proses pengerjaan sesuatu dengan dilandaskan berdasarkan suatu sumber. Dokumentasi penelitian ini berupa *screenshot* film maupun *screenshot* wawancara yang akan dilakukan nantinya.

d. Riset Pustaka

Dalam hal ini penulis juga mengumpulkan data dan informasi melalui membaca beberapa sumber diantaranya buku, *e-book*, jurnal dan skripsi yang sekiranya relevan dengan penelitian yang berkaitan dengan *long take*, *camera movement* dan dramatik yang diteliti oleh penulis. Sehingga mempermudah dan dapat mengembangkan hasil penelitian ini.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengamatan lebih lanjut terhadap beberapa data yang sudah dikumpulkan melalui metode kualitatif. Menurut Gunawan, analisis data merupakan bagian terpenting dalam penelitian karena analisis ini akan diperoleh temuan, selain itu analisis data merupakan pencairan dan pengaturan secara sistematis hasil wawancara, catatan-catatan dan bahan-bahan yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap semua hal yang dikumpulkan dan memungkinkan menyajikan apa yang ditentukan. Kegiatan penelitian

termasuk kedalam daftar yang sangat penting.(Gunawan, 2013: 209). Penelitian ini akan berbentuk analisis melalui setiap *scene* yang menerapkan *camera movement* dan kemudian data dideskripsikan dengan landasan teori yang digunakan.

5. Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Menurut Surdayanto (2015: 145) menyatakan bahwa terdapat dua macam cara dalam menyajikan hasil analisis data yaitu, teknik penyajian data formal dan teknik penyajian data informal. Teknik penyajian data formal adalah penyajian hasil data dengan menggunakan kaidah, aturan atau suatu pola dalam bahasa seperti rumus, bagan atau diagram, tabel dan gambar dan foto. Sedangkan Teknik penyajian data informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata, kalimat narasi dan ungkapan.

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan cara penyajian data kedalam bentuk formal dan informal. Bentuk formal dalam penelitian ini berupa *screenshot* adegan pada *shot* dengan teknik pengambilan gambar *long take* menggunakan *camera movement* dalam film *Mencuri Raden Saleh*. Untuk penyajian data berbentuk informal dijabarkan melalui deskripsi dari narasumber dan dikembangkan dalam bentuk penjelasan berdasarkan data-data yang sudah didapat dengan kaidah landasan teori yang digunakan dalam penelitian.

KETERANGAN KEGIATAN	JADWAL KEGIATAN																			
	Maret				April				Mei				Juni				July			
Persiapan Penelitian																				
Perencanaan																				
Observasi Data																				
Wawancara																				
Pengumpulan Data																				
Analisis Data																				
Klarifikasi Data																				
Pengolahan Data																				
Penyusunan Laporan																				

