BAB IV
PEMBAHASAN MASALAH

IV.1 Proses-Proses Pengambilan Sudut Gambar

Film Merantau merupakan salah satu film yang menggunakan banyak teknik dan sudut pengambilan gambar, hal ini dikarenakan banyaknya adegan perkelahian atau pertarungan. Ada beberapa proses dalam pengambilan sudut pandang sinematik dalam proses pembuatan film Merantau. Proses yang telah dilakukan terbilang cukup rumit, karena menggunakan beberapa sudut pandang berbeda untuk memunculkan makna gerakan dalam suatu teknik beladiri silek harimau.



Gambar IV.1 Gareth Evans merekam kegiatan pelatihan koreografi
Sumber: Video *behind the scene* film Merantau, 01/04/2015/22.15

Proses pengambilan sudut pandang melalui 3 tahap berbeda, yakni melalui sudut pandang sutradara, sudut pandang koreografer, dan sudut pandang kameramen. Macam-macam sudut pandang dan teknik masing masing berguna untuk memunculkan makna gerakan dalam setiap teknik beladiri silek harimau yang ada didalam film. Dibawah ini akan dijelaskan beberapa proses dalam teknik dan macam pengambilan sudut pandang sinematik yang ada dalam film Merantau :

1. Sudut Pandang Sutradara

Gareth Evans sebagai sutradara dalam film Merantau mempunyai pandangan tentang kesan yang ingin ditunjukan dalam film ini. Dalam pembuatan film ini Gareth Evans memulai tahapan pengambilan sudut pandang dengan merekam seluruh kegiatan pelatihan koreografer gerakan silat dari segala arah menggunakan *handycam*. Tahapan ini merupakan tahapan awal dalam pengambilan sudut pandang pada film Merantau. Tahapan ini berguna untuk menentukan sudut pandang mana yang akan dipakai dalam film, dan juga pada tahapan ini sutradara sutradara mulai menentukan teknik yang akan digunakan dalam pengambilan gambar.



Gambar IV.2 Datuk Edwel Yusri melatih koreografer gerakan silat
Sumber: *Video behind the scene* film Merantau, 01/04/2015/22.20

2. Sudut Pandang Koreografer

Datuk Edwel Yusri (Datuk Rajo Gampo Alam) sebagai koreografer dalam film Merantau mempunyai pandangan tentang penerapan makna filosofi gerakan dalam gerakan silat. Setelah tahapan perekaman yang dilakukan oleh sutradara, selanjutnya sutradara berdiskusi dengan koreografer untuk menentukan sudut pandang yang akan dipakai. Dari tahapan ini sutradara dan koreografer berkerja salam dalam menyatukan prinsip mereka untuk menciptakan kesan dalam gerakan silat dan juga memperjelas makna filosofi dari gerakan silat tersebut. Setelah tahapan diskusi yang dilakukan oleh sutradara dan koreografer lalu mereka bedua

merekam kembali adegan perkelahian namun dengan berbagai adegan perkelahian yang sudah ditentukan, dan penetapan pengambilan sudut pandang ini juga beberapa sudah dilakukan di lokasi syuting. Datuk Edwel Yusri sebagai koreografer gerakan dalam film Merantau yang ditugaskan dalam pengaplikasian filosofi masyarakat di Minangkabau dan kegiatan perantauan kedalam narasi film, Datuk Edwel Yusri juga kerap membantu sutradara dalam menentukan sudut pandang yang digunakan dalam film ini, serta menggambarkan makna filosofi gerakan silat melalui pengambilan sudut pandang.

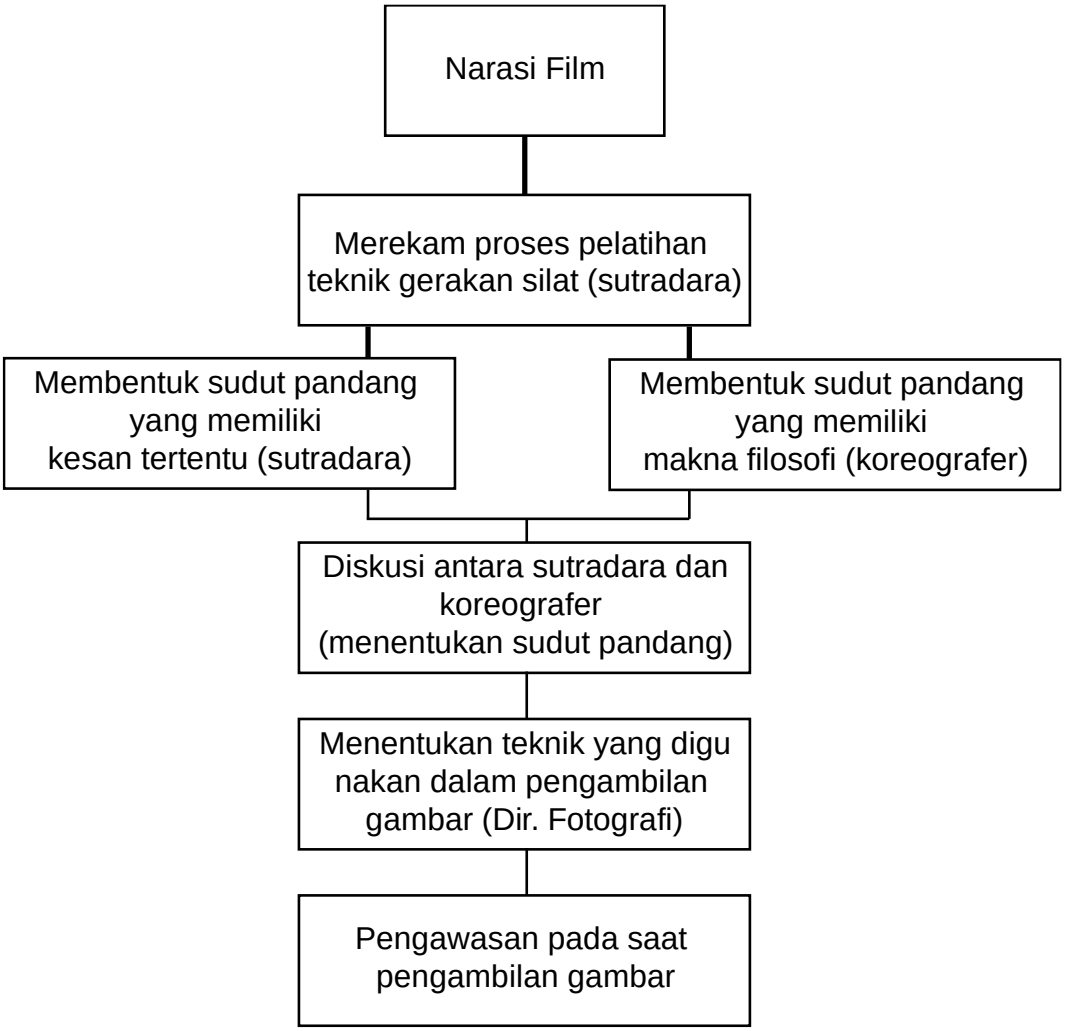


Gambar IV.3 Matt Flanery & Imam Subono sedang merekam adegan
Sumber: Video *behind the scene* film Merantau, 01/04/2015/22.30

3. Sudut Pandang Kameramen

Matt Flannery dan Dimas Imam Subhono yang bertugas sebagai direktur fotografi dalam film Merantau, mereka berdua berperan dalam menetapkan tehnik yang digunakan pada saat pengambilan gambar film Merantau. Setelah pembentukan beberapa sudut pandang yang dilakukan oleh sutradara dan koreografer, tahapan yang terakhir yakni mendiskusikan pengambilan sudut gambar oleh sutradara, koreografer, dan bagian direktur fotografi. Setelah tahap diskusi mereka langsung mengadakan pengambilan gambar di lokasi syuting, pada tahapan ini sutradara mengawasi pengambilan gambar melalui monitor (mengawasi jarak jauh), koreografer berperan sebagai pengawas dari teknik gerakan silat yang sudah

dilatih, namun dalam beberapa kesempatan koreografer juga ikut mengawasi proses pengambilan gambar bersama sutradara, terakhir tugas direktur fotografi mengawasi proses pengambilan gambar secara langsung di lokasi syuting.



Bagan IV. 1 Tahapan Proses Pengambilan Sudut Pandang

IV. 2 Cara Pengambilan Sudut Pandang

Tehnik pengambilan gambar dalam film ber*genre* aksi lebih sulit dibandingkan dengan pengambilan gambar dengan *genre* lainnya, karena pengambilan gambar dengan teknik beladiri harus dilakukan dengan cepat, tidak bisa dilakukan dengan teknik *quick cut* (memotong adegan ditengah perekaman gambar), terutama pada saat pengambilan gambar adegan perkelahian menggunakan tehnik seni beladiri, pengambilan gambar harus dilakukan secara detail dan sempurna. Perbedaan ini

dikarenakan pada adegan perkelahian tidak bisa mencampurkan satu gambar dengan yang lainnya (akan mengakibatkan ketidaksinambungan antara gerakan).



Gambar IV.4 Pengambilan gambar di gang Otista
Sumber: Video *behind the scene* film Merantau, 01/04/2015/22.35

Pengambilan gambar dimulai dengan tahapan penetapan sudut pandang sutradara dengan koreografer, berikutnya tim lokasi akan mencari lokasi yang sesuai dengan kriteria yang ada dalam narasi film. Penentuan lokasi ini dikarenakan ada beberapa lokasi yang memiliki kriteria tertentu. Selanjutnya tim kameramen akan melakukan observasi ke lokasi yang telah ditentukan untuk memungkinkan peletakan dan pergerakan kamera, serta penempatan titik sudut pandang.

IV.3 Analisa Makna Visual Dan Makna Gerakan

Dibawah ini merupakan penjelasan lengkap tentang potongan gambar per adegan yang menggunakan tehnik beladiri pencak silat, diuraikan dengan nama gerakan, sudut pandang dan teknik, makna gerakan, dan makna visual.

1. Adegan gerakan tarian *Mancak*

-Deskripsi narasi: Yudha memperlihatkan gerakan *mancak* (gerakan yang dilakukan sebelum mempelajari jurus silat), gerakan ini memperlihatkan beberapa jurus dan gerakan inti dalam silek harimau Minangkabau. Adegan ini juga merupakan prolog sebagai pengenalan apa itu perantauan.

Tabel IV.1 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 1, *shot* 02-05

Visual *Sequence* 01, *Scene* 01	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 02-00.01.12  *shot* 04-00.01.21  *shot* 04-00.01.35  *shot* 05-00.01.42	-Langkah awal gerakan *Mancak*, yaitu suatu gerakan tarian pada silek harimau Minangkabau. -*Kato palangkahan* (mantera untuk mulai bersilat)	-*Eye level* ukuran gambar *Big Close Up* Tehnik *Steady Cam*. *Depth Of Field*, teknik *quick cut* pada setiap *frame* -*Eye level* Teknik *panning shot*, komposisi gambar *close up*	-Menurut Tommy (asisten pelatih silek harimau Minangkabau, Jakarta) gerakan ini merupakan Gerakan awal tarian *Mancak* berupa salam, yakni salam kepada bumi (tanah) untuk menyelaraskan jiwa dan rohani dengan alam. - Hormat Bumi, di mana pesilat menundukkan badan hingga kedua tangannya menyentuh bumi, dan menyuarakan salam di hati, "*Assalaamu'alaikum ya bumi ibuku.*	-memberikan kesan kedalaman objek tangan dengan memfokuskan kamera pada bagian telapak tangan dan tanah. -Memfokuskan pandangan kamera pada *karambit*, yang merupakan senjata tradisional khas Minangkabau. Penggunaan komposisi *close up* juga berguna untuk menginformasikan bahwasannya *karambit* merupakan senjata tradisional yang berasal dari Minangkabau.

Tabel IV.2 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 1, *shot* 07-08

Visual *Sequence* 01, *Scene* 01	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 07-00.01.56  *shot* 07-00.01.56  *shot* 08-00.01.57  *shot* 08-00.01.57  *shot* 08-00.01.59  *shot* 08-00.01.59	-Gerakan *Mancak*	- *Eye level* / *one shot* Teknik *Steady shot*, kom posisi gambar *medium shot* -*Eye Level* / *one shot* Teknik *Panning shot*, komposisi gambar *Long shot*	-Tarian *Mancak* selain menjelaskan unsur seni dalam gerakan silek harimau Minangkabau, juga menjelaskan beberapa dasar gerakan yang digunakan dalam silek harimau, posisi tangan menyilang berguna untuk mewaspadai lawan yang menyerang dari arah kanan, lalu menyerang menggunakan tangan kiri, menurut Tommy (Asisten pelatih silek harimau) gerakan ini berguna untuk mewaspadai serangan lawan dari segala arah.	-sudut dan teknik pengambilan gambar pada gerakan ini memberikan kejelasan tentang posisi badan yang sigap, serta memberikan kejelasan dari keseluruhan gerakan badan pesilek

Tabel IV.3 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 1, *shot* 10

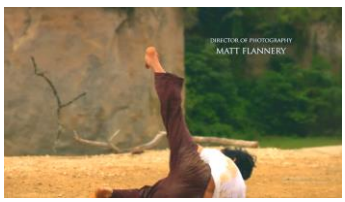
Visual *Sequence* 01, *Scene* 01	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 10-00.02.22  *shot* 10-00.02.22  *shot* 10-00.02.22  *shot* 10-00.02.22	-Gerakan mancak -gerakan ini menampilkan pergerakan langkah mundur atau disebut dengan gerakan langkah *ka muko jo langkah suruik* (langkah maju dan langkah mundur): lang kah, merobah posisi tubuh dengan memindahkan kaki).	-*Eye level* Teknik *panning shot* dengan ka mera *handheld*, komposisi *long shot* -*Eye level* Teknik *zoom out* dengan kamera *handheld*, komposisi gambar *long shot*	-Menurut Datuk Edwel Yusri gerakan ini memiliki filosofi makna gertakan harimau ketika menghadapi mangsa. Melalui langkah kaki yang diawali dengan mundur dan posisi tangan yang menyerong, lalu berubah dengan posisi maju, dan tangan hendak menyerang.	-Menampilkan bahasa tubuh subjek yang fokus dan sigap dalam melangkah mundur lalu dilanjutkan dengan gerakan tangan yang menyerang

Tabel IV.4 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 1, *shot* 11

Visual Sequence 01, Scene 01	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 shot 11-00.02.09 	-Gerakan *Mancak-Bungo*, *Pancak* atau *Mancak* (kembangan): Aspek seni dalam silat untuk hiburan atau pertunjukan.	-Eye level Teknik *Panning shot* dengan menggunakan kamera *handheld*, komposisi gambar *medium long shot*.	-Dalam filosofi silek harimau Minangkabau gerakan *bungo* memiliki aspek keindahan tertentu, karena gerakan ini merupakan gerakan kombinasi perpaduan antara	-Menurut Himawan pratista melalui buku karangannya "Memahami Film", pengambilan gambar dengan teknik *panning shot* berguna untuk menyeimbangkan kembali komposisi

shot 11-00.02.09  *shot* 11-00.02.09  *shot* 11-00.02.09  *shot* 11-00.02.10  *shot* 11-00.02.10	*Bungo silek* ini sering dijumpai pada acara-acara resmi. *Bungo silek* adalah kombinasi antara langkah dan buah.	-*Eye level* Teknik *panning shot* dengan menggunakan kamera *handheld*, komposisi gambar *medium longshot*.	gerakan tangan yang memainkan *kerambit*, dengan gerakan langkah kaki -Makna gerakan maju dan mundur berfungsi, membuka perangkap, mengelak sambil menyiapkan serangan, mempersempit ruang gerak lawan	*frame* ketika karakter bergerak. sedangkan penggunaan sudut *eye level* memiliki makna kejelasan gerakan tangan Yudha yang memainkan *kerambit*, dengan sudut ini langkah dan gerakan Yudha tertangkap dengan jelas. Sehingga berkesan memperdalam tingkat emosi penonton

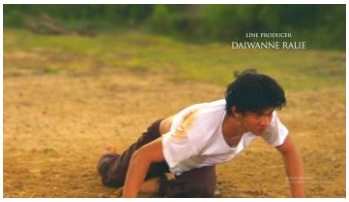
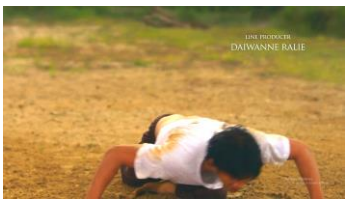
Tabel IV.5 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 1, *shot* 15-16

Visual *Sequence* 01, *Scene* 01	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 15-00.02.22  *shot* 15-00.02.22	-Gerakan tarian *mancak*	-*Frog angle* Teknik *Handheld shot*, komposisi gambar *long shot*	Menurut Datuk Edwel Yusri gerakan dan langkah ini memiliki filosofi yang sama dengan gerakan harimau yang sedang menerkam mangsa, beliau	-Teknik pengambilan ini memiliki makna memperdalam emosi karakter Yudha. Penggunaan sudut *frog angle* yakni untuk menyeimbangkan pandangan dengan

 *shot* 15-00.02.23  *shot* 16-00.02.24  *shot* 16-00.02.25  *shot* 16-00.02.27  *shot* 16-00.02.27	-Gerakan *Mancak* Posisi kuda-kuda dasar pada silek harimau Minangkabau	*-Low angle* Teknik *panning shot* dengan kamera *handheld*, komposisi gambar *close up*	mengungkapkan, filosofi ini diterapkan dari *gesture* tangan yang mencabik mangsa.	gerakan kaki Yudha yang sedang memerankan tendangan. -Sudut pengambilan ini memperjelas pandangan visual pada gerakan kaki Yudha, yakni memperlihatkan posisi kaki yang lurus tegak, penggunaan teknik *panning shot* guna menyeimbangkan pergerakan Yudha yang bangun dan langsung membelokkan tangan.

Tabel IV.6 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 1, *shot* 16-17

Visual *Sequence* 01, *Scene* 01	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 16-00.02.28	-Gerakan tarian *Mancak* -Gerakan ini merupakan kombinasi	*-Eye level* Teknik *handheld shot*, komposisi gambar *close*	-Menurut Datuk Edwel Yusri gerakan ini	-Sudut *eye level* berguna untuk menyeimbangkan pandangan dengan gerakan loncatan

 *shot* 17-00.02.28  *shot* 17-00.02.28  *shot* 17-00.02.28  *shot* 17-00.02.29  *shot* 17-00.02.31  *shot* 17-00.02.32	gerakan *babaliak* (balik 180 derjat), balik ini bisa *baliak suok* (balik kanan) atau *baliak kida* (balik kiri) dengan lompatan, dan sepakan kaki, dengan posisi badan jatuh.	*up, quick cut* *-Eye Level* Teknik *panning shot*, komposisi gambar *long shot* *-Low angle* Teknik *panning right* dan *panning left* dengan menggeserkan kamera ke arah dan kiri secara bergantian, komposisi pengambilan *close up.*	menggambarkan gerakan silek harimau yang diambil dari *gesture* atau ciri khas gerakan harimau yang sedang memantau mangsa. Filosofi ini tercipta dari gerakan tangan pesilek yang menapak tanah, dengan perpaduan gerakan bahu.	Yudha yang cepat, *quick cut* pada gambar selanjutnya guna memperjelas gerakan kaki Yudha, komposisi gambar *long shot* memiliki makna menyeimbangkan pandangan pada saat Yudha meloncat dan menjatuhkan badan. -Sudut *low angle* memperjelas fokus kamera pada *gesture* tubuh Yudha yang berada dibawah. Teknik *panning shot* bermakna menjelaskan pergerakan bahu Yudha

2. Adegan ketika guru Yudha melepas dan memperingatkan Yudha sebelum perantauan

-Deskripsi narasi: Adegan ini memperlihatkan Perkelahian yang dilakukan oleh Yudha dan gurunya, perkelahian ini dilakukan sebagai perpisahan antara murid dan guru di adat Minangkabau sebelum melakukan perantauan.

Tabel IV.7 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 04, *shot* 6-12

Visual *Sequence* 03, *Scene* 04	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 06-00.08.48  *shot* 07-00.08.51  *shot* 07-00.08.52  *shot* 08-00.08.53  *shot* 08-00.08.55	-Agenda atau acara ujian atau berhadapan dengan guru silek sebelum melakukan perantauan. -Langkah *ampek*: Empat langkah sebelum berhadapan dengan guru	-*Eye level* Teknik *steady shot*, komposisi *medium shot* -*Eye Level* Teknik *steady shot*, komposisi gambar *medium long shot*	-Dalam filosofi silek harimau latihan gerakan atau jurus dilakukan pada malam hari. Dikarenakan pada zaman dahulu pesilek tidak dimungkinkan untuk berlatih silek pada siang hari karena ditakutkan kolonel Belanda mengetahui adegan *ilegal* (pada saat masa penjajahan Belanda) -Gerakan menyalami guru dengan langkah atau gerakan silek saat memulai latihan yakni memiliki makna pesilek harus menampilkan langkah dan	-Gerakan pada adegan ini menggunakan sudut dan teknik yang sama pada beberapa pengambilan gambarnya, teknik digunakan yakni *quick cut*, untuk memfokuskan pandangan dengan gerakan dan langkah kedua objek dengan rinci. Kesan yang ditimbulkan yakni kedalaman emosional dan kedinamisan gerakan kedua objek, pengambilan *quick cut* juga berguna untuk memperjelas secara detail langkahan dan gerakan dari objek

 *shot* 08-00.08.56  *shot* 09-00.08.56  *shot* 10-00.08.57  *shot* 11-00.08.58  *shot* 12-00.08.59	-Langkah *ampek*: Empat langkah sembelum berhadapan dengan guru	-*Eye level* Teknik *steady shot, quick cut.* Komposisi gambar *medium long shot* -*Eye level* Teknik *crab shot, handheld shot,* komposisi gambar *medium shot*	gerakan yang sigap sebelum berhadapan dengan guru.	-Menggambarkan kedalaman emosi kedua objek yang saling berhadapan, teknik *quick cut* berguna untuk menyeimbangkan pandangan penonton dengan gerakan cepat kedua objek dan menggambarkan secara rinci gerakan kedua objek dari berbagai sudut. Pengambilan *quick cut* juga berguna untuk memperjelas secara detail langkahan dan gerakan dari objek

Tabel IV.8 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 04, *shot* 17-19

Visual *Sequence* 03, *Scene* 04	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 17-09.07	-Agenda atau acara ujian atau berhadapan dengan guru silek sebelum melakukan perantauan.	-*Low angle* Teknik *steady shot, quick cut* komposisi gambar *close up*	-Menurut Datuk Edwel Yusri, ketika sang guru memukul kepala murid memiliki filosofi agar murid, atau pesilat selalu waspada selama	-Menjelaskan dua posisi objek yang sedang berhadapan secara langsung, teknik *quick cut* yakni untuk menjelaskan bahasa tubuh dan wajah

 *shot* 17-00. 09.08  *shot* 18-00. 09.09  *shot* 18-00. 09.10  *shot* 19-00. 09.10  *shot* 19-00. 09.10  *shot* 19-00.09.11	-Agenda atau acara ujian atau berhadapan dengan guru silek sebelum melakukan perantauan.	-*low angle* Teknik *steady shot, quick cut* komposisi gambar *close up* -*low angle* Teknik *steady shot, quick cut* komposisi gambar *close up*	masa perantauan. Posisi guru yang memukul bagian depan kepala memiliki juga filosofi agar murid atau pesilat menggunakan pikirannya dalam melakukan segala kegiatan pada masa perantauan.	secara bergantian, dari objek pertama ke objek kedua, menggunakan teknik *steady shot*, guna memperdalam emosi objek satu dan dua.

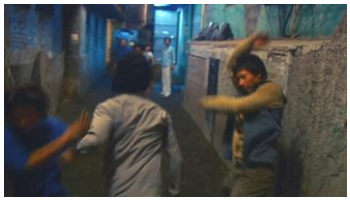
6. Adegan perkelahian Yudha melawan kawanan Johni (Alex Abbad)

-Deskripsi narasi: Adegan pada saat Yudha ingin menolong Astri yang dibawa paksa oleh komplotan Johni. Pada saat itu Yudha sedang menelpon ibu yang sedang berada di kampung halaman. Yudha melihat Astri dibawa paksa oleh kawanan Johni, lalu terjadi perdebatan diantara Johni dan Astri. Dilokasi tersebut Astri ditampar, kemudian Yudha berusaha untuk menolongnya.

Tabel IV.9 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 22, *shot* 13

Visual *Sequence* 16, *Scene* 22	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 13-00.38.07  *shot* 13-00.38.07  *shot* 13-00.38.08  *shot* 13-00.38.08  *shot* 13-00.38.09	-*Sambuik* (sambutan) : menyambut se rangan lawan, diiringi dengan mematahkan anggota tubuh lawan	-*Eye level* Teknik *handheld shot*, komposisi gambar *medium long shot*	-Menurut Datuk Edwel Yusri filosofi gerakan silek harimau Minangkabau yakni membelokkan serangan lawan, gerakan ini memperlihatkan bagaimana Yudha menghindar dari sepakan lawan dan menyerang bagian kaki dengan mendorongkan pundaknya.	-Menyeimbangkan pandangan kamera dengan kecepatan gerakan Yudha saat menghindar dari tendangan lawan. -Memberikan gambaran yang jelas Yudha menyambut tendangan lawan lalu mematahkan bagian kaki lawan, kejelasan kesan pandangan secara langsung

Tabel IV.10 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 22, *shot* 18-20

Visual *Sequence* 16, *Scene* 22	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 18-00.38.18  *shot* 20-00.38.20  *shot* 20-00.38.20  *shot* 20-00.38.20  *shot* 20-00.38.21  *shot* 20-00.38.21	-*Daga* : meng gunakan ban talan telapak tangan untuk menyerang rahang lawan.	-*Eye level* Teknik *tracking shot* dengan menggunakan kamera *handheld*, komposisi *medium shot* -*Eye level* Teknik *dolly* dengan menggunakan kamera *handheld*, komposisi gambar *medium close up/ point of view* (*POV*)	-Menurut Tommy, asisten pelatih silek harimau Minangkabau, teknik *daga*, atau menyerang rahang lawan dengan bantalan tangan lebih efisien atau lebih berguna, karena jika menyerang dengan kepalan tangan, seorang pesilat akan merasakan sakit dibagian tulang jari, sedangkan jika menggunakan bantalan tangan pesilek tidak merasakan sakit (mudah keseleo) karena area bantalan tangan dilindungi oleh daging, dan tidak bersifat keras.	-Memberikan gambaran yang jelas tentang pergerakan lawan yang menyerang Yudha, dengan fokus kamera mengikuti arah serangan ke kiri. Kesan penyeimbangan pandangan mata dengan kecepatan gerakan. -Sudut ini menampilkan dengan jelas pukulan Yudha yang mengarah ke rahang lawan. Memberikan informasi dan kebenaran akan tehnik serangan yang digunakan, yakni teknik *daga* (menyerang menggunakan bantalan tangan)

Tabel IV.11 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 22, *shot* 21

Visual *Sequence* 16, *Scene* 22	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 21-00.38.24  *shot* 21-00.38.24  *shot* 21-00.38.24  *shot* 21-00.38.25  *shot* 21-00.38.26  *shot* 21-00.38.26	-*Patah* (patahan) : teknik mematahkan jari, tangan dan kaki lawan	-*Eye level* Teknik *handheld shot*, komposisi gambar *medium long shot*	-Menurut Tommy Silek Harimau Minangkabau lebih menyerang dibagian-bagian tubuh yang mematikan, salah satunya dengan mematikan persendian pada tubuh lawan. Pada gerakan ini terlihat Yudha menghindar dari serangan lawan lalu menangkap, dan langsung mematahkan persendian lengan lawan.	-Menggambarkan visual dengan jelas perkelahian Yudha dan lawan. Menampilkan kedinamisan gerakan Yudha saat menghindar dan menyerang lawan. Kesan yang ditimbulkan penonton seolah terlibat langsung dalam adegan perkelahian. Penggunaan sudut *eye level* juga memperjelas ekspresi lawan yang kesakitan.

4. Adegan perkelahian Yudha di Gogo *Club* (Tempat Klub Malam Milik Johni)

-Deskripsi narasi: Adegan ini merupakan adegan lanjutan dari *scene* sebelumnya, yakni Yudha melakukan penyerangan oleh kawanan Johni. Adegan ini berada di Gogo *Club* yakni tempat klub malam milik Johni. Pada adegan ini Yudha melanjutkan pengejaran Johni yang membawa paksa Astri. Pada adegan sebelumnya Yudha jatuh terpukul namun bangun kembali dan masuk kedalam klub malam Johni.

Tabel IV.12 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 23, *shot* 31-34

Visual *Sequence* 17, *Scene* 23	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 31-00.42.31  *shot* 32-00.42.31  *shot* 32-00.42.34  *shot* 33-00.42.35  *shot* 34-00.42.38	-*Gelek* (*gelek*, dalam bahasa Inggris, *twist*): merobah posisi tubuh menghadap kanan dan atau menghadap kiri tanpa mengubah posisi kaki atau tanpa melangkah).	-*Eye level* Teknik *steady shot* dengan *quick cut*, komposisi *medium long shot* -*Eye level* Teknik *steady shot*, komposisi gambar *long shot* -*Eye level* teknik *steady shot*, *quick cut*, komposisi *Close up* -*High angle* Teknik *close up*, dengan memindahkan titik fokus tek nik *Depth of field*	-Gerakan ini merupakan teknik langkah dalam silek harimau Minangkabau. Langkah *gelek* memiliki sifat siaga, dan menyiapkan tangan untuk membalas atau menyambut serangan lawan. Dalam posisi ini hanya posisi tubuh dan tangan yang berubah.	-Pada gerakan ini banyak menggunakan *quick cut* atau menggunakan teknik pemotongan gambar dengan cepat, menurut Heru Effendy melalui buku karangannya "Mari Membuat Film:, ialah transisi instan dari satu gambar ke gambar lainnya. Teknik ini memiliki makna banyak objek yang harus difokuskan, menunjukan tidak ada jeda waktu. Teknik quick cut juga memperjelas dengan detail langkahan dan pandangan Yudha terhadap musuh

Tabel IV.13 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 23, *shot* 54

Visual *Sequence* 17, *Scene* 23	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 54-00.43.02  *shot* 54-00.43.03  *shot* 54-00.43.03  *shot* 54-00.43.03  *shot* 54-00.43.04  *shot* 54-00.43.04	-*Kepoh* (tepis): membelokkan serangan lawan dengan tangan sehingga tidak mengenai tubuh. Kombinasi dengan gerakan *sambuik* (sambutan) : menyambut serangan lawan, biasanya diiringi dengan mematahkan anggota tubuh lawan	-*Eye level* Teknik *Handheld shot*, dilanjutkan dengan gerakan kamera menyamping dengan tehnik *crab shot*	-Menurut Tommy Silek Harimau Minangkabau lebih menyerang dibagian-bagian tubuh yang mematikan, salah satunya dengan mematikan persendian pada tubuh lawan. Pada gerakan ini terlihat Yudha menangkis sepakan lawan, menyambut serangan kaki lawan dengan mematahkan di bagian persendian lutut.	-Menggambarkan visual dengan jelas perkelahian Yudha dan lawan. Menampilkan kedinamisan gerakan Yudha saat menangkis sepakan lawan, lalu dilanjutkan dengan mematahkan lutut lawan. Kesan yang ditimbulkan penonton seolah terlibat langsung dalam adegan perkelahian. Penggunaan sudut *eye level* juga memperjelas pergerakan perkelahian, antara posisi lawan di atas, sedangkan posisi Yudha dibawah

Tabel IV.14 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 23, *shot* 54

Visual *Sequence* 17, *Scene* 23	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 54-00.43.04  *shot* 54-00.43.04  *shot* 54-00.43.04  *shot* 54-00.43.05  *shot* 54-00.43.05  *shot* 54-00.43.05	-*Kait* membelokan serangan dengan tangan kearah luar, kait membelokan serangan kea rah luar -*Kepoh* (*tepis*): membelokkan serangan lawan dengan kaki sehingga tidak mengenai tubuh. Kombinasi dengan gerakan *doroang*, *tundo*, *tungak* (*dorong*) : mendorong tubuh lawan	-*Eye level* Teknik *Handheld shot*, Kom posisi gambar *Longshot*.	-Menurut Datuk Edwel Yusri, filosofi dasar pada gerakan silek yakni pesilek tidak terlalu menggunakan tenaga saat menyerang, justru tenaga lawan yang dibelokkan, atau membalikan serangan. Pada awal gerakan Yudha tidak menyerang, namun sebaliknya Yudha lebih sering menangkis serangan, ketika lawan hendak memukul, Yudha hanya mendorongkan tubuh lawan untuk mematikan pergerakan lawan	-Menggambarkan visual dengan jelas perkelahian Yudha dan lawan. Menampilkan kedinamisan gerakan Yudha saat menangkis pukulan lawan, lalu dilanjutkan dengan mematahkan lutut lawan. Kesan yang ditimbulkan penonton seolah terlibat langsung dalam adegan perkelahian. Penggunaan sudut *eye level* juga memperjelas pergerakan perkelahian, antara posisi lawan di atas, sedangkan posisi Yudha dibawah

Tabel IV.15 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 23, *shot* 54

Visual *Sequence* 17, *Scene* 23	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 54-00.43.11  *shot* 54-00.43.12  *shot* 54-00.43.12  *shot* 54-00.43.17  *shot* 54-00.43.17  *shot* 54-00.43.17 *shot* 54-00.43.17 	-*Pijak jo tumik* (*pijak* dengan tumit) : menghantam ujung ibu jari kaki lawan dengan memakai tumit. Yang sebelumnya menggunakan langkah gertakan, untuk menipu lawan.	-*Eye level* Teknik *Handheld shot*, dengan kombinasi *quick cut*, komposisi gambar *long shot*.	-Menurut Datuk Edwel Yusri gerakan ini memiliki filosofi makna gertakan harimau ketika menghadapi mangsa atau dapat dikatakan seperti auman harimau yang berguna untuk menakuti mangsa. Melalui langkah kaki yang diawali dengan tegas dan posisi kuda-kuda dengan tangan diangkat (hendak menyerang) lalu setelah mengetahui lawan tertipu, Yudha langsung menyerang jari kaki lawan.	-Sudut *Eye level* memperlihatkan dengan jelas gerakan perkelahian antara Yudha dan lawan. -Komposisi gambar *long shot* yakni memiliki makna menyeimbangkan visual gerakan kedua objek, yakni Yudha dan lawannya yang sedang berkelahi, Teknik *handheld* berguna untuk memunculkan kedinamisan suatu gerakan pada kedua objek

Tabel IV.16 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 23, *shot* 55-57

Visual *Sequence* 17, *Scene* 23	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 55-00.43.21  *shot* 56-00.43.22  *shot* 56-00.43.22  *shot* 56-00.43.23  *shot* 56-00.43.23  *shot* 56-00.43.24  *shot* 57-00.43.24	-*Kapuak* (*kapua*): membelokkan serangan lawan dengan tangan ke arah dalam sehingga tidak mengenai tubuh, dilanjutkan dengan gerakan *melambe* (gerakan kuncian pada bagian tangan) Dilanjutkan dengan teknik-*sipak*, *simbek*, *gayuang* (sepak): menyepak lawan, biasanya alat vitalnya.	-*Eye level* Teknik *handheld shot*,komposisi gambar *medium long shot* -*Eye level* Teknik *handheld shot*, komposisi gambar *close up* -*Eye level* Teknik *handheld shot*, komposisi gambar *medium long shot*	-Gerakan *kapuak* tidak memilki filosofi dasar namun gerakan ini memiliki prinsip membelokkan mengalirkan energi pukulan dengan tangan, gerakan ini bersifat menangkis yang biasanya dilanjutkan dengan gerakan *melambe* (kuncian) dan gerakan *sipak* (tendangan) ke arah lawan	-Sudut *eye level* dengan teknik *medium shot* memberikan gambaran yang jelas tentang gerakan perkelahian di daerah atas (bagian tangan ke kepala), sehingga gerakan serangan Yudha terlihat dengan jelas. *Cut*, dengan pergantian komposisi *close up* memiliki fungsi guna memfokuskan gerakan serangan yang berada di bagian kepala

Tabel IV.17 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 23, *shot* 59-60

Visual *Sequence* 17, *Scene* 23	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 59-00.43.25  *shot* 60-00.43.28  *shot* 60-00.43.29  *shot* 60-00.43.29  *shot* 60-00.43.30	-*Rangguik* (renggut) : merenggut tangan, kaki, atau kepala lawan -*Sipak, simbek, gayuang* (*sepak*): menyepak lawan, biasanya alat vitalnya.	-*Eye level* Teknik *Handheld shot*, kombinasi *quick cut*, komposisi gambar *close up* -*Eye level* Teknik *Steady shot*, komposisi *long shot*	-Menurut Datuk Edwel Yusri gerakan ini memilki filosofi yang diibaratkan sebagai harimau yang menangkap mangsa pada saat kondisi mangsa sudah tak berdaya. Gerakan *sipak* atau *simbek* bersifat sebagai gerakan penuntas dengan menyerang ulu hati.	-Sudut *Eye level* dengan komposisi *close up* memilki makna memperjelas pandangan ka mera dengan area serangan Yudha (bagian leher belakang dan tangan), teknik *quick cut* ke gambar selanjutnya untuk memperlihatkan posisi lawan yang lemah dan lengah, teknik *steady shot* memberi makna gerakan ini bersifat lambat (Memperjelas gerakan tendangan Yudha ke arah lawan, *long shot* berguna un tuk memberikan ke san kedalaman emosional objek

Tabel IV.18 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 23, *shot* 65-67

Visual *Sequence* 17, *Scene* 23	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 65- 00.43.34	-*Piuah* (*pilin*) : memilin tangan, kaki, atau kepala lawan	-*Eye level* Teknik *steady shot*, komposisi gambar *close up*	-Menurut Datuk Edwel Yusri gerakan ini memilki filosofi yang diibaratkan	-Sudut *eye level* dengan komposisi *close up* memberikan gambaran yang jelas

 *shot* 65-00.43.34  *shot* 66-00.43.35  *shot* 66-00.43.35  *shot* 66-00.43.36  *shot* 66-00.43.36  *shot* 67-00.43.36	-*Hantam*-menyerang dengan kaki, sasaran dada/ kemaluan, biasanya ulu hati	-*Eye level* Teknik *steady cam* dikombinasikan dengan teknik pengambilan *slow motion*. -*High Angle* Teknik *Steady shot*, *slow motion*, komposisi *close up*	dengan harimau yang sedang mencabik-cabik leher mangsa. Gerakan ini memutarkan kepala lawan ketika lengah. Gerakan ini dikombinasikan dengan gerakan *sipak* yang bersifat guna membunuh langsung lawan dengan serangan terakhir	tentang posisi cengkraman tangan Yudha. Teknik *Steady shot* digunakan karena hanya tangan dan leher lawan yang bergerak dan untuk keseimbangan pandangan kamera. Dilanjutkan dengan teknik *slow motion*. Menurut Joseph m Boogs melalui terjemahan Drs. Asrul Sani gerakan *slow motion* bertujuan untuk mengarahkan per hatian pandangan dengan keindahan gerakan suatu objek. Teknik ini memperjelas tendangan Yudha ke arah tubuh lawan. -Sudut *high angle* menggambarkan dengan jelas emosional karakter musuh yang terjatuh

5. Adegan perkelahian (lokasi jembatan layang)

-Adegan ini merupakan lanjutan dari adegan pengejaran Astri, dimana pengambilan gambar terjadi diluar ruangan (jembatan layang), pada saat itu adik Astri yang sedang mengamen diculik dan dibawa oleh kawanan Johni. Astri yang telah diselamatkan oleh Yudha mengejar kawanan Johni bersama Yudha guna menyelamatkan adik Astri.

Tabel IV.19 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 27, *shot* 21

Visual *Sequence* 19, *Scene* 27	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 21- 00.49.58  *shot* 21- 00.49.58  *shot* 21- 00.49.59  *shot* 21- 00.49.59  *shot* 21- 00.49.59	*-Dongkak kudo* atau *sipak balakang* (tendangan belakang) : tendangan berbentuk huruf "T"	*-Eye level* Teknik *tracking shot* dikombinasikan dengan pengambilan *handheld shot*	-Menurut Datuk Edwel Yusri Gerakan ini tidak memilki filosofi dasar namun memilki fungsi untuk mengalirkan arah gerak lawan dengan tentangan memutar yang mengenai tulang iga lawan, dalam gerakan ini Yudha memanfaatkan gerakan berlari musuh dengan tendangan yang bersifat mendorong tubuh lawan	-Sudut *Eye level* dengan teknik *Tracking shot* memilki makna untuk mensejajarkan posisi kamera dengan posisi Yudha yang sedang berlari ke arah kanan, namun pergerakan kamera berhenti pada saat musuh datang, teknik ini berfungsi untuk memfokuskan pandangan pada objek yang sedang diserang.

Tabel IV. 20 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 27, *shot* 24-25

Visual *Sequence* 19, *Scene* 27	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 24- 00.49.11  *shot* 24- 00.49.12  *shot* 24- 00.49.12  *shot* 25- 00.49.13  *shot* 25- 00.49.13  *shot* 25- 00.49.13  *shot* 25- 00.49.14	-Kombinasi gerakan *daga* : menggunakan bantalan telapak tangan untuk menyerang rahang lawan dengan *piuah* (*pilin*) : *memilin* tangan, kaki, atau kepala Lawan. -Pada lawan yang kedua Yudha menggunakan teknik *dongkak kudo* atau *sipak balakang* (tendangan belakang) : tendangan berbentuk huruf "T"	-*Eye level* Teknik *handheld* dengan posisi *medium shot* -*Eye level* Teknik *handheld* dengan posisi *medium shot*	-Gerakan kombinasi ini tidak memiliki filosofi dasar, namun memiliki fungsi sebagai perusak konsentrasi lawan atau melengahkan lawan dan memperlambat serangan lawan dengan melintirkan tangan. Sehingga Yudha memiliki jeda waktu untuk melawan musuh kedua dengan sepakan atau tendangan. Menurut Yudha Prinsip dasar menangkis serangan dalam silek harimau yakni menghindarkan pukulan lawan atau tendangan sebelum serangan mengenai tubuh	-Sudut *eye level* dengan komposisi *medium shot* memperjelas pandangan kamera pada objek Yudha yang sedang berkelahi, karena bagian tubuh yang bergerak hanya tangan Yudha dan wajah lawan. Kesan yang ditimbulkan yakni memperdalam kedimanisan gerakan perkelahian. Teknik *cut* digunakan untuk menyeimbangkan pandangan kamera dengan serangan lawan kedua yang datang dari sebelah kiri, namun dengan sudut *eye level* dan komposisi *medium shot* objek kedua masih terlihat jelas.

6. Adegan perkelahian diluar ruangan

Deskripsi narasi: Pada adegan ini, Astri dan adiknya telah berhasil diselamatkan oleh Yudha. Yudha berencana untuk mengunjungi rumah Astri untuk mengambil tabungan milik adik Astri, namun rumah Astri telah dikelilingi musuh, ketika Yudha berhasil mendapatkan tabungan, Yudha tertangkap oleh musuh, terjadilah pengejaran terhadap Yudha.

Tabel IV. 21 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 31, *shot* 16-19

Visual *Sequence* 22, *Scene* 31	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 16- 01.06.36  *shot* 17- 01.06.37   *shot* 18- 01.06.38  *shot* 19-01.06.39	-Menusuk menggunakan bambu.	*-Eye level* Teknik *steady shot*, kompo sisi *Long shot* *-Eye level* Teknik *steady shot*, kompo sisi *long shot* *-Eye level* Teknik *steady cam*, komposisi *extreme long shot* *-Underhead angle* Teknik *steady shot, quick cut*, komposisi *medium close up*	-Gerakan ini tidak termasuk dalam gerakan silek harimau Minangkabau, namun menurut koreografer film Merantau, gerakan ini ditunjukkan bahwa dalam suasana yang sedang dikejar pesilat harimau mampu menggunakan refleksitas dengan menggunakan alat atau barang di sekitar, contoh gambar disamping menggunakan bambu untuk menyerang lawan.	- beberapa gambar disamping banyak dilakukan dengan *quick cut*, untuk menyeimbangkan fokus kamera ke beberapa objek yang memiliki tingkat kejauhan tertentu (Memfokuskan pan dangan pada bagian objek yang terpisah. Komposisi *extreme long shot* memiliki makna menyeimbangkan pandangan dengan objek bambu. -Sudut *underhead* dengan komposisi *medium close up* memberikan kesan penda laman emosional objek yang terkena bambu

Tabel IV.22 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 31, *shot* 34-35

Visual *Sequence* 22, *Scene* 31	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 34- 01.07.35  *shot* 34- 01.07.35  *shot* 35- 01.07.36  *shot* 35- 01.07.36  *shot* 35- 01.07.39  *shot* 35- 01.07.40  *shot* 35- 01.07.40	-Gerakan *Gele* dan *nampe*: Gerakan mengelak atau menghindar, dan menangkap serangan lawan	-*Over shoulder* Teknik *dolly*, komposisi *close* up - *Eye level* Teknik *panning shot* dengan penggabungan teknik *handheld*, komposisi gambar *long shot*	-Pada filosofi gerakan silek harimau, gerakan ini meneruskan atau menggunakan tenaga lawan untuk menghindar dan menangkap serangan,pada dasarnya gerakan ini tidak menggunakan tenaga, namun hanya menyalurkan atau membelokkan energi lawan.	-Sudut *close up* pada gambar ini menekankan pada pendalaman emosional kedua karakter, sedangkan teknik *dolly* berfungsi untuk menyeimbangkan gerakan maju Yudha dengan pandangan kamera, sudut *eye level* dengan *close up* dapat menguatkan kesan dramatik dalam suatu gerakan. Teknik close up juga memperjelas secara rinci ekspresi wajah kedua objek.

7. Adegan perkelahian (diruangan lobby hotel & area parkir)

Deskripsi narasi: Adegan ini merupakan lanjutan dari adegan pengejaran Astri, pada adegan ini Yudha berusaha mengejar kawanan Luc Rodger yang sedang membawa kabur Astri.

Tabel IV.23 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 34, *shot* 01

Visual *Sequence* 23, *Scene* 34	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 01- 01.11.44  *shot* 01- 01.11.45  *shot* 01- 01.11.45  *shot* 01- 01.11.46  *shot* 01- 01.11.48	-*Sambuik* (*sambutan*) : menyambut serangan lawan, biasanya diiringi dengan mematahkan anggota tubuh lawan, namun kombinasi disini bukan mematahkan bagian tubuh melainkan melemparkan tubuh.	-*Eye level* Teknik *tracking shot* dengan kamera *handheld,* komposisi gambar *long shot* -Eye level Handheld shot, komposisi gambar medium close up	-Menurut Tommy asisten pelatih, gerakan serangan seperti ini tidak diperlukan tenaga besar. Gerakan ini efektif untuk membelokan serangan, karena pada saat musuh hendak menyerang menggunakan kaki, maka kaki lah yang menjadi titik poros kekuatan, pesilek hanya mencari dan menyambut sebelum serangan lawan mengenai tubuh, lalu membanting musuh.	-Menurut Joseph.M.Boogs melalui buku cara menilai sebuah film (terjemahan Drs. Asrul Sani teknik *tracking* dengan kamera *handheld* menguatkan kesan dramatik, teknik ini juga dapat menyeimbangkan kecepatan perpindahan Yudha yang hendak menyerang lawan.

Tabel IV.24 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 35, *shot* 15

Visual *Sequence* 23, *Scene* 35	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 15- 01.14.32  *shot* 15- 01.14.32  *shot* 15- 01.14.32  *shot* 15- 01.14.31  *shot* 15- 01.14.32  *shot* 15- 01.14.32	-Kombinasi gerakan *babaliak* (balik 180 derjat), balik ini bisa *baliak suok* (balik kanan) atau *baliak kida* (balik kiri) Dengan gerakan - *mambantiang* (membanting) : membanting lawan dengan meng gunakan tangan dan kaki	-*Eye level* Teknik *Panning shot* dengan menggunakan kamera *handheld*, komposisi gambar *long shot*.	-Prinsip dasar gerakan ini yakni membelokkan serangan lawan dengan memutarkan badan lalu menyerang lawan, gerakan ini berfungsi untuk mengunci pergerakan lawan dan juga mengecoh serangan lawan	-Menurut Joseph.M.Boogs melalui buku cara menilai sebuah film (terjemahan Drs. Asrul Sani teknik tracking dengan kamera *handheld* menguatkan kesan dramatik, teknik ini juga dapat menyeimbangkan kecepatan perpindahan Yudha yang Memutar badan lalu menyerang lawan. Sudut *long shot* berguna untuk memperjelas pandangan kamera dengan gerakan perkelahian.

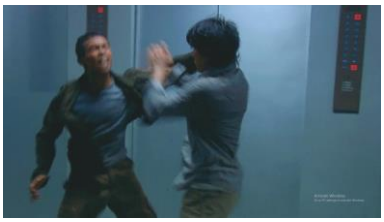
Tabel IV.25 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 36, *shot* 08

Visual *Sequence* 24, *Scene* 36	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 08-01.15.01  *shot* 08- 01.15.02  *shot* 08- 01.15.02  *shot* 08- 01.15.02  *shot* 08- 01.15.03  *shot* 08- 01.15.03	-*Sipak, simbek, gayuang* (sepak): menyepak lawan, biasanya alat vitalnya. Kata *gayuang* itu bisa juga dipergunakan untuk serangan yang menggunakan ilmu batin	-*Frog angle* Teknik *Steady shot* , komposisi gambar *medium shot* --*Eye level* Teknik *Handheld shot*	-Menurut Tommy asisten pelatih silek harimau Minangkabau di Jakarta, gerakan ini memiliki makna bahwa dalam silek harimau Minangkabau, pertarungan atau perkelahian tidak hanya dilakukan dengan posisi berdiri, ketika posisi badan tertidur pesilek dibekali jurus atau teknik serangan dari bawah, dan tetap mengincar bagian paling mematikan, contoh kemaluan.	-Sudut *frog angle* menguatkan kesan pertarungan sengit di daerah bawah (sejajar dengan lantai), sudut ini hanya menampilkan pergerakan kaki yang menyerang tubuh Yudha, berguna untuk memperjelas pandangan sera ngan kaki Yudha ke arah lawan. Kesan yang ditonjolkan gerakan serangan terlihat lebih dinamis dan jelas.

8. Adegan perkelahian Yudha dengan Eric (Yayan Ruhian)

Deskripsi narasi: Adegan perkelahian ini hanya melibatkan 2 orang, yakni perkelahian antara Yudha dan Eric, perkelahian ini berlokasi didalam *lift*. Dalam adegan ini ternyata Eric orang yang bertemu Yudha pada saat perjalanan didalam bis merupakan salah satu pembunuh bayaran kelompok Rodgers, Eric menghadang Yudha dalam pengejaran Rodgers guna menolong Astri.

Tabel IV. 26 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 39, *shot* 23-24

Visual *Sequence* 26, *Scene* 39	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 23- 01.19.49  *shot* 23- 01.19.50  *shot* 24- 01.19.50  *shot* 24- 01.19.50	-*Kalatiak* : gerakan seperti menampar dengan mempergunakan kuku pada ujung jari	-*Eye level* Teknik *Handheld shot* dengan posisi *close up* -*Eye level* Teknik *Handheld shot*, komposisi gambar *medium shot*	-Dalam filosofi gerakan silek harimau, menurut Tommy gerakan *kalatiak* sagat efektif dalam menyerang lawan, seperti filosofi harimau yang hendak melumpuhkan pergerakan lawan.	-Komposisi gambar *close up* memperlihatkan adegan perkelahian secara jelas, atau memperjelas gerakan tamparan Yudha ke wajah Eric, memiliki kesan kedalaman emosional. Teknik *cut* dengan sudut *eye level* memiliki makna kedalaman objek yang bergerak yakni memberikan kejelasan visual akan posisi wajah Eric yang tertampar

Tabel IV. 27 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 39, *shot* 24

Visual *Sequence* 26, *Scene* 39	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 24- 01.19.58  *shot* 24- 01.19.59  *shot* 24- 01.19.59  *shot* 24- 01.19.59  *shot* 24- 01.19.59  *shot* 24- 01.20.00	- *Mambantiang* (membanting) : membanting lawan dengan menggunakan tangan dan kaki	-*Slanted angle* Teknik *handheld shot,* komposisi gambar *medium longshot*	- filosofinya yakni gerakan silek harimau yang memanfaatkan kondisi lengah musuh dalam menyerang, dan membunuh lawan, gerakan ini juga memanfaatkan *gesture* tubuh lawan yang sedang membungkuk, posisi ini mempermudah Yudha Dalam menyerang dengan tendangan ke ulu hati lawan, yang merupakan titik lemah manusia.	-Menurut Himawan Pratista, penulis buku memahami film, kemiringan kamera yang digunakan pada sebuah *shot* menekankan se buah situasi yang sangat terjepit. Memperkuat situasi menegangkan pertarungan Yudha didalam lift. Dengan sudut kemiringan juga terlihat benturan kuat tubuh Eric ke dinding *lift*. Memberikan kesan tendangan keras Yudha ke ulu hati Eric.

Tabel IV. 28 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 39, *shot* 26-27

Visual *Sequence* 26, *Scene* 39	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 26- 01.20.05  *shot* 26- 01.20.06  *shot* 26- 01.20.06  *shot* 26- 01.20.06  *shot* 27- 01.20.06  *shot* 27- 01.20.06	-*Pakuak* (*bacok*) : membacok dengan menggunakan sisi tangan sejajar kelingking target serangannya leher bagian belakang, kaki, maupun anggota tubuh	-*Low angle* Teknik *Handheld shot*, komposisi *medium shot* -*Slanted angle* Teknik *Handheld shot*, komposisi *medium shot.*	-Menurut Tommy sisi tangan diibaratkan sebagai "*pungko ladiang*" atau bagian tumpul , golok tidak tajam namun bersifat keras, dan dapan digunakan untuk memecahkan barang. Gerakan ini menyerang titik persendian manusia.	-Menurut Himawan Pratista dalam buku memahami film sudut *low angle* seperti yang digunakan dalam adegan ini memberikan kesan dominan, serta kesan kuat. Menggambarkan bahwasanya tendangan kuat dari Eric dapat ditangkis dengan teknik daga yang di praktikkan oleh Yudha. -Menurut Himawan Pratista, penulis buku memahami film, kemiringan kamera yang digunakan pada sebuah *shot* menekankan se buah situasi yang sangat terjepit. Memperkuat situasi menegangkan pertanungan Yudha didalam lift

Tabel IV. 29 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 39, *shot* 39-40

Visual *Sequence* 26, *Scene* 39	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 39- 01.20.18  *shot* 40- 01.20.19  *shot* 40- 01.20.19  *shot* 40- 01.20.19	-*Rangguik* (renggut) : merenggut tangan, kaki, atau kepala lawan -*Mambantiang* (membanting) : membanting lawan dengan mempergunakan tangan dan kaki	-*High angle* Teknk *steady shot*, *quick cut*, komposisi gambar *medium shot* -*Slanted angle* Teknik *Tracking shot*, komposisi gambar *medium shot*	Dalam silek harimau Minangkabau gerakan ini memiliki filosofi seperti harimau yang mencengkram tubuh mangsa lalu melemparkan tubuhnya. Gerakan ini memiliki fungsi untuk menghindarkan serangan lawan, dan menggunakan posisi tubuh lawan dalam membanting	-Menurut Himawan Pratista, penulis buku memahami film, kemiringan kamera yang digunakan pada sebuah *shot* menekankan se buah situasi yang sangat terjepit. Teknik *handheld* berguna untuk menguatkan kesan bantingan tubuh eric yang kuat ke dinding lift.

Tabel IV. 30 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 39, *shot* 47-49

Visual *Sequence* 26, *Scene* 39	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 47- 01.20.41	-*Piuah* (pilin) : memilin tangan, kaki, atau kepala lawan	-*Eye level* Teknik *handheld shot*, komposisi *medium shot*	-Menurut Datuk Edwel Yusri Koreografer serta guru besar silek harimau Minangkabau	-Teknik ini memberikan keseimbangan pandangan dengan gerakan cepat Yudha yang naik

 *shot* 47- 01.20.42  *shot* 47- 01.20.42  *shot* 48- 01.20.42  *shot* 48- 01.20.42  *shot* 48- 01.20.43  *shot* 49- 01.20.44	-*Piuah* (pilin) : memilin tangan, kaki, atau kepala lawan -*Piciak* (pijit) : teknik menjepit dengan menggunakan ibu jari dan telunjuk. *Buah piciak* dipergunakan untuk menyerang titik kelemahan atau *pressure point*, yakni titik lemah manusia	-*Low angle* Teknik *steady shot*, gerakan kamera ke bawah mengikuti gerakan perkelahian teknik *tilt down*	gerakan ini memiliki filosofi seperti Harimau yang menerkam mangsa lalu menggu lingkannya, Teknik ini mengandalkan posisi lawan yang sedang lengah.	ke dengkul Eric, teknik ini memperdalam kesan dramatik dari perkelahian Yudha dan Erik -Menurut Himawan Pratista dalam buku memahami film sudut *low angle* seperti yang digunakan dalam adegan ini memberikan kesan dominan, serta kesan kuat. Menguatkan kesan Yudha memutar pundak Eric dengan sangat kuat. -Memperkuat ke san kuat pada jari Yudha yang memegang leher Eric dan kesan kuat pada kepalan tangan Yudha

9. Adegan pengejaran Astri (bagian terakhir)

-Deskripsi narasi: Adegan ini merupakan bagian dari adegan pengejaran Astri. Dalam adegan ini Yudha menghadapi secara langsung dengan Luc dan kawanan Rodgers yang merupakan ketua dari mafia penyelundupan manusia (tenaga kerja). Adegan ini merupakan adegan terakhir dari *scene* perkelahian dalam film Merantau. Pada adegan ini juga Yudha meninggal diakibatkan kelengahan dia tidak membunuh Luc secara langsung, melainkan mendiamkannya dengan posisi kesakitan.

Tabel IV.31 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 41, *shot* 22

Visual *Sequence* 27, *Scene* 41	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 22- 01.26.09  *shot* 22- 01.26.09  *shot* 22- 01.26.10  *shot* 22- 01.26.10	-*Balabek* (belebat?): merobah gerakan tangan sesuai langkah kaki. Yang dikombinasi dengan gerakan kan *sipak*, *simbek*, *gayuang* (*sepak*): menyepak lawan, biasanya alat vitalnya. Kemudian memutar dan membanting tubuh lawan	-*Eye level* Teknik *Handheld shot*, posisi kamera mundur ke belakang, teknik *dolly out*, komposisi gambar *medium shot*	-Gerakan *Balabek* berfungsi sebagai pertahanan untuk tubuh bagian atas jika diserang. Biasanya tangan kanan dan tangan kiri bersilangan jika dihimpitkan. Lalu gerakan *sipak* merupakan serangan lanjutan, teknik ini menggunakan kelengahan lawan sebagai serangannya. -Gerakan *Membantiang*	-Menggambarkan visual langkah dan posisi tangan. Menampilkan kedinamisan gerakan Yudha ketika menangkap, lalu dilanjutkan dengan menendang lawan pada bagian kemaluan lawan.

 *shot* 22- 01.26.10  *shot* 22- 01.26.10  *shot* 22- 01.26.11  *shot* 22- 01.26.11	-*Mambantiang* (membanting) : membanting lawan dengan mempergunakan tangan dan kaki	-*Eye level* Teknik *handheld shot*, posisi kamera mundur ke belakang, teknik *dolly out*, komposisi gambar *medium shot*	dapat dikatakan gerakan penghabisan, atau gerakan terakhir yang bertujuan untuk membunuh lawan.	-Penggunaan tehnik *dolly out* untuk menyeimbangkan posisi bantingan tubuh lawan,

Tabel IV.32 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 41, *shot* 22

Visual *Sequence* 27, *Scene* 41	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 22-01.26.12	-*Babaliak* (balik 180 derjat), balik ini bisa *baliak suok* (balik kanan) atau *baliak kida* (balik kiri), yang dilanjutkan dengan teknik gerakan *kepoh*	-*Eye level* Teknik *handheld*, gerakan kamera menyamping dengan teknik *crab shot*, kom posisi gambar *long shot*	-Teknik *babaliak* digunakan untuk mengecoh serangan lawan, terlihat seolah ingin menghindar, namun justru membalikan badan lalu dilanjutkan dengan	-Menggambarkan visual dengan jelas perkelahian Yudha dan lawan. Menampilkan kedinamisan gerakan Yudha ketika membalikkan badan, lalu dilanjutkan dengan

 *shot* 22- 01.26.12  *shot* 22- 01.26.12  *shot* 22- 01.26.13  *shot* 22- 01.26.13  *shot* 22- 01.26.14  *shot* 22- 01.26.15	yaknik gerakan membelokkan serangan lawan, selanjutnya menggunakan teknik *sipak* atau *simbek*, yaknik gerakan menyepak lawan atau menyerang lawan menggunakan kaki -*Mangabek* atau *mangunci* (kuncian) : Isti lah lain yang biasa digunakan oleh praktisi silek adalah *santuang* atau *kungkuang* (*kungkung*) untuk teknik mengunci lawan dengan menggunakan tangan dan atau kaki	-*Eye level* Teknik *Handheld*, gerakan kamera menyamping dengan teknik *crab shot*, komposisi gambar *long shot* -*Eye level* Teknik *steady shot*, komposisi gambar *medium shot*	menyerang pada bagian tertentu (pada gambar samping Yudha menyerang bagian punggung lawan, kombinasi teknik ini juga berguna untuk mematikan pergerakan lawan, dan dilanjutkan dengan teknik kuncian.	menendang lawan, saat membelokkan pukulan lawan, lalu dilanjutkan dengan kuncian, dilkukan *cut* pada akhir gerakan karena untuk memperjelas pandangan kamera ke arah bagian tubuh yang dikunci. Kesan yang ditimbulkan penonton seolah terlibat langsung dalam adegan perkelahian. -Kesan dalam komposisi gambar ini yaknik memper dalam emosional karakter Yudha dan lawan. *Steady cam* dan sudut *eye level* guna menunjukkan pandangan Yudha yang sedang meli hat arah datangnya lawan.

Tabel IV.33 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 41, *shot* 34-35

Visual *Sequence* 27, *Scene* 41	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 34- 01.27.25  *shot* 34- 01.27.26  *shot* 34- 01.27.26  *shot* 34- 01.27.27  *shot* 34- 01.27.27  *shot* 34- 01.27.28	-*Daga* : menggunakan bantalan telapak tangan untuk menyerang rahang lawan	-*Eye level* Teknik *steady shot* Komposisi *long shot*	-Menurut Tommy, asisten pelatih silek harimau Minangkabau, teknik daga, atau menyerang rahang lawan dengan bantalan tangan lebih efisien atau lebih berguna, karena jika menyerang dengan kepalan tangan, seorang pesilat akan merasakan sakit dibagian tulang jari, sedangkan jika menggunakan bantalan tangan pesilek tidak merasakan sakit (mudah keseleo) karena area bantalan tangan dilindungi oleh banyak daging, dan tidak bersifat keras. -Teknik *daga* dilanjutkan	-Sudut ini memperlihatkan dengan jelas pukulan Yudha yang mengarah rahang lawan. Komposisi gambar *long shot* memiliki makna menyeimbangkan pandangan kamera dengan dua objek yang sedang saling menyerang. Penggunaan teknik *steady shot* dikarenakan pada gerakan ini objek tidak terlalu banyak bergerak, hanya bagian tangan dan wajah lawan. Dilanjutkan dengan memotong gambar ke gambar selanjutnya. -Menurut Himawan

 *shot* 35- 01.27.28  *shot* 35- 01.27.28  *shot* 35- 01.27.29  *shot* 35- 01.27.29  *shot* 35- 01.27.30  *shot* 35- 01.27.30	-*Doroang, tundo, tungak* (dorong) : mendorong atau melemparkan tubuh lawan	-*Eye level* Teknik *tracking shot* dengan mengikuti gerakan lemparan Yudha kearah kanan	dengan bantingan lawan dengan cara menggulingkan tubuh musuh searah dengan gulingan tubuh pesilek, filosofinya yakni silek harimau memanfaatkan kondisi lengah musuh dalam menyerang, dan membunuh lawan.	pratista dalam buku Memahami film teknik *panning* digunakan untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau melakukan *reframing* (menyeimbangkan kembali komposisi *frame* ketika karakter bergerak. Komposisi *long shot* memiliki makna menyeimbangkan pergerakan Iko yang melempar tubuh lawan, dari arah samping.

Tabel IV.34 Tabel analisa makna visual dan makna gerakan *scene* 41, *shot* 81-82

Visual *Sequence* 27, *Scene* 41	Nama Gerakan	Sudut Pandang	Makna Gerakan	Makna Visual
 *shot* 81- 01. 29.54  *shot* 81- 01. 29.55  *shot* 81- 01. 29.55  *shot* 81- 01. 29.55  *shot* 81- 01. 29.56  *shot* 82- 01.29.57	-*Patah* (patahan) : teknik mematahkan jari, tangan dan kaki lawan -*siku* (sikuan) : target serangannya tulang iga lawan	-*Eye level* Teknik *handheld shot* dengan gerakan camera menyamping, *crab shot*	-Menurut Tommy Gerakan patahan yang biasanya dilakukan setelah gerakan tangkisan memiliki makna membelokkan serangan lawan, pada dasarnya gerakan ini hanya mengalirkan alur gerakan musuh yang langsung dibelokkan dengan patahan pada bagian persendian lawan. -Menurut Datuk Edwel Yusri gerakan ini berguna untuk merobohkan serangan lawan, yakni dengan menyiku bagian tulang iga mau pun tulang pung gung lawan. Gerakan ini juga dapat menga caukan arah serangan lawan.	-Dengan sudut *eye level* terlihat jelas tangkisan dan pergerakan serangan Yudha. Gerakan kamera menyamping untuk menyeimbangkan pandangan dengan perpindahan gerakan Yudha yang langsung menyerang Ratgers. Yang dipukul dari bagian belakang

Bedasarkan pemaparan analisa makna visual dan gerakan yang tertera pada tabel diatas, dalam film Merantau sudut pandang diambil dari beberapa macam, dan juga beberapa teknik pengambilan gambar, karena dalam sudut pandang sinematik tidak diperlukan suatu konsistensi. Teknik pengambilan gambar ini berperan sebagai pembangun kesan atau suasana dalam suatu adegan, dan juga berfungsi sebagai unsur pembangun *misc-en-scene* dalam film ini. Namun dari banyaknya sudut pandang dan teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam film Merantau, paling sering digunakan ialah sudut pandang *eye level* dengan teknik *handheld shot*.

Sudut pandang *eye level* dalam film Merantau memiliki alasan sendiri dalam penerapannya, yakni dapat memberikan keseimbangan dalam pandangan. Dalam film aksi khususnya film Merantau adegan perkelahian dan pertarungan diperagakan dengan sangat cepat, dan melibatkan banyak anggota tubuh dalam menyerang (tidak hanya pukulan tangan atau sepakan kaki), untuk menyeimbangkan pandangan penonton maka sudut pandang *eye level* sangat tepat penggunaannya, karena sudut ini dapat menampilkan pergerakan perkelahian dengan jelas, dan kecepatan gerakan juga dapat terlihat dengan mata melalui sudut ini.

Teknik pengambilan gambar *handheld shot*, atau pengambilan gambar yang dilakukan dengan kamera yang dipengang dengan tangan, banyak diaplikasikan dalam pengambilan gambar saat adegan perkelahian pada film Merantau. Joseph M Boggs (seperti dikutip Asrul Sani, 1986) menjelaskan "Penggunaan kamera yang dipegang oleh tangan untuk memperoleh efek dramatik yang khusus adalah sesuatu yang masih berkaitan dengan konsep sudut pandang sinematik, gerakan-gerakan kamera yang terantuk-antuk tidak teratur mempertinggi kesan realitas yang diperoleh dari sudut pandang subyektif dari seorang tokoh peserta yang berada dalam keadaan bergerak" (h. 134). Khusus pada adegan perkelahian teknik *handheld* sangat cocok untuk menggambarkan kecepatan suatu gerakan, karena sorotan kamera mengikuti gerakan objek. Penggunaan teknik *handheld camera* ini juga berfungsi untuk menimbulkan kesan seolah-olah penonton terlibat langsung

dalam setiap adegan perkelahian dalam film Merantau. Penggunaan *handheld* berfungsi sebagai penyeimbang penglihatan pada kecepatan gerakan serangan maupun untuk menyeimbangkan penglihatan pada perpindahan posisi kamera yang dinamis, yang diterapkan ketika lawan terpukul atau serangan yang dilakukan dengan mengkombinasikan teknik, contoh pada *sequence* 27, *scene* 21, *shot* 81-82, terlihat pengambilan gambar dengan handheld dan menggunakan teknik *crab shot* karena posisi kamera langsung berpindah pada objek ketiga yang menyerang Yudha dari belakang. Sineas yang aktif dalam pembuatan film aksi yang didukung oleh gerakan beladiri dianjurkan menggunakan teknik *handheld*, karena teknik ini lebih berfungsi dalam memunculkan kesan gerakan yang dinamis dibandingkan dengan penggunaan teknik *steady shot*, karena penglihatan akan gerakan tersebut terkesan kaku, tidak dinamis.

Pada berbagai adegan yang menggunakan teknik langkahan (langkah atau posisi sigap kaki) di film Merantau menggunakan teknik *quick cut*, contoh dalam *sequence* 17, *scene* 23, dan *shot* 31-34. Penggunaan teknik *quick cut* pada adegan ini bertujuan untuk memperjelas visual pada bagian bagian langkahan dengan rinci, dalam adegan ini teknik *quick cut* dapat memperjelas posisi langkah, gerakan tubuh objek, arah pandangan objek, dan memperjelas ekspresi wajah objek. Teknik *quick cut* sangat cocok digunakan oleh para sineas dalam film aksi untuk memperjelas gerakan yang membutuhkan beberapa objek yang detail. Teknik *quick cut* juga dapat diterapkan dalam mengambil pergerakan yang cepat, meng-*cut* pada gerakan yang cepat, dengan dilanjutkan dengan komposisi gambar *close up*, contoh pada *sequence* 17, *scene* 23, *shot* 59-60, dimana dibutuhkan teknik quick cut agar menjelaskan posisi lawan yang terserang.

Pada pengambilan gambar perkelahian yang dilakukan di lokasi yang sempit, sineas dalam film aksi dapat menerapkan sudut pandang *slanted angle*, sudut ini diterapkan dengan memiringkan kamera. Sudut ini sangat menekankan sebuah situasi yang sangat terjepit. Sudut inipun dapat memperkuat kedinamisan suatu gerakan yang dilakukan pada saat situasi terjepit.

Menurut hasil pendeskripsian teknik gerakan dan makna serta fungsi gerakan pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam gerakan beladiri pada film aksi, ketika menyerang lawan biasanya menggunakan kombinasi teknik yang telah dikembangkan. Silek harimau yang digunakan sebagai teknik dasar beladiri pada film Merantau ini bersifat kecepatan dan mematikan, terlihat dengan banyaknya adegan yang dilakukan selalu dituntaskan dengan mematahkan bagian tubuh atau menyerang titik lemah manusia seperti ulu hati dan persendian, dapat terlihat pada *sequence* 17, *scene* 23, *shot* 65-67 dimana Yudha menyerang lawan dengan kombinasi teknik *piuah* dan *hantam*, melalui gambaran pada adegan ini dapat terlihat gerakan silek harimau Minangkabau dilakukan dengan cepat, dan tidak memiliki jeda dalam menyerang atau melanjutkan serangan, menurut Datuk Edwel Yusri Rajo Gampo Alam teknik hantam digunakan sebagai alat penuntas (serangan yang bersifat membunuh atau mengakhiri pergerakan lawan) yang biasanya digunakan setelah gerakan kuncian atau *mangambek*, dan gerakan *piuah* atau gerakan memelintir leher lawan.

Gerakan silek harimau juga bersifat mengalirkan serangan lawan, atau tidak menggunakan energi sendiri dalam menyerang lawan, melainkan membelokkan serangan lawan. Contoh pada *sequence* 19, *scene* 27, *shot* 21, pada adegan ini teknik yang digunakan yakni *dongkak kudo* atau *sipak balakang*, yakni menyerang musuh dengan tendangan berbentuk huruf "T". Pada adegan ini terlihat dengan jelas musuh hendak menyerang Yudha dengan pukulan, namun dengan mudah Yudha membelokan pukulan tersebut dengan tendangan yang bersifat mendorong tubuh lawan.

Teknik gerakan silek harimau yang dikembangkan dalam teknik koreografi dalam film Merantau bertujuan agar menciptakan gerakan yang indah namun tidak terlalu terkesan sadis. Alasanya yakni sebagai penunjang unsur narasi film, yang tidak menonjolkan unsur tragis, melainkan menonjolkan unsur budaya Minangkabau, dan filosofi gerakan silek harimau Minangkabau. Dalam film ini juga koreografer ingin menunjukan bahwasanya pencak silat khususnya silek harimau Minangkabau bukan hanya beladiri yang dapat diterapkan dalam

pertandingan resmi saja, melainkan dapat digunakan sebagai antisipasi diri, dan tekniknya dapat diperankan dalam pertarungan yang ada dijalan atau diberbagai tempat.

IV.4 Hubungan Sudut pandang Sinematik Dengan Koreografi Film

Dalam film maupun teknik fotografi. Setiap sudut pandang memberikan suatu pesan maupun kesan yang ingin ditunjukkan, begitu juga suatu gerakan atau *pose* yang direkam akan memiliki kesan, arti gerakan, dan makna filosofi pada gerakan tersebut. Hubungan ini dibentuk dengan cara bagaimana suatu sudut pandang dapat menterjemahkan makna gerakan pada silek harimau Minangkabau. Hubungan antara sudut pandang dan gerakan juga dapat dibentuk dengan mengkaitkan unsur narasi suatu film dengan gerakan silatnya, pada narasi film, terkadang suatu adegan dituntut untuk memunculkan suatu kesan dan bersifat sesuatu, dan juga guna menguatkan makna filosofi dari gerakan tersebut

Dalam mengekstrak arti dan makna filosofi sineas dianjurkan untuk menggambar pola gerakan terlebih dahulu, agar memunculkan gambaran secara visual, dan bayangan akan kesan yang akan ditimbulkan pada saat ditonton oleh penonton. Pada proses inilah sutradara berperan dalam menciptakan kesan yang akan dibangun. Terlebih pada gerakan perkelahian yang sangat cepat, sineas diwajibkan untuk dengan teliti memilih sudut pandang dan teknik pengambilan gambar, agar fokus kedalaman pandangan akan gerakan tersebut dapat ditimbulkan, dan nampak kesan gerakan tersebut dinamis.

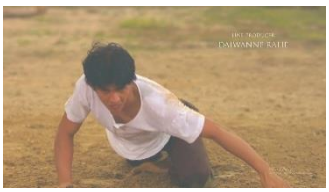
IV.5 Analisa Hubungan Sudut Pandang Sinematik Dengan Koreografi Pencak Silat

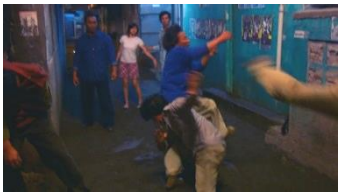
Pada beberapa kumpulan tabel yang menjelaskan makna gerakan dan makna visual, terdapat beberapa sudut pandang yang berfungsi memperjelas gerakan silek harimau Minangkabau dan memberikan makna gerakan dalam teknik beladiri yang digunakan. Bedasarkan tabel dan penjelasan tentang adegan silek harimau diatas maka peneliti dapat menganalisa hubungan diantara sudut pandang sinematik dengan gerakan beladiri. Analisa ini diurutkan bedasarkan nama

gerakan dengan keterangan *shot* serta *scene* atau adegan gambar pada *scene* tertentu. Analisa hubungan antara keduanya seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel IV. 35 Tabel analisa hubungan antara sudut pandang sinematik dengan teknik koreografi pencak silat

Visual & Nama Gerakan	Keterangan Gerakan	Keterangan Visual	Analisa hubungan sudut pandang dengan gerakan
 *Kato Palanggang* *scene* 01, *shot* 05	-Gerakan tangan menghadap muka (gera kan berdoa)	-Fokus pada posisi tangan dan wajah yang menghadap kebawah	-Sudut ini menguatkan arti dari gerakan, yakni membaca doa (*mantera*). Dengan memfokuskan visual pada tangan dan muka menggam barkan dengan tepat *gesture* manusia sedang berdoa
 Gerakan *Mancak* *scene* 01, *shot* 08	-Gerakan tarian dengan langkahan dan gerakan tangan	-Fokus pada keseluruhan gerakan tubuh, tangan, dan langkahan kaki	-Sudut ini menguatkan unsur seni dari gerakan *mancak*, dengan memfokuskan kamera pada keseluruhan badan
 *Langkah ka muko* jo *langkah suruik* *scene* 01, *shot* 10	-Gerakan langkahan kaki mundur dengan posisi tangan ke atas	-Fokus pada keseluruhan gerakan tubuh dan langkahan objek.	-Sudut ini menguatkan prinsip dasar dari gerakan, yakni langkahan tegak mundur dengan posisi kaki sigap dengan tangan yang siap menyerang.
 *Bungo silek* *scene* 01, *shot* 11	-kombinasi antara langkah dan buah. (gerakan tangan)	-Fokus pada *gesture* tubuh yang menyam ping dengan posisi tangan yang hendak menyerang	-Sudut ini menguatkan mak na keindahan dalam gera kan *bungo silek*, sudut ini memperlihatkan dengan je las posisi dasar kuda-kuda, menguatkan kesan kesiga pan tangan, dan langkah.

 *Kuda-kuda* *scene* 01, *shot* 16	-Gerakan kuda-kuda posisi ba wah, de ngan badan lurus dan posisi kaki meng hadap langit	-Fokus pada kaki dan posisi badan yang tegak.	-Sudut ini menguatkan makna dari posisi kuda-kuda yang benar. Yaitu dengan memfokuskan pada posisi kaki dan badan yang lurus.
 *Kuda-kuda* (posisi rendah dalam silek harimau) *Scene* 01, *shot* 17	-Posisi bahu miring kesamping dengan tangan yang menyentuh tanah	-Fokus pada posisi badan memiring dan tangan	-Sudut ini menguatkan makna makna filosofi dari gerakan ini, yang diibaratkan seperti harimau yang memantau mangsa. Dengan posisi sudut pengambilan ini tergambarkan dengan jelas posisi tubuh yang menyerupai *gesture* harimau yang sedang memantau mangsa
 *Langkah ampek* *scene* 03, *shot* 09	-Empat langkahan yang digunakan saat murid hendak berhadapan dengan guru	-Fokus pada gerakan langkah kedua objek dengan gerakan tangan, dan posisi tubuh yang memutar	-Sudut ini menguatkan makna keindahan dari langkah *ampek*, menggambarkan lekukan tubuh yang sempurna menjadi salah satu ciri langkah yang benar dalam, gerakan langkah *ampek*.

 Gerakan *daga* *scene* 03, *shot* 19	-Gerakan memukul kepala objek dengan bantalan tangan	-Fokus pada ekspresi wajah objek yang terpukul dan gerakan tangan	-Sudut ini menggambarkan dengan jelas objek dipukul di bagian kepala, menje laskan filosofi gerakan dengan terlihatnya ekspresi wajah objek setelah terpukul
 Gerakan *sambuik* *scene* 22, *shot* 13	-Gerakan menyambut serangan lawan dengan mendorong lawan	-Fokus pada badan objek pertama yang menyerong kedepan dan posisi objek kedua yang terjatuh	-Sudut ini menggambarkan dengan jelas dorongan tubuh lawan kearah objek kedua, dengan terlihatnya objek yang menyerang dan objek yang diserang
 Gerakan *daga* scene 22, shot 20	-Gerakan memukul rahang lawan mengguna kan bantalan tangan	-Fokus pada kedua telapak tangan yang menyerang rahang objek kedua dan ketiga	-Sudut ini menggambarkan dengan jelas serangan mengenai kedua rahang lawan, dengan memfokuskan kamera pada tangan, dan *gesture* dua lawan yang terpukul
 Gerakan *patah* scene 22, shot 21	-Gerakan mematah kan lengan, atau bagian tubuh lainnya	-Fokus pada kedua tangan dan gerakan tubuh lawan yang terjatuh	-Sudut ini menggambarkan dengan jelas objek mematahkan lengan lawan, dengan terlihatnya *gesture* tubuh, dan bengkokan tangan.

 Gerakan *gelek* *Scene* 17, *shot* 32	-Gerakan merubah posisi tubuh menghadap kanan dan atau menghadap kiri	-Pada langkahan ketiga objek, serta posisi tubuh dan tangan ketiga objek	-Sudut ini menguatkan makna dari perpindahan badan dengan posisi kuda-kuda sejajar, menguatkan makna tegak dan sigap yang menjadi prinsip dari gerakan ini, dengan terlihatnya posisi tubuh secara penuh
 Gerakan *sambuik* *Scene* 01, *shot* 54	-Gerakan serangan la wan dengan patahan pada bagian kaki	-Fokus pada serangan tangan yang mengenai objek, memper lihatkan objek terjatuh	-Sudut ini menguatkan makna dari silek Minang kabau yang menyerang lawan pada bagian persen dian yang menjadi titik lemah manusia.
 Gerakan *dorongan*/*tungak* *Scene* 17, *shot* 54	-Gerakan mendorong objek dengan tangan	-Fokus pada tangan yang mendorong dada lawan	-Sudut ini menguatkan makna dari silek Minang kabau yang menyerang lawan pada bagian ulu hati yang merupakan titik lemah manusia
 *Pijat jo tumik* *Scene* 17, *shot* 54	-Serangan pada bagian jari kaki lawan de ngan tumit / injakan	-Fokus pada kedua objek secara keselu ruhan, melihatkan *gesture* lawan yang tersentak	-Sudut ini menguatkan makna dari gerakan tipuan yang pada akhirnya menye rang dibagian kaki lawan, melihatkan bagian yang diserang dengan jelas

 Gerakan *malambe* *Scene* 17, *shot* 56	-Kuncian lawan pada bagian leher dan tangan	-Fokus pada bagian yang diserang, area leher sampai tangan melihat kan gerakan tangan objek yang menarik badan dan ta ngan lawan	-Sudut ini menguatkan gambaran dari teknik *malambe*, yaitu mengunci pergerakan lawan, penggu naan *medium close up* un tuk memberikan batasan pandangan pada area yang dikunci
 Gerakan *piuah* *Scene* 17, *shot* 66	-Serangan pada bagian leher lawan dengan memelintir yang dilanjutkan dengan menendang lawan	-Fokus pada tangan objek yang meme lintir, dan objek satunya yang terlempar, melihatkan visual anatomi tubuh objek	-Sudut ini menguatkan filosofi dari gerakan *piuah*, ibarat harimau yang melumpuhkan lawan de ngan menerkam bagian le her mangsa. Memperlihat kan anatomi tubuh dan ta ngan Yudha yang menye rupai terkaman harimau
 *Dongak kudo* *Scene* 19, *shot* 21	-Tendangan kaki dibagian belakang tubuh lawan (tulang iga)	-Fokus pada puteran tubuh objek dengan kaki yang lurus menerjang lawan di bagian belakang	-Sudut ini menguatkan filosofi dari gerakan *dongak kudo*, yaiitu serangan tendangan yang tampak seperti huruf "T", terlihat jelas dari posisi tubuh Yudha yang sejajar dengan kaki yang menendang dengan tumpuan satu kaki.

 Kombinasi *Malambe* dengan *donga kudo* *Scene* 19, *shot* 21	-Tendangan kaki diba gian bela kang tubuh lawan, de ngan satu tangan mengunci musuh ke dua.	-Fokus pada kedua objek yang diserang, yakni dengan tangan lawan satu yang dikunci, dengan pelintiran, dan tubuh musuh kedua yang terkena tendangan	-Sudut ini menggambarkan dengan jelas kedua objek yang terkena serangan, komposisi *longshot* berguna untuk memperjelas bagian kuncian yang diserang, dan bagian tangan lawan yang terkunci, sudut ini juga memperjelas secara detail pergerakan cepat Yudha ketika musuh datang dari belakang, namun tetap menggambarkan dengan jelas teknik kuncian Yudha pada lawan yang satunya
 Menyerang dengan bambu *Scene* 22, *shot* 18	-Serangan objek dengan bambu ke lawan yang sedang meloncat	-Fokus pada kejauhan objek, namun masih terlihat dengan jelas, objek yang menyerang dan yang terkena serangan	-Sudut ini menggambarkan dengan jelas sodoran bam bu yang mengenai lawan, penggunaan komposisi *extreme longshot* untuk menyeimbangkan gerakan serangan dari jarak jauh, sehingga kedua objek be serta bambu tertangkap dengan jelas
 Gerakan *donga* *Scene* 22, *shot* 35	-Serangan dorongan tubuh Yudha ke musuh yang sudah terkunci tangannya	-Fokus pada dorongan tubuh Yudha yang mengenai badan lawan	-Sudut ini menggambarkan dengan jelas prinsip dasar gerakan silek yakni menggunakan tenaga lawan untuk menyerang, terlihat Yudha hanya mengayunkan badan dengan tali untuk menyerang lawan

 Gerakan *sipak* *Scene* 26, *shot* 23	-Sepakan yang mengarah pada bagian dada lawan	-Fokus pada bagian kaki yang menjulang dan tubuh lawan yang terpental	-Sudut ini menggambarkan dengan jelas kedua objek yang sedang berkelahi ditempat yang sempit, dengan kemiringan kom posisi gambar akan menim bulkan kesan seolah-olah tendangan Yudha sangat keras, sudut ini juga menggambarkan dengan detail pentalan tubuh lawan kearah dinding
 Gerakan *kalatiak* *Scene* 26, *shot* 24	-Serangan yang menggu nakan kuku jari, target serangan bagian leher	-Fokus pada bagian wajah yang tertampar, dengan gerakan tangan Yudha.	-Sudut ini memperjelas filosofi silek harimau yang diibaratkan sebagai Hari mau yang menyakar wajah mangsa, filosofi ini diper jelas dengan hanya menampilkan tangan yang menampar wajah lawan, dengan pentalan muka lawan
 Gerakan *piuah* *Scene* 24, *shot* 47	-Gerakan memelintir tubuh lawan dengan jepitan kaki	-Fokus pada bagian tubuh dan kaki Yudha yang memelintir bahu lawan	-Sudut ini memperjelas filosofi silek harimau yang diibaratkan sebagai Hari mau yang melumpuhkan pergerakan lawan, sudut *low angle* berfungsi untuk memperkuat kesan lilitan kaki Yudha sangat kuat dan cepat

 Gerakan *sambuik* *Scene* 34, *shot* 01	-Gerakan menyambut tendangan lawan dengan tangan, kemudian memban tingkan ke arah dinding	-Fokus pada keseluruhan tubuh objek, melihatkan dengan jelas Yudah menangkap tendangan lawan	-Sudut ini menggambarkan dengan jelas gerakan kedua objek yang sedang berkelahi, dengan kamera *handheld* yang bergerak maju kedepan berguna untuk menyeimbangkan pandangan pada langkahan maju Yudha yang hendak menyambar tendangan lawan
  Kombinasi gerakan *babaliak* dengan *mambantiang* *Scene* 35, *shot* 15	-Gerakan memutar badan guna mengecoh serangan lawan, kemudian dilanjutkan dengan membanting tubuh lawan ke tanah	-Fokus pada kedua objek yang sedang berkelahi serta latar belakang juga terlihat.	-Komposisi gambar *longshot* memperlihatkan dengan jelas pergerakan perkelahian Yudha dengan lawan, penggunaan komposisi ini juga sangat memperjelas putaran tubuh Yudha yang kemudian dilanjutkan dengan bantingan. Penggunaan *handheld* berguna untuk menyeimbangkan pandangan dengan gerakan perkelahian yang dinamis
 Gerakan *sipak* (sepak) *Scene* 36, *shot* 08	-Gerakan menyepak atau menendang bagian tubuh, biasanya alat vital lawan yang dijadikan sasaran pada teknik ini	-Fokus pada posisi tubuh Yudha yang berbaring dengan kaki mengarah ke alat vital lawan, fokus pada bagian kaki kedua lawan	-komposisi gambar *frog level* memberikan pandangan jelas perkelahian di daerah bawah atau perkelahian Yudha yang dilakukan dengan posisi berbaring, sedangkan anggota tubuh lawan hanya terlihat pada bagian kaki, yakni memfokuskan pandangan pada titik serang tendangan Yudha

  Kombinasi gerakan *balabek* dengan *sipak* / *simbek* *Scene* 41, *shot* 22	-Gerakan merubah langkah kaki, dengan posisi tangan siap untuk menyerang, dilanjutkan serangan pada alat vital lawan	-Fokus pada kemiringan tubuh Yudha dengan posisi tangan dan kaki kiri sejajar kedepan, fokus pada kedua tubuh, Yudha dengan tendangan, dan *gesture* tubuh lawan yang ditendang alat vitalnya	-komposisi gambar *eye level* berguna memperjelas posisi pergerakan Yudha dan pergerakan lawan yang hendak menyerang Yudha, penggunaan *handheld* shot juga berguna untuk menyeimbangkan pergerakan Yudha yang melangkah maju dengan cepat, dengan perpindahan langkahan dan posisi tangan yang sigap.
  Kombinasi gerakan *sipak* / *simbek* dengan *malambek* *Scene* 41, *shot* 23, *shot* 22 	-Gerakan menendang atau menyepak tubuh lawan dengan dengkul, yang dilanjutkan dengan mengunci pergerakan lawan pada bagian tangannya.	-Fokus pada bagian tubuh menyerong dengan bagian tubuh lawan menghadap kebelakang -Fokus pada tubuh lawan yang tertidur dengan tangan yang ditarik oleh Yudha -Fokus pada bagian kepala dan leher lawan dengan posisi	-komposisi gambar *eye level* berguna memperjelas posisi pergerakan Yudha dan pergerakan lawan yang hendak menyerang Yudha, penggunaan *handheld shot* juga berguna untuk menyeimbangkan pergerakan Yudha yang melangkah maju dengan cepat, dengan perpindahan lankahan dan posisi tangan yang sigap. Perpindahan sudut kamera untuk memperjelas pandangan datangnya beberapa lawan yang hendak menyerang Yudha, namun kamera tetap

		Yudha yang terlihat hanya sebatas paha dan kepala, dan posisi kemiringan tubuh 25 derajat	memberikan pandangan yang jelas Yudha sedang menarik lengan lawan
    Kombinasi gerakan *daga* dengan *doroang* *Scene* 41, *shot* 34, *shot* 35	-Gerakan menyerang rahang lawan dengan menggu nakan bantalan tangan, yang dilanjutkan dengan membanting dengan menja tuhkan tubuh, kemudian melempar lawan	-Fokus pada bagian belakang tubuh Yudha dan rahang musuh yang *mendongak* keatas, kemudian fokus pada dorongan Yudha dengan menjatuhkan tubuhnya. -Fokus pada puteran tubuh Yudha sambil memegang pundak lawan kemudian melempar tubuh lawan	-komposisi gambar *long shot* memperjelas gerakan Yudha yang memegang tangan lawan, kemudian menyerang rahang lawan. Dilanjutkan dengan Yudha menarik tangan lawan sambil menjatuhkan tubuhnya. Perpindahan sudut dari samping berguna untuk memperjelas pandangan akan puteran tubuh Yudha dan lawan yang cepat, pandangan yang jelas juga tampak pada lemparan tubuh lawan. Sudut ini juga memperkuat filosofi silek harimau memanfaatkan kondisi lengah musuh dalam menyerang, dan membunuh lawan.

   Kombinasi gerakan *patahan* dengan *sikuan* *Scene* 41, *shot* 34 *shot*, 35	-Gerakan mema tahkan kaki lawan kemudian dilanjutkan dengan menyerang bagian punggung lawan dengan menyikut bagian punggung lawan	-Fokus pada tubuh Yudha yang membungkuk dengan posisi lawan yang hendak terjatuh dengan posisi kaki terangkat -Fokus pada tubuh lawan yang hendak menyerang Yudha, fokus pada sikuan tangan Yudha yang mengenai punggung lawan	-komposisi gambar *medium long shot* memperjelas sudut pukulan Yudha yang mematahkan dengkul lawan, dan juga dapat memperjelas posisi lawan kedua yang hendak memukul Yudha, namun dengan cepat Yudha menghindar lalu menyerang punggung lawan dengan sikuan. Pergerakan kamera kearah menyamping dengan teknik *crab shot* berguna untuk menyeimbangkan pandangan dengan arah serangan lawan kedua, dan memperjelas Gerakan menghindar Yudha

Pada pembuatan film Merantau koreografer dan sutradara berusaha menciptakan suatu sudut pandang yang dapat menjelaskan informasi dan menjelaskan makna gerakan dalam berbagai teknik beladiri. Bedasarkan hasil tabel analisa hubungan atau keterkaitan sudut pandang sinematik dengan teknik gerakan diatas terpaparkan dengan jelas bahwasanya sudut pandang memiliki hubungan dalam memberikan informasi yang jelas tentang beberapa pergerakan tubuh ketika menyerang, titik serangan, bagian tubuh yang diserang, dan pergerakan langkah dalam menyerang, serta makna filosofi dalam teknik gerakan yang diterapkan.

Sudut pandang sinematik yang digunakan berfungsi memperjelas dengan rinci teknik gerakan yang digunakan, contoh pada adegan *daga* yang ada pada *scene* 22, *shot* 20. Pada adegan ini penggunaan komposisi layar *medium close up* menggambarkan dengan jelas serangan mengenai kedua rahang lawan, dengan memfokuskan kamera pada tangan, dan *gesture* dua lawan yang terpukul,

komposisi ini juga memberikan informasi yang jelas bahwasanya target serangan dalam teknik *daga* yakni menggunakan bantalan tangan, dengan titik serangan rahang lawan. Penggunaan teknik *dolly* juga untuk menyeimbangkan pergerakan kamera dengan pergerakan Yudha yang mundur kebelakang, akibat menghindari serangan lawan. Sineas dalam film aksi dapat menggunakan komposisi gambar dan teknik ini untuk memperinci titik serangan dalam gerakan.

Pada adegan tarian *mancak* yang ada pada *sequence* 01, *shot* 17 menggunakan *low angle* dan komposisi *close up*, menguatkan makna makna filosofi dari gerakan ini. Datuk Edwel Yusri ingin menggambarkan posisi ini seperti harimau yang memantau mangsa. Dengan posisi sudut pengambilan ini tergambarkan dengan jelas posisi tubuh yang menyerupai *gesture* harimau yang sedang memantau mangsa. Teknik dan sudut pandang ini memberikan informasi yang benar akan filosofi yang ada dalam gerakan ini.

IV.6 Daftar Gambar Teknik Silek Harimau Minangkabau

Dibawah ini akan dijelaskan contoh dari teknik gerakan silek harimau dalam pelatihan. Gambar-gambar teknik ini terdiri dari nama gerakan, dan beberapa gerakan yang digunakan dalam pembahasan masalah diatas, dan juga gerakan yang digunakan dalam berbagai *sequence* dan *scene*.

Tabel IV. 36 Tabel Daftar Gambar Teknik Silek Harimau Minangkabau

Visual	Nama Gerakan	Penggunaan
	-*Piuah* (pilin) : memilin tangan, kaki, atau kepala lawan	-*Sequence* 17, *scene* 23, *shot* 65 -*Sequence* 19, *scene* 27, *shot* 24-25 -*Sequence* 26, *scene* 39, *shot* 47-48

	- *Mambukak kabek* dan *mailak* dari *bantiangan* (membuka kuncian dan mengelak dari bantingan) : melepaskan diri dari kuncian biasanya mempergunakan langkah dan gerakan tangan	-
	- *Piciak* (pijit) : teknik menjepit dengan menggunakan ibu jari dan telunjuk. Buah piciak dipergunakan untuk menyerang titik kelemahan atau *pressure point* yakni titik-titik tertentu pada tubuh jika dipijit atau ditekan akan menimbulkan rasa sakit dan gerakan sentak (gerak refleks) seperti kena setrum listrik	-*Sequence* 26, *scene* 39, *shot* 49

	-*Sambuik* (sambutan) : menyambut serangan lawan, biasanya diiringi dengan mematahkan anggota tubuh lawan	-*Sequence* 23, *scene* 34, *shot* 01 -*Sequence* 17, *scene* 23, *shot* 54 -*Sequence* 16, *scene* 22, *shot* 13
	-*Rangguik* (renggut) : merenggut tangan, kaki, atau kepala lawan	-*Sequence* 26, *scene* 39, *shot* 39 -*Sequence* 17, *scene* 23, *shot* 59
	-*Siku* (sikuan) : target serangannya tulang iga, dada, dan area tubuh lawan	-*Sequence* 27, *scene* 41, *shot* 81
	-*Cakiak* (cekik) : target serangannya leher	-*Sequence* 17, *scene* 23, *shot* 56

	-*Daga* : menggunakan bantalan telapak tangan untuk menyerang rahang lawan	-*Sequence* 16, *scene* 22, *shot* 18-20 -*Sequence* 19, *scene* 27, *shot* 24 -*Sequence* 27, *scene* 41, *shot* 34
	-*Patah* (patahan) : teknik mematahkan jari, tangan dan kaki lawan	-*Sequence* 16, *scene* 22, *shot* 21 -*Sequence* 27, *scene* 41, *shot* 81
	-*Sipak, simbek, gayuang* (sepak): menyepak lawan, biasanya alat vitalnya.	-*Sequence* 27, *scene* 41, *shot* 81

	-Posisi kuda-kuda dasar dalam silek harimau Minangkabau	-*Sequence* 01, *scene* 01, *shot* 15
	-*Pijak jo tumik* (*pijak* dengan tumit) : menghantam ujung ibu jari kaki lawan dengan memakai tumit. Yang sebelumnya menggunakan langkah gertakan, untuk menipu lawan.	-*Sequence* 17, *scene* 23, *shot* 54
	-*Gelek* (*gelek*, dalam bahasa Inggris, *twist*): merobah posisi tubuh menghadap kanan dan atau menghadap kiri tanpa mengubah posisi kaki atau tanpa melangkah).	--*Sequence* 17, *scene* 23, *shot* 32