

**ANALISIS TATA KAMERA SEBAGAI PENGUAT
KONFLIK PADA FILM *MARLINA SI PEMBUNUH*
*DALAM EMPAT BABAK***

TUGAS AKHIR SKRIPSI



OLEH :

WINA IKARUNIA PUTRI

NIM. 15148161

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2022**

**ANALISIS TATA KAMERA SEBAGAI PENGUAT
KONFLIK PADA FILM *MARLINA SI PEMBUNUH*
*DALAM EMPAT BABAK***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH :

WINA IKARUNIA PUTRI

NIM. 15148161

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2022**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**ANALISIS TATA KAMERA SEBAGAI PENGUAT KONFLIK
PADA FILM *MARLINA SI PEMBUNUH DALAM EMPAT BABAK***

Oleh

WINA IKARUNIA PUTRI

NIM. 15148161

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 3 Juni 2022

Tim Penguji

Ketua Penguji : Nur Rahmat Ardi Candra Dwi Atmaja, M.Sn.

Penguji Utama : Citra Dewi Utami, S.Sn., M.A.

Pembimbing : Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A.



Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 3 Juli 2022
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Rosmanti, S.Pd., M.Hum.
NIP. 19770312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wina Ikarunia Putri

NIM : 15148161

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi berjudul ANALISIS TATA KAMERA SEBAGAI PENGUAT KONFLIK PADA FILM *MARLINA SI PEMBUNUH DALAM EMPAT BABAK* adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 3 Juli 2022



g menyatakan,

Wina
Wina Ikarunia Putri
NIM. 15148161

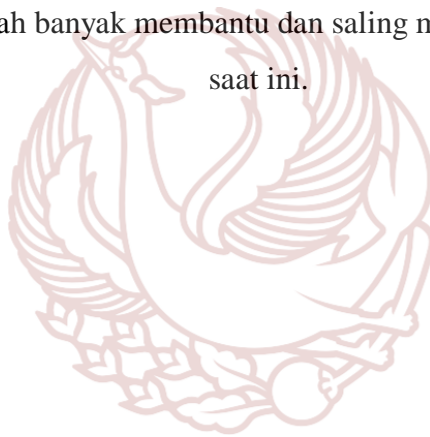
PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan:

Pertama, untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan bertahan hingga saat ini dapat menyelesaikan perkuliahan.

Kedua, untuk kedua orang tua dan adik yang senantiasa memberikan doa dan tak henti memberikan dukungan.

Ketiga, untuk teman – teman dekat dan teman – teman seperjuangan Televisi dan Film 2015 yang telah banyak membantu dan saling memberi dukungan sampai saat ini.



MOTTO

Belajar lebih tenang menikmati hidup dengan proses tanpa protes

~ Wina Ikarunia Putri ~



ANALISIS TATA KAMERA SEBAGAI PENGUAT KONFLIK PADA FILM *MARLINA SI PEMBUNUH DALAM EMPAT BABAK*

Wina Ikarunia Putri

Mahasiswa Prodi S-1 Televisi dan Film

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Jl. Ringroad Km 5,5 Mojosongo Surakarta 57127 Jawa Tengah

Email: winaika68@gmail.com

ABSTRAK

Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* menyuguhkan adegan yang berbahaya, seperti adegan pembacokan, pemerkosaan, dan kekerasan fisik. Secara teknis, kesan visual pada setiap adegan film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* dibentuk dalam sebuah gambar yang mempunyai efek membangun dramatisasi, emosi, dan ketegangan dalam setiap adegan. Pada film ini menerapkan tata kamera secara spesifik yang menjelaskan *type of shot* dan *camera angle*. Selain tata kamera, Konflik pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* melibatkan beberapa adegan berbahaya, seperti pembunuhan dan perkelahian antar aktor. Permasalahan ini difokuskan pada persoalan bagaimana tata kamera yang digunakan dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* melalui analisis *type of shot* dan *camera angle* menjadi penguat konflik. Sumber acuan diperoleh dari Himawan Pratistas yang menjabarkan tentang teknik pergerakan kamera. Sehingga, acuan tersebut dapat menunjang proses penelitian tentang analisis film dari segi sinematiknya. Sumber data diperoleh melalui observasi dan studi pustaka. Proses analisis terdiri dari beberapa tahap yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Penelitian ini merupakan penjabaran mengenai tata kamera yang mendukung konflik berdasarkan *type of shot* dan *camera angle* pada masing-masing *scene*.

Kata kunci: *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, *type of shot* dan *camera angle*, dan konflik

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Tata Kamera Sebagai Penguat Konflik Pada Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*”.

Penyusunan skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) di Program Studi Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

Skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan dari berbagai pihak. Maka, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Citra Dewi Utami, S.Sn., M.A. selaku Penguji Utama yang telah memberikan saran dan arahan untuk penulisan skripsi.
2. Nur Rahmat Ardi Candra Dwi Atmaja, M.Sn. selaku Ketua Penguji yang telah memberikan saran dan arahan untuk penulisan skripsi.
3. Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A. selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan menyelesaikan tugas akhir.
4. Dr. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn. selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu selama masa perkuliahan.

5. Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film yang telah memberikan dukungan dalam penulisan.
6. Purwastya Pratmajaya Adi Lukistyawan, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Media Rekam.
7. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
8. Pustakawan Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah melayani dengan baik dalam memberikan fasilitas.
9. Kedua orangtua dan keluarga yang telah memberikan dukungan serta doa.
10. Teman - teman dan semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna. Sehingga, apabila terdapat kekurangan sangat menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi berbagai pihak.

Surakarta, 3 Juli 2022

Wina Ikarunia Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Kerangka Konseptual	9
G. Metode Penelitian.....	15

H. Sistematika Penelitian	20
BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	21
A. Film <i>Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak</i>	21
B. Identifikasi Konflik dalam <i>Scene</i>	25
BAB III TATA KAMERA SEBAGAI PENGUAT KONFLIK PADA FILM MARLINA SI PEMBUNUH DALAM EMPAT BABAK	29
A. <i>Type of Shot</i> dan Camera Angle Pada Konflik Pertama	29
B. <i>Type of Shot</i> dan Camera Angle Pada Konflik Kedua	31
C. <i>Type of Shot</i> dan Camera Angle Pada Konflik Ketiga	32
D. <i>Type of Shot</i> dan Camera Angle Pada Konflik Keempat	35
E. <i>Type of Shot</i> dan Camera Angle Pada Konflik Kelima	37
BAB IV PENUTUP	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR ACUAN	40
GLOSARIUM	42
LAMPIRAN	

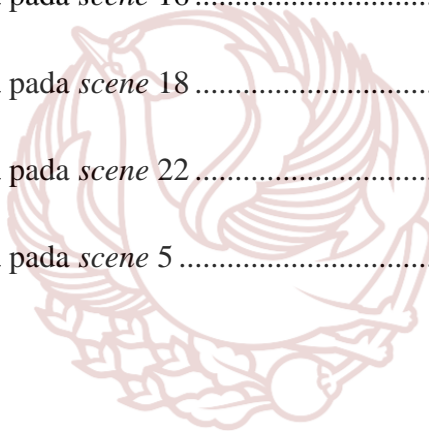
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Poster Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*21



DAFTAR TABEL

Tabel 1: Tipe – tipe ukuran jarak gambar	11
Tabel 2 : Tipe – tipe sudut pandang kamera	13
Tabel 3: Tata kamera pada <i>scene</i> 2	29
Tabel 4: Tata kamera pada <i>scene</i> 5	30
Tabel 5: Tata kamera pada <i>scene</i> 14	31
Tabel 6: Tata kamera pada <i>scene</i> 16	33
Tabel 7: Tata kamera pada <i>scene</i> 18	34
Tabel 8: Tata kamera pada <i>scene</i> 22	35
Tabel 9: Tata kamera pada <i>scene</i> 5	37



DAFTAR BAGAN

Bagan 1 : Skema Analisi Data	18
------------------------------------	----



DAFTAR ACUAN

Sumber Buku

Sudarwan, Danim. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Pustaka Setia.

Gunawan, Imam. S.Pd., M.Pd. *Metode Penelitian Kualitatif*

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka

Sugiyono. 2012. *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sumber Skripsi

C.G.K. Jwala. 2018. *Analisis Teknik Pergerakan Kamera Pada Film Bergenre Action Fast And Furious 7*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.

P. Yuli. Permana. 2017. *Penataan Kamera Dengan Teknik Close Up Cut In dan Close Up Cut Away Pada Film Drama Thole*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.

Webtografi

<https://www.imdb.com/title/tt5923026/>. Diakses pada tanggal 18 Januari 2019. Pukul 16.35 WIB.

<https://indoxxi.bz/movie/marlina-the-murderer-in-four-acts-2017-9pr0>. Diakses pada tanggal 18 Januari 2019. Pukul 17.00 WIB.

<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20171114150650-220-255562/ulasan-film-marlina-si-pembunuh-dalam-empat-babak>. Diakses pada tanggal 20 Januari 2019. Pukul 09.30 WIB.

https://www.youtube.com/results?search_query=sutradara+film+marlina+si+pembunuh+dalam+empat+babak. Diakses pada tanggal 12 Agustus 2019. Pukul 11.05 WIB.

<https://www.google.com/search?q=pemain+film+marlina+si+pembunuh+dalam+empat+babak>. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2019. Pukul 19.15 WIB.

<https://www.netflix.com/id/title/81343002>. Diakses pada tanggal 1 Desember 2020. Pukul 19.00 WIB.

GLOSARIUM

- Action** : Salah satu genre yang paling adaptif dengan genre lainnya. Genre ini mampu berkombinasi dengan semua genre induk, seperti petualangan, *thriller*, dan drama.
- Camera Angle** : Sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*.
- Camera Movement** : Pergerakan kamera yang mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian serta jarak yang selalu berubah-ubah dan berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau obyek.
- Close Up Shot** : Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki atau sebuah objek kecil lainnya.
- Crane Shot** : Pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertical, horizontal, atau kemana saja selama masih diatas permukaan tanah (melayang). Crane shot menggunakan alat *crane* yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter.

Editing : Transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Aspek *editing* yang paling menonjol adalah sebuah sekuen montase yang patut dicatat karena mampu berkoordinasi sempurna dengan aspek sinematik lainnya.

Establishing Shot : Sudut pengambilan gambar secara menyeluruh.

Extreme Close Up : Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetil bagian dari wajah, seperti telinga, mata, dan hidung atau lainnya bagian dari sebuah objek.

Extreme Long Shot : Jarak kamera yang paling jauh dari objeknya.

Eye Level : Sudut pengambilan gambar yang memposisikan kamera sejajar dengan ketinggian mata pada objek yang diambil.

Frame : Suatu gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose, ukuran *frame* bervariasi sesuai format yang akan diambil gambarnya. Menyesuaikan kamera dan lensa sehingga gambar yang akan diambil memiliki batasan yang diinginkan.

Framing : Pembatasan gambar oleh kamera, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak ketinggian, dan pergerakan kamera.

- High Angle* : Sudut pengambilan gambar diatas *eye-level*. Letak kamera lebih tinggi dari pada objek.
- Long Shot* : Tubuh fisik manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih dominan.
- Low Angle* : Sudut pengambilan gambar dibawah *eye-level*. Letak kamera lebih rendah dari pada objek.
- Medium Close Up Shot* : Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas.
- Medium Long Shot* : Pada jarak ini tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas.
- Medium Shot* : Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas.
- Mise-En-Scene* : Segala hal yang berada didepan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok yakni, *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *make-up*, serta *acting* dan pergerakan pemain.
- Noir* : Genre dengan pendekatan tema serta sinematik yang paling unik ketimbang genre-genre lainnya. Tema selalu berhubungan dengan tindak criminal seperti pembunuhan, pencurian, serta pemerasan. Tata

cahaya menggunakan *low-key lighting* serta menggunakan efek bayangan.

On : Kamera diaktifkan pada saat proses perekaman gambar.

Off : Kamera dihentikan pada saat proses perekaman gambar sudah berlangsung.

Over The Shoulder : Pengambilan gambar dimana kamera berada dibelakang bahu salah satu pemain dan bahu pemain tampak atau masih terlihat dalam *frame*.

Pan : Pergerakan kamera secara horizontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis. *Pan* umumnya digunakan untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau melakukan *reframing* (menyeimbangkan kembali komposisi *frame* ketika karakter bergerak).

Scene : Satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan.

Sekuen : Satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan.

- Setting* : Seluruh latar bersama segala propertinya. Setting yang digunakan dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya.
- Sheriff* : Petugas hukum di daerah-daerah di Amerika Serikat. *Sheriff* bertugas mengurus narapidana dan menjaga keamanan di wilayahnya.
- Shot* : Unsur terkecil dari dari sebuah film.
- Sinematografi* : Teknik pembuatan film. Ilmu terapan yang membahas tentang teknik pengambilan gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide.
- Superhero* : Genre fenomenal yang merupakan perpaduan antara genre fiksi-ilmiah, aksi, serta fantasi. Kisah kepahlawanan sang tokoh super dalam membasmi kekuatan jahat. Karakter *superhero* memiliki kekuatan serta kemampuan fisik ataupun mental jauh diatas manusia rata-rata.
- Take* : Kegiatan pengambilan gambar dari suatu adegan.
- Thriller* : Memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya. Karakter utama bisa siapa saja, yakni seorang pembunuh, kriminal, dan psikopat.

Tilt : Pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa didepan seorang karakter (kamera).

Tracking : Pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horisontal. Pergerakan dapat kearah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi, yakni maju, mundur, melingkar, menyamping, dan sering kali menggunakan rel atau *track*.

Type Of Shot : Jarak kamera terhadap obyek dalam *frame*. Ukuran jarak ini sangat relatif dan yang menjadi tolak ukur adalah proporsi manusia atau obyek dalam sebuah *frame*.

Western : Sebuah genre orisinil Amerika. *Western* juga memiliki karakter-karakter yang khas, yakni koboi, Indian, kavaleri, *sheriff*, deputi, juga binatang, seperti kuda, sapi, keledai, ular derik, dan burung bangkai.

Zoom : Teknik ini sering digunakan untuk menggantikan pergerakan kamera maju atau mundur. Kamera tetap pada posisinya namun lensa mampu memperbesar atau memperkecil sebuah obyek.