

## PENERAPAN PERGERAKAN KAMERA DINAMIS PADA FILM PENDEK *BUKAN SALAHKU* DI CV LUAR KOTAK AUDIO VISUAL

I Putu Kevin Andika Prananda<sup>1</sup>, I Kadek Puriartha<sup>2</sup>, Made Rai Budaya Bumiarta<sup>3</sup>

<sup>1,2,5</sup> Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia  
Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

kevinandika76@gmail.com<sup>1</sup>, kadekpuriartha@isi-dps.ac.id<sup>2</sup>, raipendet@isi-dps.ac.id<sup>3</sup>

---

INFORMASI ARTIKEL	A B S T R A C T
Received: January, 2023 Accepted: February, 2023 Publish online: March, 2023	<p><i>The film is a medium that uses moving images and sound to tell a story or convey a message to the audience. Films can be made in various genres, such as drama, comedy, action, horror, and so on, and can be watched in theaters or on platforms that provide streaming services. In addition, films can also be made in various formats, such as feature films or short films. Dynamic camera movement allows the camera to move during shooting to provide a more dynamic and interesting visual effect. This technique can be used for various purposes, such as following the action that is happening, providing a different perspective, or creating a certain atmosphere. Dynamic camera movements can help enhance the visual impression of a film and help create an atmosphere that fits the story being shown. However, too much camera movement or out-of-context can cause confusion or distraction for the viewer, which needs to be considered carefully in filmmaking. It is hoped that the dynamic camera movements applied in the film "Bukan Salahku" will be well received by the audience, both from the medium and also the media presented. So that the work that is presented becomes a good work, so that it can be exhibited to a wide audience later. Students are expected to be able to further develop in the future in thinking creatively and seeing interesting aspects and having artistic aesthetics to make into works in the future. And also self-development for these students in the future.</i></p> <p><i>Keywords : Camera movement dynamic, and film</i></p>

---

---

## ABSTRAK

---

Film adalah medium yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menceritakan sebuah kisah atau menyampaikan pesan kepada penonton. Film dapat dibuat dalam berbagai macam genre, seperti drama, komedi, aksi, horor, dan sebagainya, dan dapat ditonton di bioskop atau di platform penyedia layanan streaming. Selain itu, film juga dapat dibuat dalam berbagai macam format, seperti film panjang atau film pendek. Pergerakan kamera dinamis memungkinkan kamera untuk bergerak selama pengambilan gambar untuk memberikan efek visual yang lebih dinamis dan menarik. Teknik ini dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan, seperti mengikuti aksi yang sedang terjadi, memberikan perspektif yang berbeda, atau menciptakan suasana tertentu. Pergerakan kamera dinamis dapat membantu meningkatkan kesan visual dari sebuah film dan membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita yang sedang ditampilkan. Namun, pergerakan kamera yang terlalu banyak atau tidak sesuai dengan konteks dapat menyebabkan kebingungan atau distraksi bagi penonton, sehingga perlu dipertimbangkan dengan hati-hati dalam pembuatan film. Pergerakan kamera dinamis yang diterapkan di dalam film "Bukan Salahku" diharapkan mampu diterima dengan baik oleh khalayak, baik dari medium dan juga medianya yang dihadirkan. Sehingga karya yang disajikan menjadi sebuah karya yang baik, sehingga dapat dipamerkan kepada khalayak luas nantinya. Mahasiswa diharapkan untuk mampu lebih berkembang kedepannya dalam berpikir kreatif dan melihat aspek yang menarik dan memiliki estetika seni untuk dijadikan sebuah karya kedepannya. Dan juga pengembangan diri bagi mahasiswa tersebut kedepannya.

Kata kunci : Pergerakan kamera dinamis, dan film.

## PENDAHULUAN

Merdeka Belajar Perguruan tinggi Merdeka atau yang sering didengar dengan MBKM yakni program dari KEMENDIKBUD yang mana memiliki kebebasan belajar bagi mahasiswa, yang mana dapat membentangkan sayap bagi mahasiswa yang memiliki keahlian selian bidang profesionalnya tersebut, pada program ini mengambil pilihan yaitu Projek Independen, yang mana membangun kerja sama Bersama mitra untuk memproduksi proyek berupa karya, dalam program ini memilih CV. Luar Kotak Audiovisual sebagai mitra proyek independen. CV. Luar Kotak Audiovisual merupakan rumah produksi yang bergerak dibidang perfilman, tidak hanya dalam film saja rumah produksi CV. Luar Kotak Audiovisual juga bergerak di dalam dunia musik yakni dapat menambah wawasan di dalam bertutur melalui suara. Pada proses ini mahasiswa melewati beberapa tahap untuk memenuhi syarat di dalam mengambil proyek independen, antara lain seperti konsep, tahapan penciptaan, deskripsi karya, estetika karya dan keotentikan karya. Kelima tahapan tersebut harus di penuhi sebagai syarat untuk membangun karya yang akan sebagai luaran proyek independen pada semester akhir ini. Pada kesempatan ini bekerjasama dengan mitra MBKM memproduksi karya dengan konsep karya film yang bercerita tentang proses anak muda yang melewati masa pubertas, ini di produksi guna untuk memberikan tontonan baru kepada khalayak dalam dunia film yang di kemas dengan bertutur secara komedi, sehingga lebih mudah di tangkap dan di proses bagi penonton film ini.

Pada era globalisasi ini Film merupakan media yang digunakan sebagai hiburan bagi khalayak, dan seiring berkembangnya jaman perfilman di Nusantara banyak menghasilkan sineas

muda berbakat yang memiliki kemampuan layaknya sineas Internasional, dalam konteks ini setiap sineas muda maupun lanjut memiliki idealismenya tersendiri agar memiliki kemas dan juga orisinalitasnya tersendiri agar terciptanya sebuah mahakarya yang dirasa baru bagi khalayak maupun di terima oleh masyarakat luas. Dalam hal ini film dapat juga dijabarkan sebagai media penyampaian yang bersifat audio visual kepada perseorangan ataupun kelompok yang berkumpul di suatu tempat tertentu, selain itu film juga sebagai media pengungkapan rasa atau keresahan bagi si pembuatnya yang ingin bagikan kepada penikmat film tersebut.

Dalam konteks ini akan memfokuskan pada teknis sinematografi yang diterapkan pada film yang bergenre komedi, yang bertugas memvisualkan cerita dari seorang sutradara dan menyampaikan pesan kepada penonton melalui melukis dengan cahaya. Dalam produksi film ini menerapkan konsep "Pergerakan Kamera Dinamis", yang mana dari hasil wawancara bersama CV. Luar Kotak Audio Visual, memperoleh hasil yang mana dinamis yang berarti giat bekerja, tidak mau tinggal diam serta terus ingin tumbuh, di dalam perfilman tersebut di perlukannya disiplin ilmu dan kerja sama kolektif terhadap masing-masing disiplin ilmu atau mayor, pergerakan kamera dinamis merupakan pergerakan kamera yang menyesuaikan diri dengan konsep penuturan dari cerita ataupun penulisan naskah tersebut, jadi dari penerapan konsep tersebut dapat membangun energi dari sebuah visual di dalam cerita dan memberikan kesan dramatis pada sutau adegan film.

Pada konsep ini akan mengkerucut pada konsep penataan kamera yang akan menunjang mood dari setiap scene yang di hadirkan nantinya. Konsep penataan kamera yang akan implementasikan pada film "Bukan Salahku" yakni pergerakan kamera dinamis, pergerakan kamera

dinamis merupakan pergerakan kamera yang menyesuaikan diri dengan konsep penuturan dari cerita ataupun penulisan naskah tersebut, jadi dari penerapan konsep tersebut dapat membangun energi dari sebuah visual di dalam cerita dan memberikan kesan dramatis pada suatu adegan film. Pada pergerakan kamera dinamis ini tidak semua namun beberapa yang sekira untuk menunjang dari pengadeganan dalam film ini, adapun beberapa alat penunjang dalam mempermudah mencapai Gerakan kamera yang sudah di sepakati sebelumnya, contohnya seperti slider dan tripod fluid head. Alat tersebut yang mempermudah gerakan dalam setiap shot pada film ini. Rumah produksi bernama Luar Kotak

*Production* yang berada di Denpasar, Bali.

#### **KAJIAN PUSTAKA**

Jurnal penciptaan yang di tulis oleh Sang Made Agus Wahyudi Putra (2021), berjudul “Penerapan Komposisi Simetris Dan Asimetris Guna Memvisualisasikan Karakter Dalam Film Pendek Genismara”, yang membahas mengenai pergerakan kamera dan komposisi pada film. Pada jurnal penciptaan ini juga sebagai acuan di dalam perancangan laporan projek independen dan sebagai refrensi di dalam merancang teknik pergerakan kamera dinamis pada film bergenre komedi.

Jurnal penciptaan yang di tulis oleh Putu Theja Budiana (2022), dengan judul “Proyek Lapangan “Film Bukan Kupu-Kupu Malam” dengan Penerapan Teknik Pergerakan Kamera Dinamis”, yang berisikan hasil bedah dari film tersebut dari segi Teknik pergereakan kamera dinamis, tentunya pada jurnal tersebut sangat masuk dengan relasi dari judul laporan ini, yang mana akan menjadi salah

satu acuan di dalam membentuk laporan ini.

Jurnal penciptaan karya dari Rizky Zulfi Anwar dengan judul jurnal “Pergerakan Kamera untuk Memperkuat Dramatik Pada Sinematografi Film “Bajing Loncat””, pada jurnal ini membahas mengenai tentang penerapan pergereakan kamera yang dapat memperkuat dramatik dari film tersebut dan juga menjabarkan dari konsep sinematografi pada film “Bajing Loncat”.

#### **METODE PENCIPTAAN**

Pada pelaksanaan proses produksi ini metode yang di terapkan dalam sebuah produksi suatu produksi film melakukan tahapan dan prosedur yang harus di laksanakan dengan kata lain yakni Standar Operasional Prosedur atau yang sering di dengar dengan SOP. Dalam produksi film ini berperan sebagai penata kamera, proses yang di laksanakan untuk mewujudkan proses produksi yang sesuai dengan standar dari produksi yang di tetapkan. yang di maksud dengan prosedur tahapan produksi yakni, penciptaan ide, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

Dalam mendukung dan menunjang adegan pada scene di film “Bukan Salahku”, penerapan pergerakan kamera dinamis hanya di terapkan di beberapa scene dalam menunjang pengadeganan di film ini. berikut beberapa scene yang menerapkan pergerakan kamera dinamis yakni pada scene 3 yang berisi adegan Niko Bersama temannya yang sedang membaca buku pada bagian materi tentang ciri-ciri dari pubertas, pada scene ini menerapkan pergereakan kamera dinamis dengan teknik paning yang cepat atau disebut dengan whip pan dengan alat penunjang yakni tripod fluid head. Selanjutnya di lokasi gudang pada scene 16 yang berisi tentang Niko yang sedang kebingungan mencari obeng dan tidak sengaja bertemu dengan seorang pencuri di rumahnya tersebut, pada scene ini terdapat

penerapan kamera dinamis yakni pergabungan dari crab dan paning, alat penunjang dalam scene ini yakni slider dan fluid head. Dilanjutkan dengan pengambilan scene 19 yang berisi Niko membuat kopi untuk kakaknya sambil memikirkan laptop, tiba-tiba kakak Niko memanggilnya dari teras, dalam scene ini menerapkan kamera dinamis ketika Niko yang terkejut di tambahkan vertigo efek guna memberikan emosi yang lebih kuat kepada penonton, alat penunjang dalam scene ini yakni tripod dan slider. scene 23 berisikan Niko yang sedang membuat kopi lalu memasukan gula pada kopi pesanan kakaknya dan juga Niko memsukan kunci kamarnya kedalam celananya, pada scene menerapkan pergerakan kamera dinamis pedestal guna untuk memperdetail gerakan tangan niko yang sedang bergerak menyembunyikan kunci kamar di dalam celananya, alat penunjang dalam scene ini yakni slider dan c-stand. Berikutnya scene 2 yang bertempat di seting kamar Niko dengan pengadeganan Niko yang sedang mengocok makanan sambil menonton di depan laptop, ketika sedang menonton makananya tidak sengaja tumpah, pada scene ini menerapkan pergerakan kamera dinamis paning dengan menampilkan shot awal bayangan niko yang sedang mengocok makanannya lalu memperlihatkan Niko yang sedang makan cemilan di depan laptopnya, guna memberikan kesan misterius dan membuat penonton menjadi ambigu. Pada scene berikutnya scene 14 ini terdapat niko yang sedang menengok keluar dari kamarnya yang sedang mengecek situasi sekitar pada shot ini menerapkan pergerakan kamera dinamis crab, dengan tujuan untuk memberikan kesan penonton juga dapat merasakan niko yang sedang melihat keluar kamarnya.

## **PELAKSANAAN DAN HASIL**

### **1. Penyusunan ide**

Tahap ini merupakan tahap awal dalam proses penciptaan sebuah film, di mana penulis naskah atau sutradara memikirkan ide cerita yang akan diangkat dalam film tersebut. Ide cerita bisa berasal dari berbagai sumber, seperti cerita rakyat, novel, komik, atau pengalaman pribadi. Awal mula sedang mencari sebuah ide menemukan salahsatu refrensi film yang menarik dari salah satu *platform streaming* yang berjudul "Lihat Dulu Kiri Kanan" yang bercerita, Ketika sebuah VCD porno tersangkut di dalam pemutar VCD karena mati listrik, seorang remaja laki-laki polos harus berpacu dengan waktu untuk mengeluarkan VCD tersebut sebelum ayahnya yang mengerikan mengetahuinya. dari sanalah muncul ide dalam pembuatan film "Bukan Salahku"

### **2. Penulisan sinopsis**

Dalam tahap kedua ini adalah menjadi pegangan atas dasar nantinya sebuah skrip dari sebuah film nantinya, setelah memiliki ide cerita, langkah selanjutnya adalah menulis sinopsis atau garis besar cerita. Sinopsis merupakan ringkasan cerita yang menjelaskan alur cerita secara umum, sedangkan garis besar cerita lebih terperinci dan mencakup plot, tokoh, dan setting cerita. Dalam penulisan sinopsis pada film ini dilakukan pengerjaannya selama satu hari dengan 3 inti pekerja dalam kelompok ini.

### **3. Penulisan naskah**

Setelah memiliki sinopsis atau garis besar cerita, langkah selanjutnya adalah menulis naskah. Naskah merupakan dokumen yang menjelaskan detail cerita, termasuk dialog, aksi, dan setting. Naskah juga mencakup instruksi untuk sutradara, aktor, dan tim produksi lainnya. Perancangan naskah pada film ini dilaksanakan pada tanggal 19 september 2022 sampai dengan draft 1 pada 1 november 2022, dan dilanjutkan pada draft 2 pada tanggal 4 november 2022 dan draft *final* jatuh pada

tanggal 6 november 2022.

#### 4. Pembuatan blueprin

Setelah naskah selesai ditulis, langkah selanjutnya adalah membuat blueprin atau rencana produksi. Blueprin mencakup seluruh aspek produksi film, termasuk jadwal produksi, anggaran, lokasi syuting, dan tim produksi. Adapun beberapa blueprin yang di rancang demi kelancaran nanti ketika produksi film ini seperti contohnya Jadwal produksi, cek lokasi, shot list, photoboard, reading dan recce, beberapa tahap berikut sudah dilewati demi berjalan dengan baik proses produksi nantinya.

#### 5. Produksi

Tahap ini merupakan tahap di mana film dijadwalkan dan diproduksi sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Tahap produksi meliputi perekaman suara, pembuatan latar, pengambilan gambar, dan pengeditan. Dalam film "Bukan Salahku" waktu produksi yang di tempuh yakni selama 3 hari pengerjaan dan memerlukan 2 tempat lokasi dalam memenuhi kebutuhan dalam film ini.

#### 6. Pascaproduksi

Setelah tahap produksi selesai, tahap pascaproduksi dimulai. Tahap ini meliputi penyelesaian efek visual, penambahan musik dan suara, dan pengeditan final. Pada proses tahapan pascaproduksi film ini, di pecah menjadi dua tahapan, yakni editing offline dan editing online, pada editing offline memerlukan selama 6 hari pengerjaan, di kerjaan pada tanggal 12 desember 2022 sampai dari 17 desember 2022. Dan pada tahapan editing online memerlukan waktu selama 4 hari pengerjaan, dari tanggal 19 desember 2022 sampai dari 22 desember 2022.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **1. Simpulan**

Di dalam mengemban tugas sebagai mahasiswa hal yang menjadi puncak di dalam tersebut yakni adalah tugas akhir, dalam hal ini disebut dengan studi/projek independen, melalui jalur ini mahasiswa bebas menentukan karya apa yang akan menjadi luaran sebagai tugas akhir nantinya namun tetap pada bimbingan mitra dan dosen pembimbing. Karya yang di produksi oleh mahasiswa dibimbing penuh dan di dukung penuh oleh mitra dudi sebagai mitra yang memiliki kredibilitas yang baik, sehingga nantinya karya yang di produksi mampu memberikan hiburan ke masyarakat luas.

Tahapan-tahapan dan konsep yang sudah di rancang diharapkan mampu untuk memberikan gerbang pikiran kepada mahasiswa kedepannya, yang mana hal tersebut mungkin belum di dapatkan pada perguruan tinggi. Diciptakannya program studi/projek independen ini guna memberikan mahasiswa tanggung jawab di dalam mengatur sebuah produksi film dan juga di hadapkan langsung dengan masalah sesungguhnya di lapangan dunia industri nantinya.

Penerapan pergerakan kamera dinamis yang di terapkan di dalam film "Bukan Salahku" diharapkan mampu terima banik dengan khalayak baik dari medium dan juga medianya yang di hadirkan. Sehingga karya yang di sajikan menjadi sebuah karya yang baik, sehingga dapat di pamerkan kepada khalayak luas nantinya. Mahasiswa di harapkan utnuk mampu lebih berkembang kedepannya dalam berpikir kreatif dan melihat aspek yang menarik dan memiliki estetika seni untuk di jadikan sebuah karya kedepannya. Dan juga pengembangan diri bagi mahasiswa tersebut kedepannya.

#### **Saran**

Pelaksanaan program MBKM selama satu semester

ini, memperoleh pelajaran baru di dalam aspek alih pengetahuan, alih keterampilan, dan alih teknologi, begitu banyak hal yang di dapatkan selama proses proyek independen tersebut, namun terdapat beberapa saran yang ingin di sampaikan ke tiga belah pihak yang terlibat selama proses studi/projek independen :

#### 1. Bagi Perguruan Tinggi

Untuk kedepannya adanya program MBKM ini memiliki peranan yang sangat penting bagi mahasiswa, namun pada pemaparan informasi kurang terperinci dengan baik, sehingga mahasiswa yang terlibat di program tersebut menjadi salah paham di dalam pelaksanaannya, namun juga program MBKM memberikan begitu banyak hal yang positif di balik itu.

#### 2. Bagi Mahasiswa

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Eko Cahyo Wahyudi. 2018. "Pengambilan gambar dalam pembuatan video company profile di CV.Wangsa Evo Abadi (Bakso Abag Killer)".

I Wayan Sauca Widyantara Putra. 2022. Penerapan komposisi dan subject stajing dalam film "Suruh Ayu".

J. V. Mascelli. 1998. The Five C'S of Cinematography: Motion Picture, Los Angeles: Motion Picture.

Jwala Candra Gita Kosala. 2018. Analisis teknik pergerakan kamera pada film bergenre action Fast and Furious 7.

Naima Khoiru Nisa. 2015. Strategi kreatif iklan layanan masyarakat (ILM) dalam pemasaran sosial.

Putu Theja Budiana. 2022. Proyek lapangan "Film Bukan Kupu-Kupu Malam" dengan penerapan teknik pergerakan kamera dinamis.

Mahasiswa diharapkan kedepannya memiliki keaktifan yang lebih di dalam proses bertanya mengenai informasi yang masih simpang siur, seperti contohnya dalam proses bimbingan yang harus di lakukan setiap minggunya namun hanya di lakukan Ketika proses akhir-akhir akan selesai. Akan tetapi hal tersebut adalah kesalahan mahasiswa di dalam proses studi/projek independen berlangsung.

#### 3. Bagi Mitra

Mitra merupakan aspek terpenting di dalam proses studi proyek independen ini berlangsung, dikarenakan mitra yang terjun langsung memantau kegiatan mahasiswa yang mengambil program Studi/Projek Indenpenden ini berlangsung, diharapkan mitra kedeoannya untuk selalu menjaga relasi antara perguruan tinggi untuk proses perkembangan perguruan tinggi maupun mitra tersebut.

Rizky Zulfi Anwar. 2020. Pergerakan kamera untuk memperkuat dramatik pada sinematografi film "Bajing Loncat".

Roy Thompson Christopher J. Bowen. 2009. Grammar of the Shot : Second Edition.

S. M. A. W. Putra. 2021. "Penerapan Komposisi Simetris Dan Asimetris Guna Memvisualisasikan Karakter,".

Sang Made Agus Wahyudi Putra. 2021. "Penerapan Komposisi Simetris Dan Asimetris Guna Memvisualisasikan Karakter Dalam Film Pendek Genismara".