

**PERBANDINGAN CAMERAWORK FILM SUTRADARA BARAT DAN ASIA DALAM FILM AKSI
(STUDI KASUS FILM *THE RAID* DAN *IP MAN*)**

Mohammad Arief Azman Hanif, Irfansyah, Dianing Ratri

Institut Teknologi Bandung

email: hanifohanif@gmail.com

ABSTRAK

Film aksi bersutradara barat dan Asia memiliki keunikan tersendiri dalam menangani *camerawork*. Hal ini terlihat dalam film *The Raid* karya Gareth Evans (Sutradara Barat) dan *Ip Man* oleh Wilson Yip (Sutradara Asia). Oleh karena itu, penulis membuat perbandingan di antara keduanya dalam penelitian berjudul "Perbandingan *Camerawork* Antara Film Aksi dengan Sutradara Barat dan Asia". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan *camerawork* antara sutradara film barat dan Asia dalam film bergenre aksi. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, analisis, dan komparatif. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Gareth Evans (*The Raid*) lebih memanfaatkan *camerawork* sebagai alat untuk menciptakan emosi dan suasana yang diinginkan, sedangkan Wilson Yip lebih mendorong klaritas pada setiap adegan berkelahi agar penonton dapat melihat dengan jelas setiap hal yang terjadi dalam *frame*.

kata kunci: *camerawork*, aksi, sutradara, barat, asia

PENDAHULUAN

Camerawork adalah cara kamera digunakan dalam pembuatan film yang mencakup posisi, pergerakan, komposisi dari gambar yang diambil oleh kamera, dan merupakan salah satu aspek terpenting yang ada dalam *visual storytelling* sebuah film. Sedangkan *visual storytelling* merupakan teknik menarasikan sebuah cerita dalam bentuk visual (dapat dilihat) (Pimenta & Poovaiah, 2010).

Camerawork yang berkualitas dan unik tidak hanya dapat memberikan visual

yang menarik tetapi juga memberikan ciri khas tertentu pada sebuah film, sebuah hal yang tidak dapat diberikan oleh aspek lainnya. Hal ini paling terlihat dalam film-film aksi.

Camerawork (terutama dalam film aksi) juga berfungsi sebagai elemen yang membawa cerita sebuah film. Ketika *shooting* sebuah cerita, semua elemen visual untuk cerita tersebut harus ada dan siap untuk memperlihatkan cerita yang diinginkan (Bernard, 2007).

Sutradara sebagai salah satu peran terpenting dalam pembuatan film harus

memiliki kemampuan untuk mengatur segala hal yang ada di dalam produksi film, mulai dari naskah, audio, visual, termasuk *camerawork*. Dalam mengimplementasikan *camerawork*, sutradara-sutradara film memiliki metode-metodenya tersendiri. Berdasarkan observasi awal penulis, perbedaan-perbedaan metode tersebut paling terlihat dalam film-film oleh Sutradara Barat dan Asia.

Sudah ada berbagai dokumentasi yang membandingkan film aksi Asia dan Barat dari berbagai aspek. Namun, belum ditemukan yang secara spesifik membandingkan teknik-teknik *camerawork* dari kedua jenis film.

Dalam penelitian ini dilakukan perbandingan antara kedua jenis film dengan mengambil salah satu dari masing-masing tipe, yaitu *Ip Man* yang disutradarai oleh *Wilson Yip* (Asia) dan *The Raid* yang disutradarai oleh *Gareth Evans* (Barat) dan menganalisa *camerawork* dari masing-masing film. Selanjutnya, penulis mengkaji hal-hal yang membuat kedua teknik sinematografi tersebut efektif dan disukai oleh audiensnya.

METODE

Metode yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, analisis data, dan perbandingan (komparatif).

Untuk kualitatif deskriptif, *shot* dan teknik yang cenderung digunakan/unik dari masing-masing film akan dicatat dan dikumpulkan. Pada bagian analisis data, *shot*/teknik yang sama dan juga berbeda dari film tersebut akan dikelompokkan ke dalam sebuah daftar yang lengkap. Pada metode perbandingan (komparatif), data yang didapatkan akan dibandingkan dan juga dibahas dari segi fungsi masing-masing.

Berdasarkan teori yang dijabarkan, teknik-teknik *camerawork* yang ada akan dibagikan menjadi beberapa kategori:

1. *Shot*: angle dan posisi yang diambil saat perekaman
2. *Movement* (gerakan): pergerakan kamera dalam film

Beberapa istilah tentang teknik dasar dalam menggerakkan kamera digunakan dalam pembahasan perbandingan kedua film ini, antara lain:

Tilt

Menggerakkan kamera ke atas ke bawah berdasarkan sumbu horizontal kamera. Teknik ini berguna untuk memperlihatkan dua hal/ kejadian yang berbeda pada waktu yang sangat dekat. *Tilt* dapat digunakan untuk membuat sebuah subjek terlihat lebih besar dan signifikan (Mc Guinness, 2018). Gerakan ini juga digunakan untuk memperkenalkan sebuah karakter, terutama yang berwibawa (Storyblocks, 2019)

Pan

Seperti teknik *Tilting*, namun menyamping (sumbu vertikal). *Panning* berguna untuk menetapkan latar tempat dan juga teknik untuk mengikuti pergerakan subjek (Storyblocks, 2019).

Zoom

Mengubah *focal length* pada lensa untuk membuat seakan-akan objek terlihat lebih dekat atau lebih jauh dari layar. Teknik ini umumnya digunakan untuk memberikan focus kepada sebuah objek/subjek yang penting dalam sebuah cerita (Storyblocks, 2019). Teknik *zoom* yang dilakukan dengan cepat dapat memberikan rasa dramatik kepada sebuah kejadian (Mc Guinness, 2018).

Pedestal

Menggerakkan seluruh kamera ke atas atau kebawah. Gerakan ini digunakan untuk menunjukkan tinggi sebuah objek atau subjek (Storyblocks, 2019).

Dolly

Membawa kamera mendekat atau menjau kepada objek rekam (maju/mundur). Teknik ini dapat dilakukan menggunakan alat khusus dengan nama yang sama.



Gambar 1 Alat *Dolly*

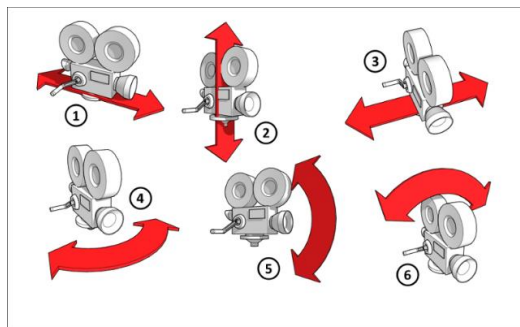
(sumber: <https://www.indiamart.com>)

Teknik ini berguna untuk mengikuti subjek, dan juga dapat memberikan perasaan seakan-akan penonton sedang berjalan mendekati subjek dan juga berguna meningkatkan intimitas antara penonton dan subjek (Mc Guinness, 2018).

Truck

Bekerja seperti *dolly*, namun teknik ini menggerakkan kamera secara menyamping. Teknik ini dapat dilakukan menggunakan alat seperti *dolly*, bahkan dilakukan dengan merekam dari jendela truk/diatas *pick-up*. Teknik ini berguna untuk mengikuti gerakan subjek dan mempertahankan hal-hal yang dilakukan subjek untuk tetap di layar.

Gerakan lain yang dapat digunakan adalah *roll*, yaitu menggulingkan kamera kesamping. Gerakan ini jarang dilakukan dan biasanya digunakan ketika subjek sedang melakukan gerakan spesifik (Clark, 2016).



Gambar 2 Teknik Pergerakan Kamera
(sumber: <https://www.bulbapp.com>)

Berdasarkan gambar diatas: 1 adalah *dolly*, 2 adalah *pedestal*, 3 adalah *truck*, 4 adalah *pan*, 5 adalah *tilt*, dan 6 adalah *roll*.

Selain teknik-teknik dasar diatas, ada beberapa teknik lain yang digunakan oleh banyak pembuat film yang dapat memberikan efek yang unik kepada film yang dibuat, contohnya:

Handheld Shooting

Dilakukan dengan cara membawa kamera rekam dengan tangan sendiri dan dibawa seperti kamera biasa. Hasilnya adalah gerakan kamera yang lebih terasa natural dan realistis berkat gerakan yang dihasilkan dibandingkan dengan pergerakan kamera yang lebih mulus dan statis menggunakan alat bantu. *Handheld* dapat memberikan persaan kepada penonton seperti menonton sebuah berita atau rekaman dokumentasi.

Handheld shooting juga memberikan kejutan (hal yang tidak terduga) pada *shot* yang menggunakannya. (Stuckmann, 2015)

Floating Cam/Stabilized Shot

Floating cam merupakan alat yang umumnya digunakan saat merekam film secara *handheld* menggunakan alat bernama *steadicam*, yang menggunakan pengimbang atau *gyroscope* bagi yang bertujuan untuk memberikan pergerakan kamera *handheld* yang lebih mulus.



Gambar 3 Steadicam

(sumber: <https://www.youtube.com>)

Crane (Derek)

Derek dapat digunakan untuk merekam film pada sudut yang tinggi. Alat ini berguna untuk merekam sebuah kejadian di sudut lain yang lebih tinggi sehingga memberikan perspektif yang berbeda pada sebuah *adegan*.



Gambar 4 Crane (Derek)

(sumber: <http://www.stvfe.com/>)

Menurut Adlorama (2018), teknik *sinematografi* dasar untuk menggunakan camera dalam perfilman adalah:

Extreme Long Shot

Memperlihatkan area yang luas untuk memperlihatkan skala subjek di bandingkan dengan lingkungan disekitarnya.

Memperlihatkan area yang luas untuk memperlihatkan skala subjek di bandingkan dengan lingkungan di sekitarnya. Shot ini umumnya berfungsi sebagai *establishing shot*, yaitu *shot* yang berguna untuk menetapkan/mengganti latar tempat *adegan* akan terjadi (Maio, 2019).

Bird's Eye View Shot

Sesuai dengan namanya, *shot* ini diambil untuk memperlihatkan skala yang besar dari sudut yang tinggi seperti burung.

Shot ini memiliki fungsi yang mirip dengan *extreme long shot*, namun diambil dari tempat yang jauh lebih tinggi sehingga dapat memperlihatkan skala tempat yang jauh lebih besar.

Jenis shot lain yang mengambil perspektif hewan adalah *frog's eye view/*

worm's eye view, yaitu *shot* yang mengambil *shot* dari lantai ke atas/subjek layaknya cacing/kodok yang melihat ke atas (Student resources, 2018).

Worm's eye view sendiri berguna untuk membuat objek sekitar terlihat lebih besar dan secara otomatis, membuat penonton merasa sangat kecil. Hal ini juga membuat subjek dilayar terlihat lebih besar dan berwibawa (Stinson, 1995).

Long Shot

Shot yang sedikit lebih dekat dari *extreme long shot*. *Shot* ini berguna agar penonton bisa mengetahui kejadian dengan lebih jelas, namun masih bisa terlibat secara emosional dengan adegan.

Shot yang mirip dengan ini adalah *full shot* yang menunjukkan lingkungan disekitar subjek, namun dengan subjek masih memenuhi *frame* (telapak kaki sampai kepala subjek menyentuh atau dekat batas *frame*) (Studiobinder, 2019).

Medium Shot

Lebih dekat daripada *long shot*. *Shot* ini umumnya menunjukkan subjek dari pinggang/perut keatas. *Shot* ini biasanya digunakan untuk percakapan/interaksi

antar subjek dan berfungsi agar penonton bisa melihat subjek lebih dekat tetapi dengan sifat yang lebih informatif daripada emosional.

Shot yang mirip dengan ini adalah *medium full-shot*, yang menunjukkan subjek dari lutut/paha keatas (Studiobinder, 2019).

Close-Up Shot

Shot ini memperlihatkan hanya seluruh kepala mulai dari leher atau dagu. *Shot* ini berguna agar penonton lebih terkait/personal kepada subjek secara emosional. *Shot* yang mirip adalah *medium close-up shot*, yang memperlihatkan mulai dari dada ke kepala (Studiobinder, 2019).

Extreme Close-Up Shot

Shot yang jauh lebih dekat dan terfokus daripada *close-up*, biasanya kepada mata subjek. *Shot* ini sering digunakan untuk mengatur suasana dan menambah drama dari sebuah adegan.

Dutch Angle Shot

Dutch Angle, *dutch tilt canted angle*, atau *oblique angle*, merupakan jenis *shot* yang memiliki kemiringan kamera pada garis horizontal. Umumnya digunakan

untuk memberikan rasa ketidaknyamanan atau kegentingan kepada penonton (Lannom, 2019).

Over-The-Shoulder Shot

Shot ini memperlihatkan hanya pundak dan kepala yang tidak fokus di latar depan, sementara orang/ objek didepannya difokuskan. *Shot* ini berguna untuk membuat sebuah adegan percakapan terasa alami.

Tilt Shot

Shot ini menggunakan pergerakan *tilt* (berputar pada sumbu horizontal) untuk memperlihatkan sudut yang luas secara vertical atau untuk perlahan-lahan memperlihatkan sesuatu di akhir perputaran, dapat berupa seseorang atau sesuatu yang penting dari cerita.

Panning Shot

Seperti *tilt shot*, namun menyamping. Teknik ini juga berguna untuk memperlihatkan latar tempat yang ada di adegan.

Zoom Shot

Teknik ini berguna untuk meningkatkan fokus kepada karakter/ subjek tertentu.

Crane Shot

Shot yang menggunakan derek, untuk menggerakkan kamera ke posisi yang tinggi. *Shot* ini umumnya berguna untuk memberikan perspektif yang tinggi untuk film.

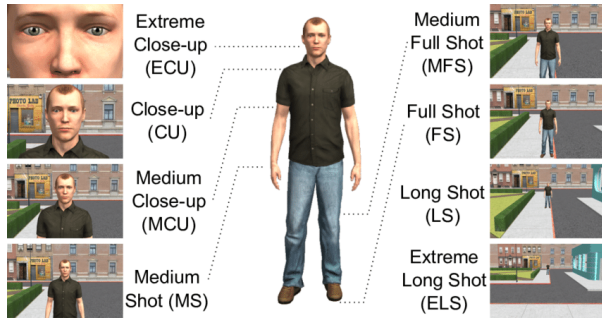
Tracking Shot

Shot yang mengikuti karakter/subjek tertentu yang sedang berkelana secara konstan. *Shot* ini dapat menggunakan alat-alat tertentu seperti *dolly*, mesin derek, *steadicam*, atau alat-alat lainnya.

Shot ini biasa digunakan untuk memamerkan adegan dan kejadian di sekitar subjek tanpa memerlukan potongan (Lannom, 2020)

Point-Of-View Shot

Juga dikenal sebagai *subjective shot*, *shot* ini bermaksud untuk membawa mata penonton ke posisi spesifik yang ingin diperlihatkan oleh pembuat film. *Shot* ini dapat mengambil *angle* yang membuat kamera tersebut seperti mata dari sebuah objek tertentu, seperti mata manusia



Gambar 5 Contoh *Shot* Pada Film

(sumber: <https://www.researchgate.net/>)

Shot ini berguna agar penonton dapat merasakan secara langsung hal-hal yang terjadi dalam suatu adegan dan juga yang terjadi terhadap subjek.

HASIL DAN PEMBAHASAN (12pt, bold)

Pembahasan akan diawali dengan deskripsi singkat dari film, diikuti dengan analisis perbandingan teknik *camerawork* kedua sutradara, dan diakhiri dengan penjelasan mengenai tujuan/fungsi dari teknik-teknik tersebut.

Deskripsi Film *The Raid*

Film ini bercerita tentang seorang polisi bernama Rama, bersama dengan sekelompok tim SWAT yang terperangkap di dalam sebuah rumah susun milik sebuah pasukan penjahat yang berusaha membasmi mereka. Rama dan rekan-rekannya berusaha bertahan hidup dan

mengalahkan para penjahat dan masukannya untuk keluar dari tempat tersebut.

Sebagian besar durasi rekam film ini terjadi didalam rumah susun yang memiliki kamar-kamar yang kecil dan juga lorong-lorong yang panjang yang umumnya memiliki ruang gerak yang terbatas.



Gambar 6 Latar Tempat Lorong Film *The Raid*

(sumber: Film *The Raid*)

Adegan berkelahi terjadi secara dinamis, yaitu bisa terjadi kapan saja, dan dimana saja. Musuh dapat muncul ditempat manapun dan sulit diprediksi.

Deskripsi Film *Ip Man*

Film ini bercerita tentang seorang ahli bela diri dari cina bernama Ip Man mengenai kehidupannya sebagai ahli bela diri sebelum dan ditengah okupasi Jepang dimasa perang dunia tahun 1973. Sepanjang film, Ip Man melakukan duel melawan berbagai ahli bela diri lainnya

untuk bertahan diri dan mengajarkan ilmu bela dirinya

Kepada masyarakat sekitarnya untuk mempertahankan diri melawan penjahat yang mengancam kemandirian mereka. Latar tempat yang diambil beragam mulai dari tempat tinggal Ip Man sampai panggung pertarungan.



Gambar 7 Latar Tempat Panggung Film *Ip Man*
(sumber: Film *Ip Man*)

Adegan berkelahi sebagian besar terjadi di tempat yang luas dan memiliki banyak ruang gerak dan di perlakukan seperti turnamen, yaitu tempatnya sudah pasti, lawan sudah ditetapkan, dan dapat diketahui waktu kejadiannya.

Analisis Camerawork

Telah dibuat tabel yang membandingkan frekuensi dari penggunaan berbagai teknik *camerawork* yang ada.

TABEL 1 HASIL ANALISIS CAMERAWORK

Kategori	Teknik	<i>The Raid</i>	<i>Ip Man</i>
Shot	<i>Extreme long</i>	Tidak ada	Tidak ada
	<i>Long</i>	Tidak ada	Kadang-kadang
	<i>Full</i>	Sering	Sering
	<i>Medium long-shot</i>	Sering	Sering
	<i>Medium</i>	Sering	Sering
	<i>Medium Close-up</i>	Kadang-kadang	Kadang-kadang
	<i>Close-up</i>	Kadang-kadang	Kadang-kadang
	<i>Extreme Close-up</i>	Tidak ada	Tidak ada
	<i>Bird's eye</i>	Tidak ada	Tidak ada
	<i>Worm's eye view</i>	Kadang-kadang	Kadang-kadang
	<i>Dutch-angle</i>	Sering	Kadang-kadang
	<i>Over-the-shoulder</i>	Sering	Kadang-kadang
	<i>Tracking</i>	Tidak ada	Tidak ada
	<i>Point-of-view</i>	Kadang-kadang	Kadang-kadang
Movement	<i>Tilt</i>	Kadang-kadang	Kadang-kadang
	<i>Pan</i>	Sering	Sering
	<i>Zoom</i>	Tidak ada	Tidak ada
	<i>Pedestal</i>	Tidak ada	Tidak ada
	<i>Dolly</i>	Sering	Sering
	<i>Truck</i>	Sering	Sering
	<i>Roll</i>	Kadang-kadang	Tidak ada
	<i>Handheld</i>	Sering	Jarang
	<i>Floating Cam</i>	Tidak pasti	Tidak pasti
	<i>Dolly</i>	Kadang-kadang	Sering
<i>Crane</i>	Jarang	Sering	

Berdasarkan table tersebut dapat dilihat bahwa kedua film memiliki

beberapa teknik yang sama (digunakan dengan frekuensi yang berbeda). Kedua film ini memiliki beberapa *shot* dengan jarak yang sama, yaitu *full*, *medium long*, *medium*, *medium close-up*, dan sampai *close-up*. *Shot* lain, yaitu *long shot* hanya digunakan film *Ip Man*. *Shot* lain yang digunakan oleh kedua film adalah *dutch-angle*, *over-the-shoulder*, dan *point-of-view*.

Sedangkan teknik *movement* yang digunakan oleh kedua film adalah *tilt*, *pan*, *dolly*, *handheld*, *dolly*, *crane* dan *truck*. Satu teknik yang hanya digunakan oleh film *The Raid* adalah *roll*. Untuk teknik *floating cam*, belum pasti ditemukan teknik ini di film *The Raid* ataupun *Ip Man*.

Long Shot

Longshot pada film *The Raid* dan *Ip Man* digunakan untuk menetapkan lokasi yang akan digunakan pada adegan-adegan pada film dan juga memperlihatkan kejadian pada sebuah adegan secara keseluruhan.



Gambar 8 *Long Shot* pada Film *Ip Man*
(sumber: Film *Ip Man*, 00:46:59)

Akan tetapi, tidak ada penggunaan *long shot* pada film *The Raid* dikarenakan sebagian besar adegan terjadi di ruangan yang cenderung kecil dan sempit.

Fullshot

Fullshot digunakan kedua film untuk memberikan gambar yang lebih jelas mengenai apa yang terjadi kepada sang karakter dan juga yang sedang karakter lakukan, namun masih memberikan informasi mengenai hal-hal yang terjadi di sekitarnya dan juga lokasi karakter berada.



Gambar 9 *Fullshot* pada Film *Ip Man*
(sumber: Film *Ip Man* 00:19:37)

Medium Shot

Medium-long shot dan *medium shot* digunakan kedua sutradara untuk memberikan fokus kepada hal yang dilakukan oleh sang karakter utama/subjek, setiap gerakan yang dilakukan oleh subjek akan terlihat lebih jelas dan memberikan pengaruh yang lebih kuat kepada penonton.



Gambar 10 *Medium Shot* pada Film *The Raid*
(sumber: Film *The Raid*, 01:18:13)

Seperti *full-shot*, *medium-long* dan *medium-shot* juga memberikan sedikit informasi mengenai lingkungan sekitar karakter, juga untuk adegan percakapan.



Gambar 11 *Medium Shot* pada Film *Ip Man*
(sumber: Film *Ip Man*, 00:31:39)



Gambar 12 Adegan Percakapan pada Film *The Raid*
(sumber: Film *The Raid*, 01:05:50)



Gambar 15 Adegan Percakapan Film *Ip Man*
(sumber: Film *Ip Man*, 00:11:17)

Close-Up

Medium close-up dan *close-up* digunakan untuk memberikan rasa yang lebih personal kepada interaksi antara subjek/karakter. Teknik ini sering dimanfaatkan untuk memperlihatkan ekspresi dari subjek secara detail.



Gambar 13 *Close-up Shot* pada Film *The Raid*
(sumber: Film *The Raid*, 00:59:11)



Gambar 13 *Close-up Shot* pada Film *Ip Man*
(sumber: Film *Ip Man* 00:54:12)

Teknik ini juga digunakan pada film *The Raid* untuk memberikan fokus kepada aksi tertentu yang dilakukan oleh subjek yang bertujuan memberikan kesan yang lebih kuat pada aksi tersebut.



Gambar 14 *Close-Up* Tikaman Ke Kaki pada Film
The Raid
(sumber: Film *The Raid*, 00:38:03)

Worm's Eyes View

Worm's eye view digunakan untuk memperlihatkan gerakan spesifik yang dilakukan oleh karakter dalam adegan berkelahi. *Shot* ini juga dimanfaatkan untuk membuat karakter tertentu terlihat lebih besar, berwibawa, dan menakutkan,

terutama ketika melakukan gerakan spesifik tersebut.



Gambar 15 *Worm's Eye View* pada Film *Ip Man*
(sumber: Film *Ip Man*, 1:37:29)



Gambar 16 *Worm's Eye View* pada Film *The Raid*
(sumber: Film *The Raid*, 01:19:30)

Dutch Angle

Selain frekuensi penggunaan, *dutch angle* juga memiliki fungsi yang berbeda untuk kedua film. Untuk film *The Raid*, *dutch angle* digunakan untuk memberikan rasa ketidaknyamanan kepada adegan. *Angle* ini sering digunakan sebelum dan di tengah pertarungan.



Gambar 17 Penggunaan *Dutch Angle* Di Tengah Sebuah Adegan berkelahi pada Film *The Raid* (Sumber: Film *The Raid*, 00:52:35)

Dutch angle juga digunakan ketika karakter sedang mengalami *emotional breakdown/* kelelahan atau ditengah suasana yang genting.



Gambar 18 Adegan Rama (Karakter Utama) yang Kewalahan dan Stress Setelah Berkelahi (sumber: Film *The Raid*, 00:56:21)

Untuk film *Ip Man*, *dutch angle* cenderung digunakan untuk *adegan berkelahi*. Beberapa digunakan untuk fungsi yang serupa seperti *The Raid*, seperti ketika seorang karakter merasakan keraguan saat berkelahi atau ketika seorang karakter sedang terluka parah/disiksa oleh lawan.



Gambar 19 *Dutch Angle* Adegan Berkelahi *Ip Man* (sumber: Film *Ip Man*, 00:31:36)

Namun, sebagian besar penggunaan teknik ini digunakan untuk memberikan *angle* yang unik pada sebuah adegan berkelahi. Terutama ketika seorang karakter akan memberikan serangan yang tidak diantisipasi oleh lawannya dan juga penonton



Gambar 20 *Dutch Angle* Adegan Berkelahi *Ip Man* (sumber: Film *Ip Man*, 00:58:53)

Over-the-shoulder

Pada film *The Raid*, *over-the-shoulder* memiliki fungsi yang berbeda pada berbagai situasi

Shot ini sering digunakan sebelum terjadinya adegan berkelahi untuk menetapkan dimana karakter berada dan siapa yang akan dia lawan. Lawan dan

karakter utama berhadapan satu sama lain pada *shot* ini.



Gambar 21 *Over-The-Shoulder Shot* Sebelum
Adegan Berkelahi
(sumber: Film *The Raid*, 00:52:20)

Over-the-shoulder juga digunakan ditengah adegan berkelahi ketika karakter tertentu memberikan serangan mematikan kepada lawannya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kesan dari serangan tersebut.



Gambar 22 *Over-The-Shoulder Shot* Di Tengah
Adegan Berkelahi
(sumber: Film *The Raid*, 01:17:07)

Shot ini juga digunakan untuk adegan percakapan, khususnya percakapan yang bersifat intens.



Gambar 23 *Over-The-Shoulder Shot* Untuk
Percakapan
(sumber: Film *The Raid*, 01:08:19)

Film *Ip Man* menggunakan teknik ini cenderung hanya untuk percakapan dan interaksi lain antar karakter yang tidak berhubungan dengan adegan berkelahi.



Gambar 24 *Over-The-Shoulder Shot* Untuk
Percakapan pada *Ip Man*
(sumber: Film *Ip Man*, 00:22:29)

Dapat dilihat dari tabel bahwa kedua film menggunakan beberapa teknik yang sama seperti *tilt*, *pan*, *dolly*, dan *truck*. Satu teknik yang hanya digunakan oleh film *The Raid* adalah *roll*.

Tilt dan *Pan* digunakan kedua film untuk mengikuti gerakan subjek dan juga untuk mengubah focus dari satu satu subjek ke subjek yang lain.

Perbedaannya adalah kedua teknik ini digunakan oleh film *The Raid* menggunakan cara *handheld*, sedangkan film *Ip Man* menggunakan alat seperti *tripod* dan *dolly* agar terlihat stabil.

Teknik *dolly* dan *truck* memiliki fungsi yang mirip antara film *The Raid* dan *Ip Man*. Teknik ini digunakan untuk mengikuti pergerakan actor, dan juga untuk menetapkan latar tempat didalam dan diluar adegan berkelahi. Perbedaannya adalah kedua teknik ini dilakukan dengan cara yang berbeda untuk kedua film.

Pada film *The Raid*, teknik ini sebagian besar dilakukan tidak dengan alat seperti *dolly*, melainkan *handheld*, menghasilkan gerakan yang lebih kasar dan natural. Sementara itu, *Ip Man* melakukan gerakan tersebut menggunakan alat *dolly* untuk menghasilkan gerakan yang lebih mulus dan stabil.

Teknik *roll* pada film *The Raid* memiliki fungsi yang spesifik. Teknik ini hanya digunakan untuk mengikuti gerakan karakter/subjek.



Gambar 25 Teknik *Roll* pada Film *The Raid*
(sumber: Film *The Raid*, 01:17:55)

Handheld merupakan teknik utama yang paling banyak digunakan Gareth Evans dalam pembuatan film *The Raid*, terutama dalam adegan berkelahi. *Handheld* pada film ini menghasilkan pergerakan kamera yang natural berkat pemegang yang terus bergerak.



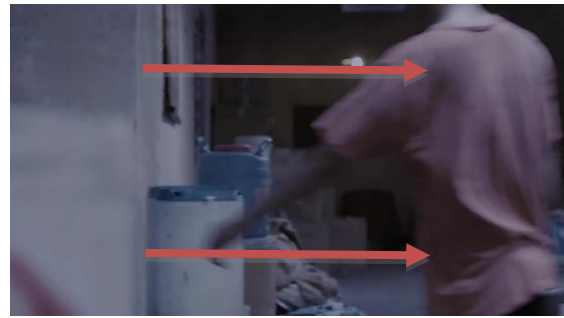
Gambar 26 Teknik *Handheld* Film *The Raid*
(sumber: <https://www.youtube.com>)

Hal ini sesuai dengan sifat adegan berkelahi dari film *The Raid* yang dinamis dan bahkan *chaotic* di beberapa situasinya. teknik ini tetap digunakan Bahkan diluar adegan berkelahi. Sifat teknik *handheld* yang selalu bergerak

berguna dalam mempertahankan ketegangan.

Pada film sutradara Wilson Yip, dapat dilihat juga penggunaan teknik *handheld* di beberapa adegan berkelahi, tapi digunakan dengan sangat terbatas. Berdasarkan observasi, teknik ini hanya digunakan disaat subjek melakukan gerakan khusus disaat pertarungan.

Alat *Dolly* dan *Crane* digunakan dengan fungsi yang berbeda dalam pembuatan film *The Raid* dan *Ip Man*. *The Raid* menggunakan menggunakan *dolly* dan *crane* secara terbatas. Teknik ini hanya digunakan untuk meng-*establish* latar adegan agar terlihat jelas tempat kejadian berada. *Dolly* juga digunakan pada beberapa adegan yang memerlukan shot yang mengikuti karakter tertentu.



Gambar 27 Dan 28 Contoh *Shot* yang Menggunakan *Dolly*
(sumber: Film *The Raid*, 00:52:35 dan 1:16:36)

Alat *Crane* digunakan dengan sangat terbatas pada film *The Raid*. Berdasarkan observasi, hanya ada 2 shot yang menggunakan alat ini.

Metode ini digabungkan dengan teknik *handheld* dengan cara mengikatkan *cameraman* kepada *crane* tersebut. Hasilnya adalah shot yang diambil dari angle yang tinggi, namun masih memiliki pergerakan natural dari teknik *handheld*.



Gambar 29 Penggunaan *Crane* pada Film *The Raid*
(sumber: <https://www.youtube.com>)

Dibandingkan dengan *The Raid*, film *Ip Man* menggunakan alat *Dolly* dan *Crane* dengan frekuensi yang lebih tinggi. *Dolly*

pada film *Ip Man*, crane juga digunakan untuk merekam *adegan berkelahi*. Penggunaan *dolly* pada pembuatan film *Ip Man* menciptakan gambar yang lebih stabil dan mulus, sehingga setiap gerakan yang dilakukan oleh karakter terlihat lebih jelas dan mudah diikuti.

Berbeda dengan *The Raid*, penggunaan *crane* Pada film *Ip Man* bermaksud untuk menciptakan shot yang mulus dan stabil, sama seperti penggunaan *dolly* pada film.



Gambar 30 Penggunaan *Crane* pada Film *Ip Man*
(sumber: <https://www.youtube.com>)

Alat *crane* cenderung digunakan untuk mengambil shot dari tempat tinggi yang berguna untuk merekam sebuah latar tempat dan juga kejadian/aktivitas secara keseluruhan.



Gambar 31 Penggunaan *Crane* Sebagai Penetap Latar pada Film *Ip Man*
(sumber: Film *Ip Man* 1:10:19)



Gambar 32 Penggunaan *Crane* dalam *Adegan Berkelahi* pada Film *Ip Man*
(sumber: Film *Ip Man*, 1:00:17)

KESIMPULAN

Camerawork memiliki peran yang sangat penting dalam *visual storytelling* perfilman. Namun, masing-masing sutradara memiliki preferensi tersendiri dalam menggunakan teknik ini dalam pembuatan film, terutama dalam film aksi.

The Raid dan *Ip Man* memiliki teknik-teknik mirip yang digunakan oleh masing-masing sutradara, namun memiliki tujuan yang berbeda.

Gareth Evans (*The Raid*) memanfaatkan aspek *movement* dari *camerawork* sebagai alat untuk memanipulasi emosi dan suasana yang

diinginkan untuk adegan-adegan yang ada, sedangkan Wilson Yip lebih mendorong kejelasan pada setiap adegan berkelahi agar penonton dapat melihat dengan jelas setiap hal-hal yang terjadi di *frame*.

Diterima: 11 Mei 2020/ Disetujui: 26 Juni 2020

DAFTAR PUSTAKA

Pimenta, S. dan Poovaiah, R. (2010). "On Defining Visual Narratives."
<http://www.idc.iitb.ac.in/resources/dt-aug-2010/On%20Defining%20Visual%20Narratives.pdf>

Bernard, S.C. (2007). "Documentary Storytelling: Making Stronger and More Dramatic Nonfiction Films, Second Edition." Elsevier.

Lannom, S.C. (2019). "Dutch Angles: Creative Examples of Camera Movements & Angles."
<https://www.studiobinder.com/blog/dutch-angle-shot-camera-movement/>

Mc Guinness, Karen.(2018) "Understanding 16 Types of Camera Shots."
<https://boords.com/blog/16-types-of-camera-shots-and-angles-with-gifs>

Maio, Alyssa. (2019). "What is an Establishing Shot? Creative examples that Set the Tone".
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-an-establishing-shot-definition-examples/>

Lannom, SC. (2020). "What is a Tracking Shot? The 25 Best Tracking Shot Examples & Definition".

<https://www.studiobinder.com/blog/tracking-shot-camera-movement-definition/#tracking-shot-basics>

Storyblocks. (2019). "7 Basic Camera Movements."
<https://blog.storyblocks.com/video-tutorials/7-basic-camera-movements/>

Stinson, Jim. (1995). "Camera Work: What's your angle?".
<https://www.videomaker.com/article/c10/1387-camera-work-whats-your-angle>