

**ANALISIS FRAMING
REPRESENTASI
BENCANA DALAM
FILM BANGKIT!
(2016):
MELALUI TEKNIK MONTASE
DARI SUDUT PANDANG
SUBJEKTIF**

IRWAN TARMAWAN
RAMA MUTSAQOFUL FIKRI

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain
Universitas Komputer Indonesia

Irwan Tarmawan, Saat ini aktif sebagai pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia.

Rama Mutsaqoful Fikri, Saat ini aktif sebagai pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia.

Koresponden Penulis

Irwan Tarmawan | irwan.tarmawan@email.unikom.ac.id

Rama Mutsaqoful Fikri | ramafikri14@gmail.com

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia

Jl. Dipati Ukur No.112-116, Lebakgede, Kecamatan
Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132

Paper submitted: 7 July 2022

Accept for publication: 19 July 2022

Published Online: 31 July 2022

ABSTRACT

The purpose of this research is to understand disaster scene relation that use CGI in film montage techniques for *Bangkit!* (2016) movie from subjective point on view. To support research, research method used through descriptive approach with framing analysis techniques of Pan and Kosicki models. Data collection with documents research sourced from *Bangkit!* (2016) movie file and literature sources which contains the main theories to study films. *Bangkit!* (2016) movie able to present a big disaster scene representation in Jakarta city through advanced CGI use and supported by dramatic stories. But in some important scenes, CGI use is looks not maximal and perspective realist story is not in accordance with existing reality. This matter caused *Bangkit!* (2016) movie creation which has not been maximal, because movies with disaster genres requires detailed planning and it takes a large and wide scale, and *Bangkit!* (2016) movie is a movie with the first action-disaster genre made by Indonesian filmmakers. However, the achievement of *Bangkit!* (2016) movie able to present media messenger information and entertainment for movie audiences in Indonesia.

Keywords: *Bangkit!* movie, Disaster, Montage, Representation, Subjective point on view.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami relasi adegan bencana yang menggunakan CGI dalam teknik montase pada film *Bangkit!* (2016) dari sudut pandang subjektif. Untuk mendukung penelitian, metode penelitian yang digunakan melalui pendekatan deskriptif dengan teknik analisis *framing* model Pan dan Kosicki. Pengumpulan data dengan *document research* yang bersumber dari file film *Bangkit!* (2016) serta sumber literatur yang berisi teori-teori utama untuk mengkaji film. Film *Bangkit!* (2016) mampu menyajikan representasi adegan bencana yang besar di kota Jakarta melalui penggunaan CGI yang canggih dan didukung dengan cerita yang dramatis. Tetapi di beberapa adegan penting, penggunaan CGI terlihat belum maksimal serta perspektif realis cerita tidak sesuai dengan realita yang ada. Hal ini disebabkan penggarapan film *Bangkit!* (2016) yang belum maksimal, karena film dengan genre bencana membutuhkan perencanaan hingga terperinci dan dibutuhkan skala yang besar dan luas, ditambah lagi film *Bangkit!* (2016) merupakan film dengan genre *action-disaster* pertama yang dibuat oleh sineas Indonesia. Namun, pencapaian film *Bangkit!* (2016) mampu menyajikan media informasi penyampai pesan dan hiburan untuk para penonton film di Indonesia.

Kata Kunci: Film *Bangkit!*, Bencana, Montase, Representasi, Sudut pandang subjektif

PENDAHULUAN

Film menjadi sebuah media hiburan bagi masyarakat luas sejak era kemunculannya. Namun selain sebagai hiburan, film dapat dimasukkan dalam disiplin seni (media ekspresi pembuatnya), sejarah (kemampuan menyajikan perkembangan sejarah peradaban) hingga kajian komunikasi (media penyampai pesan yang efektif untuk kepentingan tertentu). Menurut Pratista, dalam film cerita terdapat unsur naratif. Naratif berisi rangkaian peristiwa yang berhubungan antara yang satu dan lainnya, serta selalu bersangkut paut dengan hukum logika sebab dan akibat (kausalitas) yang berlangsung dalam suatu ruang dan waktu. Selain itu juga terdapat unsur sinematik yang bisa dikatakan sebagai gaya untuk mengolah materi (cerita) melalui visual maupun audio. Unsur sinematik juga merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film yang terdiri: *mise-en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara (Pratista 60). Variasi genre-genre film Indonesia hingga saat ini hanya sebatas genre populer saja seperti drama romantis, komedi dan horor. Namun pada tahun 2016 muncul film dengan genre non populer yaitu *action disaster* atau bencana dan film tersebut adalah *Bangkit!* (2016). Untuk menghadirkan visual bencana, film *Bangkit!* (2016) menggunakan teknologi CGI. Menurut Raharja dkk, CGI (*Computer Generated Imagery*) adalah penerapan bidang komputer grafis untuk pembuatan dan *editing* gambar (visual 3D) secara digital (Rahardja & Desrianti 119-120). Dengan CGI, visual bencana bisa dibuat dengan bantuan 3D komputer karena hal yang sulit jika menggunakan *live-shot* atau pengambilan secara langsung. Genre bencana memiliki potensi untuk menambahkan hal-hal dalam unsur filmnya supaya memiliki kesan dramatis, salah satunya adalah penggunaan sudut pandang sinematik. Menurut Joseph M. Boggs sudut pandang subjektif memberikan dampak kepada penonton berupa kedalaman emosional yang dialami oleh seorang tokoh karakter yang terlibat pada suatu adegan peristiwa. Semakin subjektif sudut pandang yang dipergunakan dalam film maka semakin dalam dan lebih langsung menjadi suatu penghayatan khusus bagi penonton, karena akan semakin lama penonton terlibat dalam peristiwa yang diperlihatkan (Boggs 103).

Berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai penggunaan sudut pandang subjektif oleh Rezkiawan Fadhillah dimana menjadi acuan

penggunaan sudut pandang subjektif berupaya untuk membangun keterlibatan penonton pada visual dan cerita yang disajikan.¹

Meskipun pada penelitian tersebut yang menjadi objeknya adalah video klip musik, namun penggunaan sudut pandang tersebut sama saja seperti film, bahkan film berpotensi untuk lebih mengeluarkan potensinya dengan penggunaan sudut pandang subjektif. Penelitian ini akan melihat realitas bencana dikonstruksi melalui media film dengan sudut pandang subjektif sebagai batasannya. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fikri Anggara menjadi acuan karena membahas sudut pandang sinematik dalam film.² Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yuyu Rulia Syarof menjadi acuan karena menggunakan analisis *framing* untuk mengetahui pesan pada sebuah film.³

Terlihat dari ketiga penelitian sebelumnya tidak mengangkat tema realitas bencana dikonstruksi pada media film yang dalam proses penyajian visualnya membutuhkan penggarapan yang serius. *Bangkit!* (2016) merupakan film bencana pertama yang dibuat oleh sineas Indonesia. Pencapaian visual bencana dibuat oleh teknologi CGI.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Noor Pendekatan kualitatif merupakan proses penelitian dan pemahaman untuk menganalisis suatu fenomena sosial dan perkara manusia yang berdasarkan pada metodologi (Noor 34-35). Penelitian ini juga bersifat deskriptif yaitu terlebih dahulu memecah beberapa bagian unsur-unsur yang akan di analisis. Sedangkan analisis framing menurut Eriyanto merupakan suatu metode untuk memandang cara bercerita (*story telling*) media dari suatu peristiwa. Analisis *framing* digunakan untuk membuktikan dan melihat cara media mengkonstruksi realitas (tragedi, aktor, komunitas, dsb) (Eriyanto 11).

1 Fadhillah, R. *Membangun Keterlibatan Penonton Dengan Angle Kamera Subjektif Pada Penyutradaraan Video Musik Grup Band "Alphablopho"*. 2017, www.slidedocument.org.

2 Anggara, F. *Kajian Sudut Pandang Sinematik Aksi Beladiri pencak Silat Pada Film Merantau*. 2015, www.elib.unikom.ac.id.

3 Syarof, Y. R. *Analisis Framing Pesan Moral Film Get Married*. 2008, www.repository.uinjkt.ac.id.

Objek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu film dengan judul *Bangkit!* dari rumah produksi film Suryanation, Oreima Films, Kaninga Pictures dan di sutradarai oleh Rako Prijanto yang rilis tahun 2016.

Prosedur Pengambilan Data

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah memahami unsur pembentuk film pada film *Bangkit!* (2016) melalui file video film *Bangkit!* yang bersumber dari DVD. Kemudian pencarian data untuk mendukung penelitian dengan studi literatur dan pencarian data melalui online untuk melengkapi data gambar.

Metode Analisa

Analisis *framing* menurut Eriyanto memiliki dua aspek, yaitu memilih fakta atau realitas dan menuliskan fakta (Eriyanto 80-81). Dalam memilih fakta, pertimbangan yang digunakan yaitu bagian mana yang ditonjolkan dari realitas, bagian realitas mana yang akan dan tidak disajikan, maka konstruksi dari suatu kejadian akan berbeda antara satu media dengan media yang lain. Sedangkan proses menuliskan fakta berkaitan dengan cara fakta yang sudah dipilih akan disajikan kepada khalayak dan cara pengungkapannya dengan kata, kalimat dengan bantuan penekanan foto dan gambar. Representasi menurut Hall yaitu memproduksi makna yang menyampaikan suatu makna melalui bahasa (Hall). Unsur pembentuk film terbagi menjadi dua yaitu unsur naratif, yaitu bahan cerita, kemudian unsur sinematik, yaitu cara atau teknik mengolah bahan cerita (Pratista 1). Perspektif realisme pada film yaitu kualitas film terletak pada kemampuannya menangkap hal-hal nyata dan realis (Ernesto).

Montase menurut Eisenstein adalah kombinasi dari generalisasi komposisi tentang gambar dan gambar itu sendiri: 'fusi' dari unsur-unsur komposisi yang disatukan bersama dengan 'kontur' gambar yang umum (Eisenstein 37-47). Dalam pengertian lain, Montase dalam istilah perfilman adalah cara atau teknik mengedit potongan film tematik (*footage*) yang telah diambil dan terpisah kemudian menggabungkannya ke dalam rangkaian yang disusun. Dengan beberapa teori yang digunakan, maka analisis menggunakan tabel bersifat deskriptif yang didalamnya terdapat :

1. Naratif : penjelasan cerita pada adegan

atau scene yang dipilih.

2. *Mise-en scene* : penjelasan segala hal yang terletak didepan kamera dalam sebuah frame scene yang dipilih.

3. Sudut pandang subjektif : penjelasan mengenai peran penting sudut pandang tersebut dalam membangun suasana pada suatu adegan atau scene yang dipilih.

4. Perspektif realisme : penjelasan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan logika nyata pada adegan atau scene yang dipilih.

5. Montase : penjelasan mengenai teknik pengeditan pada adegan atau scene yang dipilih.

6. CGI : penjelasan mengenai efek visual guna menyajikan sebuah visual bencana pada adegan atau scene yang dipilih.

Hasil

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Noor Pendekatan kualitatif merupakan proses penelitian dan pemahaman untuk menganalisis suatu fenomena sosial dan perkara manusia yang berdasarkan pada metodologi (Noor 34-35). Penelitian ini juga bersifat deskriptif yaitu terlebih dahulu memecah beberapa bagian unsur-unsur yang akan di analisis. Sedangkan analisis framing menurut Eriyanto merupakan suatu metode untuk memandang cara bercerita (*story telling*) media dari suatu peristiwa. Analisis framing digunakan untuk membuktikan dan melihat cara media mengkonstruksi realitas (tragedi, aktor, komunitas, dsb) (Eriyanto 11).

Hasil dari *scene* yang menjadi batasan analisis yaitu pencapaian visual bencana lewat penggunaan efek visual CGI sudah cukup baik dengan mempertimbangkan teori-teori diluar film, yaitu teori mengenai bencana banjir, gempa bumi, dan awan *Comulunimbus*. Film *bangkit!* (2016) mampu merepresentasikan bencana yang besar kedalam film. Untuk menghadirkan visual bencana itu sendiri dengan penggunaan efek visual CGI yang canggih dengan mencoba menghadirkan kembali realita atau keaslian visual bencana dengan tetap memperhatikan perspektif realisme, seperti kata Andre Bazin bahwa kualitas film terletak pada

kemampuannya dalam menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya (Ernesto).

Maka untuk mencapai hal tersebut, tentu tidak bisa jika hanya mengandalkan *full live-shot*, maka proses montase atau perubahan pada gambar yang dikenal *editing* lah berperan penting untuk mewujudkannya. Di beberapa adegan yang menjadi batasan analisis juga disajikan penggunaan sudut pandang subjektif. Menurut Boggs dengan penggunaan sudut pandang subjektif yaitu berupaya membangun keterlibatan penonton terhadap apa yang disajikan pada sebuah adegan, karena kamera berfungsi sebagai mata seorang penonton (Boggs 103). Emosional penonton akan semakin terasa ketika penggunaan sudut pandang subjektif diperbanyak, apalagi film *Bangkit!* merupakan film tentang bencana yang sangat berpotensi untuk lebih menghadirkan banyak ketegangan supaya lebih dramatis. Namun dalam faktanya, penggunaan sudut pandang subjektif pada film *Bangkit!* (2016) terlalu minim, padahal hal tersebut merupakan potensi terbesar film *Bangkit!* (2016) supaya kesan dramatis lebih menonjol.

Diskusi

Film *Bangkit!* (2016) merupakan genre action-disaster. Menurut Pratista dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai kategorisasi dari sekelompok film yang didalamnya memiliki karakter atau pola sama (khas) (Pratista 10). Genre *action-disaster* sendiri merupakan genre induk sekunder, yaitu hasil dari pengembangan genre induk primer.

Film *Bangkit!* (2016) merupakan film tentang bencana pertama yang dibuat oleh sineas Indonesia. Meskipun pada tahun 2011 muncul film yang berjudul "*Hafalan Shalat Delisa*" yang menceritakan dampak bencana tsunami, namun cerita inti film tersebut didominasi drama, sedangkan film *Bangkit!* dari awal hingga akhir berisi bencana dan banyak aksi-aksi yang dilakukan. Lebih tepatnya lagi, film *Bangkit!* (2016) merupakan film bencana pertama Indonesia yang menggunakan teknologi CGI. CGI sendiri belum terlalu banyak digunakan pada film-film lokal, karena memang genre-genre tertentu seperti *Fantasy*, *Sci-Fi*, *Disaster*, *Superhero* yang sangat membutuhkan efek visual CGI. Sedangkan genre populer Indonesia hingga saat ini yaitu drama romantis, komedi dan

horor. Maka film *Bangkit!* (2016) bisa menjadi pelopor film dengan genre serupa dengan pemanfaatan teknologi CGI pada proses produksi filmnya. Efek visual CGI mampu membuat hal yang sulit bahkan mustahil dengan pengambilan gambar *live-shot*. Di Indonesia sendiri sudah ada beberapa film yang dalam proses produksinya menggunakan efek visual CGI. Namun bersumber dari situs FilmIndonesia.or.id, film-film yang didalamnya terdapat efek visual CGI bahkan tidak termasuk 10 film dengan penonton terbanyak. Artinya, memang penggunaan CGI di industri film Indonesia dan bagi penonton di Indonesia masih asing dan perlu dikenalkan lagi.

Framing Tokoh Addri menyelamatkan anak kecil yang terbawa arus banjir (scene 1)

Metode Pada scene 1, unsur narasi yang ada menceritakan tokoh Addri yang berusaha mengeluarkan keluarganya dari rumahnya yang secara cepat terendam banjir yang semakin tinggi. Setelah keluar lewat atap rumahnya, Addri melihat dan mendengar anak kecil yang meminta tolong karena akan tenggelam dan terbawa arus banjir. Anak kecil tersebut memegang tiang untuk berusaha supaya tidak terbawa arus. Addri pun segera menolong anak kecil tersebut. Unsur *mise-en scene: setting* atau latar tempat yang digunakan adalah daerah pemukiman kompleks padat penduduk, dan tokoh yang terlibat adalah Addri dan anak kecil. Unsur sudut pandang subjektif: pada scene tersebut diperlihatkan kamera sebagai mata penonton ketika Addri dan anak kecil terombang ambing dan hampir tenggelam oleh arus banjir. Seperti kata Boggs hal tersebut berguna untuk membangun keterlibatan penonton. Unsur perspektif realisme visual banjir yang disajikan masuk akal dan dapat diterima secara logika ketika sebuah mobil truk pun dengan mudah terbawa arus banjir ketika arus banjir sangat deras dan memiliki ketinggian kurang lebih 2 meter. Unsur montase: penggabungan beberapa *shot* dirangkai dengan mempertimbangkan kausalitas (sebab-akibat) antara *shot* sebelum dan sesudah dengan teknik transisi *cut* (transisi secara langsung) dengan beberapa penggunaan variasi angle seperti *long shot*, *medium*, *closeup* dan *bird eye*. Teknik tersebut mengadaptasi teknis montase jenis *metric*, dimana memperpendek *shot-shot*

yang ada. Unsur CGI : penggunaan efek visual dengan penggabungan beberapa efek dengan *live-shot* seperti efek hujan, efek arus banjir, dan rumah-rumah pemukiman menggunakan teknologi komputer disajikan dengan cukup baik dengan pertimbangan-pertimbangan yang ada.

Framing adegan kecelakaan pesawat oleh Awan Cb (scene 2)

Pada scene 2, unsur narasi yang ada menceritakan tokoh Arifin yang bekerja di BMKG mendapatkan misi penyemaian bersama BPPT dan TNI AU menggunakan pesawat jenis Hercules. Namun ditengah-tengah perjalanan, Arifin melihat potensi terjadinya badai petir karena status awan yang semula Comulus (Cu) berubah menjadi *Comulunimbus* (Cb). Awan Cb merupakan awan vertikal menjulang yang sangat tinggi, padat, dan didalamnya bermuatan badai petir. Arifin sempat meminta ketua misi (Bapak Rico) untuk membatalkan misi penyemaian, namun ketua misi tersebut menolak. Dan akhirnya pesawat tersebut kecelakaan dihantam badai petir dan hanya Arifin yang selamat. Unsur *mise-en scene*: setting atau latar yang digunakan adalah pesawat terbang milik TNI AU dengan jenis Hercules. Tokoh yang terlibat yaitu Arifin, Pak Rico, serta beberapa orang dari TNI. Warna nuansa yang digunakan tetap konsisten yaitu warna gelap (kebirutuaan, hitam dan abu) yang bermakna suram, mencekam, dan cuaca yang sedang buruk & ekstrim. Unsur sudut pandang subjektif: penggunaan sudut pandang subjektif pada adegan tersebut sangat minim, padahal adegan tersebut banyak adegan yang menegangkan ketika pesawat terkena petir dan menyebabkan pesawat kehilangan kendali. Sudut pandang yang digunakan justru didominasi sudut pandang objektif yang memperlihatkan tokoh Arifin, tanpa memberikan pandangan mata penonton sebagai Arifin. Unsur perspektif realisme: Pada adegan tersebut, disajikan Awan Cb. Awan Cb merupakan hal yang ditakuti dalam penerbangan pesawat. Turbulensi (pesawat mengalami guncangan keras) dapat terjadi ketika pesawat memasuki awan Cb. Pesawat akan terbanting-banting ke atas dan ke bawah, disertai badai petir, es, dan suhu turun drastis. Unsur montase: penggabungan beberapa *shot* dirangkai dengan mempertimbangkan kausalitas (sebab-

akibat) antara *shot* sebelum dan sesudah dengan teknik transisi cut (transisi secara langsung) dengan jenis editing kontinuitas. Dalam penggabungan *shot* tersebut banyak menggunakan camera movement supaya memperlihatkan kekacauan rusaknya pesawat akibat terkena petir, serta variasi *angle* kamera dengan *close-up, medium, long, extreme, bird eye*, dan *panning*. Hasil efek-efek CGI pun di composited menjadi satu adegan utuh. Dalam teknik pengeditan atau penyuntingan, pada adegan tersebut mengadaptasi teknik montase jenis metric, dimana memperpendek *shot-shot* yang ada akan meningkatkan ketegangan yang dihasilkan dari adegan. Unsur CGI: Penggunaan efek visual dengan penggabungan beberapa efek dengan *live-shot* seperti : efek awan Cb, petir, ledakan, asap, api, dan animasi pesawat jatuh. Pengambilan *live-shot* di pesawat asli dikombinasikan dengan semua efek CGI di komputer.

Framing adegan bangunan-bangunan runtuh dampak gempa bumi (scene 3)

Pada scene 3, unsur narasi yang ada menceritakan tokoh Indri, Denanda, Prof. Pongky dan Dwi akan bertemu dengan Addri dan Arifin disatu titik/tempat yang sudah disepakati, karena Prof. Pongky mempunyai solusi untuk mengatasi banjir Jakarta, yaitu dengan cara mengalirkan banjirnya lewat terowongan tua yang nantinya diarahkan ke laut. Namun tiba-tiba gempa bumi datang dengan sangat besar yang membuat jalan raya retak bahkan roboh. Bangunan-bangunan yang tinggi pun hancur dan reruntuhannya jatuh ke jalan raya. Di situasi panik tersebut, mereka berupaya keluar dan menghindari dari dampak gempa sampai area yang dianggap aman. Unsur *mise-en scene*: setting atau latar yang digunakan adalah jalan raya, pemain yang terlibat adalah tokoh Addri, Arifin, Indri, Denanda, Prof. Pongky, dan Dwi.

Warna nuansa yang digunakan tetap konsisten yaitu berwarna gelap (kebiru-tuaan, hitam abu : warna dingin) sebagai pertanda suram, mencekam dan cuaca yang sedang buruk & ekstrim. Unsur sudut pandang subjektif: penggunaan sudut pandang subjektif pada adegan tersebut digunakan ketika tokoh Dwi yang melihat kearah belakang mobil karena bangunan-bangunan dan jembatan penyebrangan roboh dan jatuh ke jalan yang mobil mereka lalui. Kemudian tokoh Indri juga

diperlihatkan beberapa kali menggunakan sudut pandang subjektif ketika dia terlihat sangat panik dan ketakutan akibat reruntuhan bangunan hampir mengenai mobil yang ia naiki. Pada adegan tersebut cukup banyak dibandingkan adegan sebelumnya dalam hal penggunaan sudut pandang subjektif karena membangun suasana menjadi lebih dramatis. Unsur perspektif realisme: disajikan adegan yang mendebarkan, karena dalam adegan tersebut tokoh yang terlibat berusaha menyelamatkan diri & menghindari dampak gempa bumi yang membuat bangunan hancur dan jalan raya retak bahkan ambruk. Bangunan yang hancur serta jembatan penyebrangan jatuh menimpa jalan raya. Kekuatan gempa pada adegan tersebut sekitar 8 skala richter karena dampak yang dihadirkan sangat merusak, namun yang menjadi kebocoran visual adalah di adegan akhir film tepatnya berlatar dipelabuhan, bahkan tidak terdapat dampak gempa, padahal jika kerusakan di jalan raya begitu besar dan merusak, seharusnya radius dampak gempa sangat luas.

Maka penyajian gempa pada adegan tersebut terlalu dilebihkan dan terlihat tidak nyata. Secara perspektif realis logika nyata adegan tersebut tidak masuk akal, meskipun secara logika film hal tersebut dapat diterima. Unsur montase: penggabungan beberapa *shot* dirangkai dengan mempertimbangkan kausalitas (sebab-akibat) antara *shot* sebelum dan sesudah dengan teknik transisi *cut* (transisi secara langsung) dengan jenis *editing* kontinuitas. Namun dalam pengambilan *shot* terkesan biasa saja. Ketika pengambilan gambar sudut pandang subjektif langsung mengambil *frame* belakang mobil (bangunan-bangunan hancur). Akan lebih menarik jika menggunakan beberapa variasi pengambilan gambar seperti mengambil gambar dari pantulan spion di dalam & samping mobil, sehingga ketegangan lebih terasa, dengan didukung potongan-potongan teknik montase yang lebih banyak *shake* sehingga kesan kekacauan lebih dramatis. Potongan-potongan gambar hasil penggabungan terlalu lama, padahal bisa memanfaatkan pengambilan gambar yang hanya 1-3 detik tapi banyak, transisi *cut* dengan *movement* yang pas lebih menggambarkan kekacauan dan kepanikan.

Bahkan pada adegan tersebut tidak terdapat salah satu jenis montase untuk di adaptasi. Padahal pada adegan-adegan sebelumnya

mengadaptasi montase jenis *metric*, dimana memperpendek *shot-shot* yang ada akan meningkatkan ketegangan yang dihasilkan dari adegan. Unsur CGI pada adegan tersebut, CGI sangat berperan penting karena harus menciptakan efek bangunan hancur, asap, jalan retak, ledakan dan api. Komposisi dan penggabungan beberapa efek pada adegan tersebut tidak seimbang karena terlihat timpang antara efek visual yang satu dengan yang lainnya dan terlihat tidak menyatu. Kekurangan lainnya yaitu kurang terasa dramatis karena beberapa hal yang kurang seperti mobil dijalan yang kurang banyak, efek mobil-mobil yang hancur akibat reruntuhan. Untuk menciptakan adegan bencana diperlukan ketelitian dan keahlian serta keseriusan diberbagai aspek.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data merujuk sebuah pembahasan yaitu A. Pencapaian visual bencana pada film *Bangkit!* (2016) sudah cukup baik sebagai media informasi penyampai pesan dan hiburan. Film *Bangkit!* (2016) digarap dengan serius hingga detail-detail tertentu, meskipun masih terdapat kekurangan yaitu pada perspektif realismenya karena ketidakseimbangan efek visual dan pengambilan gambar langsung atau *live-shot* sehingga visual yang disajikan tidak konsisten menyajikan visual yang terlihat realis. Meskipun begitu, pertimbangan unsur pembentuk film, perspektif film, serta proses montase yang didukung CGI pada film *Bangkit!* (2016) mampu menghadirkan film yang unik dan baru bagi penonton Indonesia. Film *Bangkit!* (2016) mampu menjadi film pelopor dengan genre non-populer yaitu *action-disaster*. Serta film *Bangkit!* (2016) memiliki keberanian untuk memproduksi sebuah film dengan menggunakan efek visual CGI naiki. Pada adegan tersebut cukup banyak dibandingkan adegan sebelumnya dalam hal penggunaan sudut pandang subjektif karena membangun suasana menjadi lebih dramatis.

DAFTAR PUSTAKA

Agus. Daftar intensitas gempa pada skala richter dan tingkat kerusakannya. 2009, <https://sewu.wordpress.com/2009/10/19/daftar-intensitas-gempa-pada-skala-richter-dan-tingkat-kerusakannya/>.

Anggara, F. *Kajian Sudut Pandang Sinematik Aksi Beladiri pencak Silat Pada Film Merantau*. 2015, www.elib.unikom.ac.id.

Boggs, Joseph M. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art Of Watching Film)* Terjemahan Drs. Asrul Sani. Yayasan Citra, 1992.

Darsiman. *Proses Tumbuhnya Awan Cumulonimbus (Cb)*. 2016, <http://darsimanb.blogspot.com/2016/09/proses-tumbuhnya-awan-cumulonimbus-cb.html>.

Eisenstein, S. *Selected Works Vol. 2: Toward a Theory of Montage* (R. Taylor & M. Glenny, Trans & Ed). I.B. Tauris, 2010.

Eriyanto. *Analisis Framing: Konstruksi, Ideologi dan Politik Media*. LkiS, 2002.

Ernesto, Ari. *Memetakan Kompleksitas Kajian dan Teori Film: Bagian 1*. 2011, <https://cinemapoetica.com/memetakan-kompleksitas-kajian-dan-teori-film-bagian-1/>.

Fadhilah, R. *Membangun Keterlibatan Penonton Dengan Angle Kamera Subjektif Pada Penyutradaraan Video Musik Grup Band "Alphablopho"*, 2017, www.slidedocument.org.

Hall, Stuart. *Representation Cultural Representations and Signifying Practices*. 1997, www.fotografiaeteoria.files.wordpress.com.

Informasitips. *Apa Itu Awan Cumulonimbus? Benarkah Berbahaya bagi Pesawat?*. 2015, <http://informasitips.com/apa-itu-awan-cumulonimbus-benarkah-berbahaya-bagi-pesawat>.

Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Disertasi, dan Karya ilmiah* (Ed. I). Kencana Prenada Media Group, 2011.

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

Rahardja, U., Ferdiani, S., Desrianti, D.I. *Membuat Movie Effect Hollywood dengan Teknologi CGI (Computer Generated Imagery)* (Ed.I). C.V Andi Offset, 2012.

Syarof, Y. R. *Analisis Framing Pesan Moral Film Get Married*. 2008, www.repository.uinjkt.ac.id.