

**PERGERAKAN KAMERA *HANDHELD* SEBAGAI
PENGUAT EMOSI TOKOH UTAMA “DOM” FILM
“*JAKARTA VS EVERYBODY*”**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



**OLEH
BAGAS TRI ATMAJA
NIM. 191481031**

**PROGRAM STUDI FLM DAN TELEVISI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2025**

**PERGERAKAN KAMERA *HANDHELD* SEBAGAI
PENGUAT EMOSI TOKOH UTAMA “DOM” FILM
“*JAKARTA VS EVERYBODY*”**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana Strata – 1 (S-1)

Program Studi Film dan Televisi

Jurusan Seni Media Rekam



OLEH

BAGAS TRI ATMAJA

NIM. 191481031

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2025

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

PERGERAKAN KAMERA *HANDHELD* SEBAGAI PENGUAT EMOSI TOKOH UTAMA “DOM” FILM “*JAKARTA VS EVERYBODY*”

Oleh:
BAGAS TRI ATMAJA
NIM. 191481031

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim penguji

Pada tanggal, 06 Januari 2025

Tim Penguji

Ketua Penguji : I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng.
Penguji Utama : N.R.A Candra Dwi Atmaja, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn.



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

Surakarta, 21 Januari 2025

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Rosmiani, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagas Tri Atmaja

NIM : 191481031

menyatakan bahwa Tugas Akhir (Skripsi) berjudul ***PERGERAKAN KAMERA HANDHELD SEBAGAI PENGUAT EMOSI TOKOH UTAMA “DOM” FILM “JAKARTA VS EVERYBODY”*** adalah karya sendiri dan bukan hasil jiplakan atau *plagiarisme* dari karya orang lain. Apabila kemudian 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, 17 Januari 2025
Yang menyatakan,



Bagas Tri Atmaja
NIM. 191481031

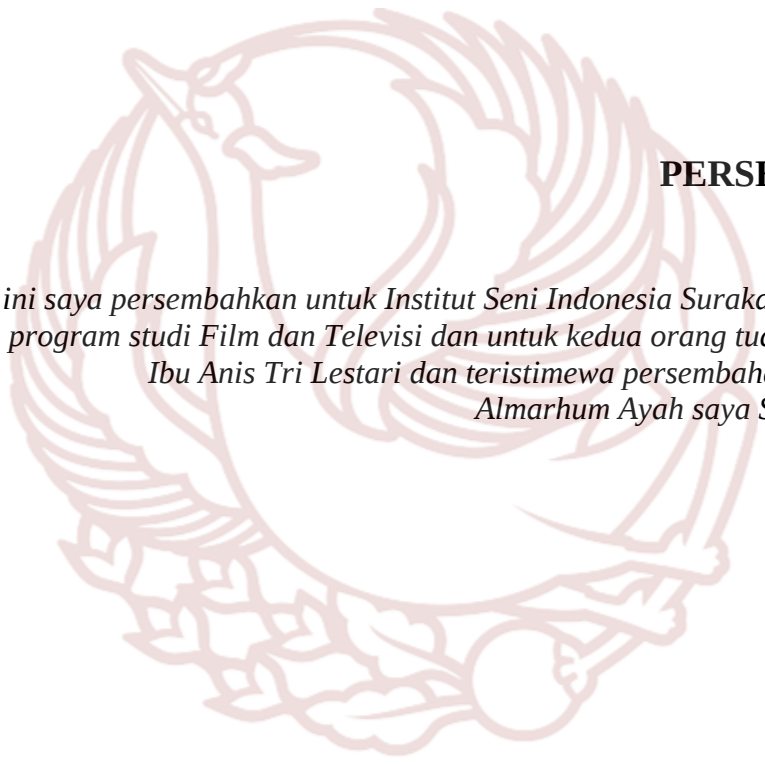
ABSTRAK

Pergerakan Kamera *Handheld* sebagai Penguat Emosi Tokoh Utama “Dom” Film “*Jakarta Vs Everybody*”

Bagas Tri Atmaja, 2025, halaman 1 sampai 94, Skripsi S-1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

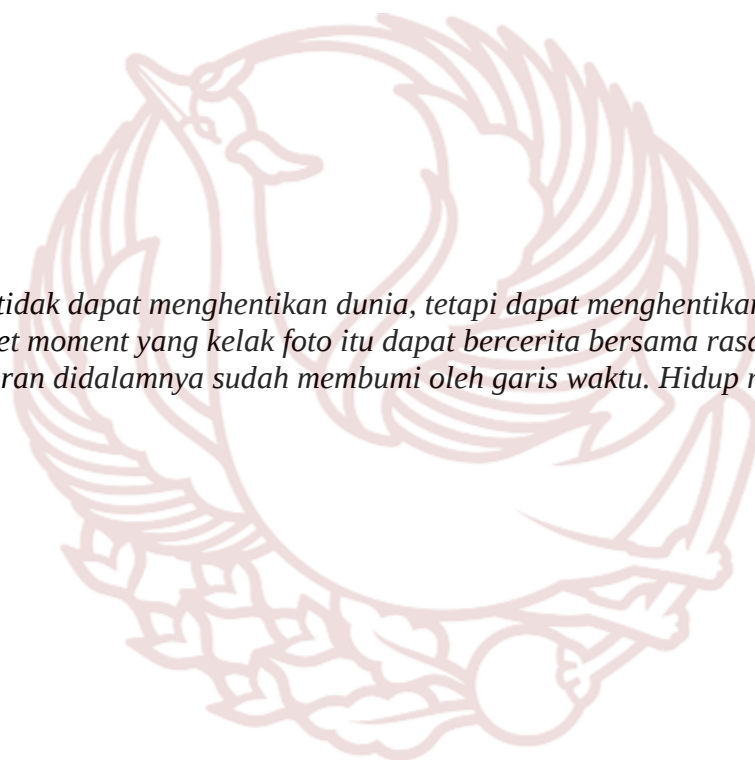
Skripsi ini mengkaji film *Jakarta Vs Everybody* sebagai objek penelitian. Film *Jakarta Vs Everybody* disutradarai oleh Razka Robby Ertanto diproduksi tahun 2018. Ketertarikan penelitian ini pada keistimewaan keseluruhan adegan menggunakan pergerakan kamera *handheld*. Penelitian bertujuan mengetahui dan mengidentifikasi pergerakan kamera *handheld* sebagai penguat emosi tokoh “Dom” dalam film *Jakarta Vs Everybody*. Metode penelitian menggunakan penelitian *deskriptif kualitatif* dengan pengambilan sampel *purposive sampling*. Pengumpulan data melalui observasi nonpartisipan, wawancara dan studi pustaka. Untuk analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Permasalahan penelitian ini dibedah mengelompokkan data kamera *handheld* yang memiliki unsur emosi tokoh Dom pada setiap *scene* dengan memperhatikan parameter batas *time code* awal hingga akhir yang menunjukkan penguat emosi tokoh utama menggunakan pergerakan kamera *handheld*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 7 emosi yaitu marah, sedih, bahagia, cinta, malu, rasa bersalah dan takut. Kamera *handheld* berhasil menyampaikan 34 *scene* emosi dari 9 *sequence* dan 153 *scene* dari keseluruhan film *Jakarta Vs Everybody*. Emosi yang tidak ditemukan yaitu: rasa bersalah yang dipendam, menghukum diri sendiri dan kebencian. Hasil temuan penelitian dalam film *Jakarta Vs Everybody* lebih dominan muncul emosi takut karena menceritakan pencarian jati diri Dom sehingga muncul banyak rasa ketakutan membuat guncangan kamera *handheld* mendukung dalam memperkuat emosi ketakutan.

Kata kunci: Kamera *handheld*, Emosi, Film *Jakarta Vs Everybody*



PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan untuk Institut Seni Indonesia Surakarta khususnya
program studi Film dan Televisi dan untuk kedua orang tua saya tercinta
Ibu Anis Tri Lestari dan teristimewa persembahkan kasih untuk
Almarhum Ayah saya Sigit Gunawan*



MOTTO

Kita tidak dapat menghentikan dunia, tetapi dapat menghentikan waktu dengan memotret moment yang kelak foto itu dapat bercerita bersama rasa saat itu walau pemeran didalamnya sudah membumi oleh garis waktu. Hidup merekam hidup.

Bagas Atmaja

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Skripsi *PERGERAKAN KAMERA HANDHELD SEBAGAI PENGUAT EMOSI TOKOH UTAMA “DOM” FILM “JAKARTA VS EVERYBODY”* guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak terkait, untuk itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn. selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah membimbing dan memberikan arahan terhadap selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
2. N.R.A. Candra Dwi Atmaja, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji bidang yang memberikan masukan dan saran untuk memperbaiki skripsi ini.
3. I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng. selaku ketua penguji Tugas Akhir Skripsi yang memberikan arahan.
4. Donie Fadjar Kurniawan, S.S., M.Si., M.Hum. selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan arahan studi hingga sampai pada titik ini.
5. Akhmad Khomaini selaku *Director Of Photography* film *Jakarta Vs Everybody* yang telah memberikan ilmu sinematografi serta membantu dalam kebutuhan wawancara sesuai kebutuhan Laporan Tugas Akhir Skripsi.
6. Razka Robby Ertanto selaku *Director* film *Jakarta Vs Everybody* yang telah meluangkan waktu untuk wawancara sesuai kebutuhan Laporan Tugas Akhir Skripsi.
7. Kedua orang tua Ibu Anis Tri Lestari yang selalu mendoakan dan mendukung, serta doa terbaik untuk Almarhum Ayah Sigit Gunawan.

8. Yayang Andilika Nurcahya yang telah meminjamkan laptop dan selalu memberi dukungan.
9. Seluruh teman FTV angkatan 2019 yang telah membantu dan memberi semangat.

Demikian Laporan Tugas Akhir Skripsi ini dibuat. Penyusunan skripsi ini tentunya masih banyak kekurangan dalam segi penulisan maka dari kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan hasil penelitian ini.

Surakarta, 09 Januari 2025

Penulis



DAFTAR ISI

PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Kerangka Konseptual	6
1. Struktur Film	7
2. Pengambilan Gambar	8
3. Tokoh.....	18
4. Emosi.....	20
5. Alur Pikir	25
G. Metode Penelitian.....	26

1. Jenis Penelitian	26
2. Objek Penelitian	27
3. Sumber Data	27
4. Pengumpulan Data	29
5. Analisis Data	32
H. Sistematika Penulisan	34
BAB II FILM <i>JAKARTA VS EVERYBODY</i>	36
A. Deskripsi Film <i>Jakarta vs Everybody</i>	36
B. Sinopsis	38
C. Pengenalan Tokoh pada Film <i>Jakarta vs Everybody</i>	39
D. Profil Penata Kamera Film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	45
E. Kru Film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	46
F. Identifikasi <i>Scene</i> Kamera <i>Handheld</i> pada film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	47
BAB III PERGERAKAN <i>HANDHELD</i> SEBAGAI PENGUAT EMOSI TOKOH UTAMA “DOM”	55
A. <i>Scene</i> 1 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	56
1. Pergerakan kamera <i>handheld</i>	57
2. Emosi tokoh utama	60
B. <i>Scene</i> 26 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	61
1. Pergerakan kamera <i>handheld</i>	62
2. Emosi tokoh utama	64
C. <i>Scene</i> 86 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	65
1. Pergerakan kamera <i>handheld</i>	66
2. Emosi tokoh utama	68
D. <i>Scene</i> 102 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	69

1. Pergerakan kamera <i>handheld</i>	70
2. Emosi tokoh utama	72
E. Scene 104 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	73
1. Pergerakan kamera <i>handheld</i>	74
2. Emosi tokoh utama	76
F. Scene 113 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	77
1. Pergerakan kamera <i>handheld</i>	78
2. Emosi tokoh utama	80
G. Scene 116 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	81
1. Pergerakan kamera <i>handheld</i>	82
2. Emosi tokoh utama	83
H. Hasil Analisis <i>Handheld</i> Penguat Emosi	84
BAB IV	89
PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR ACUAN	91
GLOSARIUM	93
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Pikir Penelitian.....	25
Gambar 2. Detail Akun <i>Netflix</i> Bagas Tri Atmaja	28
Gambar 3. Poster Film <i>Jakarta vs Everybody</i>	37
Gambar 4. Jefri Nichol Sebagai <i>Dom</i> Dalam Film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	39
Gambar 5. Wulan Guritno Sebagai <i>Pinkan</i> Dalam Film <i>Jakarta Vs Everybody</i> ...	40
Gambar 6. Ganindra Bimo Sebagai <i>Radit</i> Dalam Film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	41
Gambar 7. Jajang C. Noer Sebagai <i>Ratih</i> Dalam Film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	42
Gambar 8. Dea Panendra Sebagai <i>Khansa</i> Dalam Film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	43
Gambar 9. Astanur Cahya Sebagai <i>Om Pay</i> Dalam Film <i>Jakarta Vs Everybody</i> ...	44
Gambar 10. Akhmad Khomaini <i>DoP</i> Film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	45
Gambar 11. Adegan <i>scene 1</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	56
Gambar 12. Pergerakan kamera <i>scene 1</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	57
Gambar 13. <i>Type of shot scene 1</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	58
Gambar 14. <i>Angle</i> kamera <i>scene 1</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	59
Gambar 15. Emosi marah <i>scene 1</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	60
Gambar 16. <i>Scene 26</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	61
Gambar 17. Pergerakan kamera <i>scene 26</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	62
Gambar 18. <i>Type of shot scene 26</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	63
Gambar 19. <i>Angle</i> kamera <i>scene 26</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	64
Gambar 20. Emosi malu <i>scene 26</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	64
Gambar 21. <i>Scene 86</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	65
Gambar 22. Pergerakan kamera <i>scene 86</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	66
Gambar 23. <i>Type of shot scene 86</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	67
Gambar 24. <i>Angle</i> kamera <i>scene 86</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	67
Gambar 25. Emosi rasa bersalah <i>scene 86</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	68
Gambar 26. <i>Scene 102</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	69
Gambar 27. Pergerakan kamera <i>scene 102</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	70
Gambar 28. <i>Type of shot scene 102</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	71
Gambar 29. <i>Angle</i> kamera <i>scene 102</i> film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	72

Gambar 30. Emosi bahagia scene 102 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	72
Gambar 31. Scene 104 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	73
Gambar 32. Pergerakan kamera scene 104 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	74
Gambar 33. <i>Type of shot</i> scene 104 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	75
Gambar 34. <i>Angle</i> kamera scene 104 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	76
Gambar 35. Emosi cinta scene 104 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	76
Gambar 36. Scene 113 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	77
Gambar 37. Pergerakan kamera scene 113 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	78
Gambar 38. <i>Type of shot</i> scene 113 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	79
Gambar 39. <i>Angle</i> kamera scene 113 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	79
Gambar 40. Emosi takut scene 113 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	80
Gambar 41. Scene 116 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	81
Gambar 42. Pergerakan kamera scene 116 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	82
Gambar 43. <i>Type of shot</i> scene 116 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	82
Gambar 44. <i>Angle</i> kamera scene 116 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	83
Gambar 45. Emosi sedih scene 116 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	83
Gambar 46. Dokumentasi bersama DoP JVE Akhmad Khomaini dan Ascam Monchos.....	
Gambar 47. Dokumentasi bersama Sutradara JVE Razka Robby Ertanto.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aspek observasi film <i>Jakarta vs Everybody</i>	29
Tabel 2. Kru film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	46
Tabel 3. <i>Sequence</i> 1 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	47
Tabel 4. <i>Sequence</i> 3 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	48
Tabel 5. <i>Sequence</i> 5 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	49
Tabel 6. <i>Sequence</i> 6 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	49
Tabel 7. <i>Sequence</i> 7 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	51
Tabel 8. <i>Sequence</i> 8 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	52
Tabel 9. <i>Sequence</i> 9 film <i>Jakarta Vs Everybody</i>	52
Tabel 10. Hasil Analisis <i>Handheld</i> Penguat Emosi	84



DAFTAR ACUAN

BUKU

- Alfathoni, Muhammad Ali Mursid dan Dani Manesah. 2020. *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Bambang, Semedi. 2011. *Sinematografi Videografi*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Bordwell, David, dkk. 2017. *Film Art: An Introduction, Eleventh Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Brown, Blain. 2016. *Cinematography theory and practice for cinematographers and directors 3rd Edition*. New York: Routledge.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya Edisi Kedua*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Etsa, Indra Irawan dan Laelasari. 2011. *Sinematografi*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Indrajaya, Doddy Permadi. 2011. *Buku Pintar Televisi: Proses Pemahaman Pertelevision bagi Pemula*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- J.R. Raco. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.
- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mascelli, Joseph V. 2010. *The Five C'S Of Cinematography: Lima Jurus Sinematografi*, diterjemahan oleh Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora S. 2007. *Bikin Film Indie Itu Mudah!*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Sarwo. 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

- Pease, Allan. 1981. *Body Language*, alih bahasa Arum Gayatri. Jakarta: Arcan.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press.
- Prabowo, Mei. 2020. *Pengantar Sinematografi*. Semarang: The Mahfud Ridwan Institute
- Rea, Peter W and David K Irving. 2010. *Producing and Directing the Short Film and Video Fourth Edition*. USA: Focal Press is an imprint of Elsevier.
- RMA. Harymawan. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: CV Rosda.
- Sitorus, Eka D. 2002. *The Art of Acting (Seni Peran untuk Teater, Film & TV)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia.

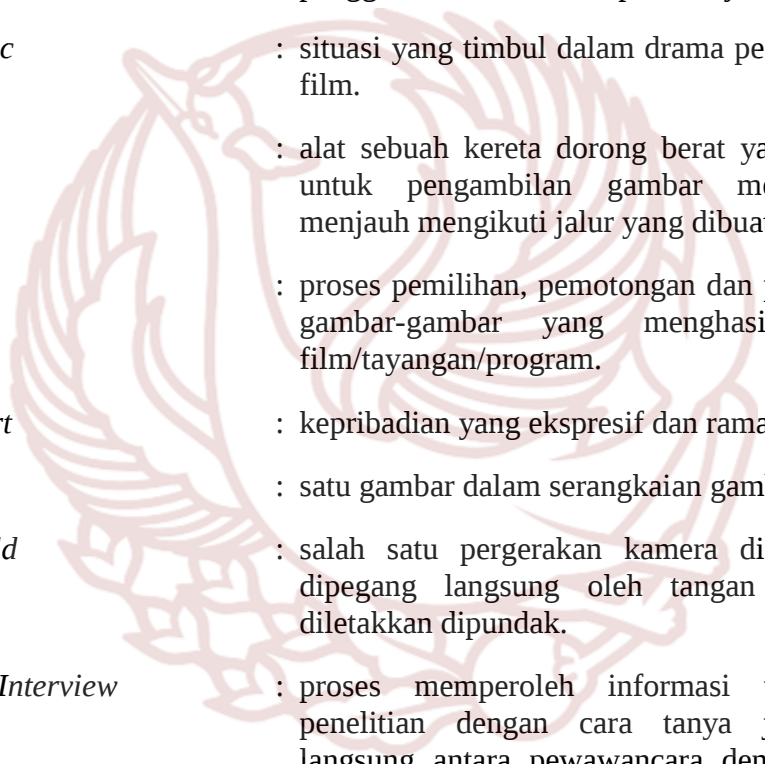
INTERNET

- Retno Hemawati. *Jakarta, City of Dreamers Disambut di Taliin Black Night Film*.
<https://mediaindonesia.com/hiburan/367048/jakarta-city-of-dreamers-disambut-di-tallinn-black-night-film> diakses 21 Maret 2024.

WAWANCARA

- Razka Robby Ertanto. *Sutradara film*. Jakarta. 29 Desember 2022.
- Wawancara Akhmad Khomaini. *Director Of Photography film Jakarta Vs Everybody*. Banten. 28 Desember 2022

GLOSARIUM



<i>Acting</i>	: kegiatan menyampaikan cerita melalui peragaan oleh seorang aktor yang memerankan suatu tokoh.
<i>Cinematography</i>	: jenis seni yang merekam cuplikan video untuk proyek film.
<i>Director Of Photography</i>	: profesi seseorang yang bertanggung jawab atas suatu produksi, memiliki keahlian mengenai penggunaan kamera dan pencahayaan.
<i>Dramatic</i>	: situasi yang timbul dalam drama pertunjukan atau film.
<i>Dolly</i>	: alat sebuah kereta dorong berat yang digunakan untuk pengambilan gambar mendekat atau menjauh mengikuti jalur yang dibuat.
<i>Editing</i>	: proses pemilihan, pemotongan dan penggabungan gambar-gambar yang menghasilkan sebuah film/tayangan/program.
<i>Extrovert</i>	: kepribadian yang ekspresif dan ramah.
<i>Frame</i>	: satu gambar dalam serangkaian gambar.
<i>Handheld</i>	: salah satu pergerakan kamera dimana kamera dipegang langsung oleh tangan dan kadang diletakkan dipundak.
<i>Indepth Interview</i>	: proses memperoleh informasi untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung antara pewawancara dengan informan tanpa menggunakan pedoman.
<i>Mise-en-scene</i>	: harmoni berbagai elemen yang bersatu dalam sebuah adegan film diantaranya pencahayaan, sudut pengambilan gambar, kostum, latar tempat dan peradeganan.
<i>Organisme</i>	: entitas biologis yang merespons rangsangan dari lingkungan sekitar.
<i>Platform</i>	: hardware atau software yang menggerakkan suatu aplikasi.

<i>Purposive Sampling</i>	: teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu.
<i>Screen Capture</i>	: gambar yang diambil oleh pengguna komputer, ponsel atau tablet untuk merekam item yang tampil di layar.
<i>Streaming</i>	: teknologi pengiriman data audio maupun video dalam bentuk yang sudah dikompresikan melalui jaringan internet.
<i>Risensi</i>	: sebuah ulasan tentang kelemahan atau kelebihan sebuah karya.
<i>Timecode</i>	: Serangkaian angka yang ditampilkan pada format video atau audio memberi label untuk ketepatan waktu rekaman.
<i>Tripod</i>	: dudukan atau penyangga berkaki tiga untuk kamera.
<i>Variabel</i>	: sesuatu yang dapat berubah-ubah.
<i>Visual</i>	: sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan yaitu mata.

LAMPIRAN

Narasumber : Akhmad Khomaini (*DoP* film *Jakarta Vs Everybody*)

Hari/Tanggal : Rabu, 28 Desember 2022



Gambar 46. Dokumentasi bersama *DoP* JVE Akhmad Khomaini dan Ascam Monchos

Transkrip Wawancara

1. Bagaimana aspek sinematik kamera *handheld* sebagai penyampaian emosi tokoh utama Dom dari sudut pandang penata kamera?

Secara keseluruhan ide kreatif konsep global penceritaan dibuat Jakarta yang keras. Representasi kamera *handheld* yang lebih mendekati visual natural. Masuk pada tokoh Dom dari awal ide film *Jakarta Vs Everybody* dengan Dom sangat menempel seakan-akan *POV* dari Dom sama karakter Dom yang labil. Karena memang awalnya Dom ingin jadi aktor tapi dengan segala sesuatu yang tidak jelas makanya masuk dengan kamera *handheld*. Yang menurut penata kamera dan sutradara itu dapat memvisualkan emosi dan suasana Jakarta.

2. Kenapa dibeberapa *scene* Dom bertransaksi menggunakan *type of shot* dari belakang tokoh?

Jadi kita ingin mencoba memvisualkan *POV* orang ketiga jadi memang agar pendekatan lebih merasakan emosi Dom. Seperti memperlihatkan Dom akan pergi kemana, akan ngapaian lagi. Karena kalau shot dari belakang seperti kita mengikuti orang, gampangnya seperti documenter mengikuti subjek, itu juga kebanyakan dari belakang. Bukan gambar yang establish yang ada karakter keluar masuk. Itupun sebenarnya ada, Cuma ketika emosi lebih ingin digambarkan dengan suasana yang lebih tidak jelas sehingga di ambil dari belakang. Karena tidak pernah tahu nanti kanan kiri apa, makanya banyak gaya bercerita dari sinematografinya seperti itu. Contoh adegan kereta, bandara, pasar.

3. Kenapa memilih *framing* tokoh Dom seperti ada yang mengintai?

Yang dilihat di pasar bari seperti beda tujuan. Menunjukkan seperti apa lagi kedepannya yang masih tidak jelas. Karena secara penceritaan juga selanjutnya masih tidak jelas. Secara semiotika hidup Dom masih kusut, dan *POV* orang siapa lagi yang mengintai Dom atau segala macam yang tidak pernah tahu kedepannya bagaimana. Sehingga ketakutan itu diganti dengan teror orang yang mengintai.



Narasumber : Razka Robby Ertanto (Sutradara film *Jakarta Vs Everybody*)

Hari/Tanggal : Kamis, 29 Desember 2022



Gambar 47. Dokumentasi bersama Sutradara JVE Razka Robby Ertanto

Transkrip Wawancara

1. Dari mana ide awal film *Jakarta vs Everybody*?

Ide awal film *Jakarta vs Everybody* dari 2017 melihat situasi perkembangan anak-anak di Jakarta khususnya anak-anak berusia sesuai karakter tokoh utama Dom. Apa yang terjadi dan isu-isu tentang anak-anak yang mencari jati diri. Inti film *JVE* mencari jati diri dia sendiri mencoba segala macam cara untuk bertahan dalam hidup dan semua keputusan di usia muda. Dari situ melihat situasi Jakarta ketemulah ide cerita karakter Dom. Dan kita juga ketemu dengan Dom yang aslinya ada di Jakarta dan mungkin banyak. Dan kenapa *related* banget sama anak muda karena

isunya dekat dengan sekitarnya. Isu yang berkembang saat itu akhirnya kita menjadikan sebuah film berdasarkan riset.

2. Kenapa mengambil latar belakang *extras*/figuran?

Karena extras menarik banget didunia indsutri film, tentu dekat dengan dunia saya. Dengan mewakili karakter extras karena karakter extras seringkali di lokasi syuting karakter extras yang di tipu, di peralat, atau dipermasalahkan extras untuk bertahan di dunia entertainment sangat menarik untuk dijadikan karakter sebuah film. Kenapa membuat karakter Dom sebagai extras dan pada saat itu menurut survey kita banyak orang yang ingin terkenal menganggap kalau mau terkenal masuk dalam dunia film.

3. Bagaimana proses pengembangan ide cerita saat pra produksi?

Ide cerita berawal dari draft 1 sampai 9 kita syuting. Ada perubahan dari awal januari, desember diskusi dengan Nichol, *back to back* diskusi. Terus perkembangan *draft*, terus mengalir, terus riset ke kota, ke dunia *Bronx* di Jakarta. Bagaimana pergerakannya untuk memperkuat si karakter melalui banyak perubahan draft sampai akhirnya draft 9 jalan produksi film.

4. Memerlukan riset berapa lama?

Riset berjalan lama sekitar 6 bulan.

5. Mengapa memilih menerapkan teknik *handheld*?

Yang kita angkat ingin *social realism*, bagaimana *style* docudrama akan mempermudah alur film ini, mempermudah mendekatkan karakter dan *audience*. Agar penonton merasakan apa yang dialami oleh Dom. Kenapa harus *shaking*, merasa mata penonton terwakilkan sama karakter Dom dengan konsep *handheld*. Hampir keseluruhan *handheld* ya sekitar 90% *handheld*.

6. Kesulitan apa saja yang terjadi saat produksi?

Alhamdulillah seperti proses pembuatan film sebelum-sebelumnya tidak ada yang signifikan banget kesulitannya. Yang kita sadari cuma pada saat kita pengen berkarya aja, mencoba membuat sesuatu yang berbeda dari film film lain agar film Indonesia semakin berwarna, jadi tidak ada kesulitan yang signifikan semuanya. Mungkin konsep yang baru kita terapkan adalah kamera on terus untuk mengcapture semua gerakannya Dom. Jadi itu kerjasama antara actor dan director. Jadi semua yang terasji memang realitas yang ketika Nichol bangun dan kamera kita selalu on mengcapture Nichol jadi seolah olah seperti Dokumenter.

7. Dimana tempat yang berkesan di Film ini?

Semua tempat yang ada di JVE berkesan, terus yang agak sulit kayaknya semuanya penuh dengan tantangan karena melibatkan banyak ruang public setiap scenenya. Jadi semuanya penuh banyak tantangan.

8. Film JVE masuk dalam genre film apa?

Menurut saya film ini masuk genre drama atau *social realism*, drama kisah nyata.

9. Proses produksi dilakukan berapa lama?

10 hari full di Jakarta.

10. Adakah perbedaan produksi film untuk OTT dengan Bioskop?

Ini kan disiapkan untuk layar lebar akhirnya tayang di OTT. Karena kita juga sudah *premiere* di Bioskop dan karena pandemi jadi batal. Menurut saya tidak ada perbedaan selama semuanya berkarya semua harus bagus. Entah itu di OTT atau Bioskop semua konsepnya sama pasti harus bertanggung jawab atas karya bentuknya.