

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penggunaan *long shot* dalam film pendek *Tide of Memories* sebagai visualisasi melankolis karakter Fandi?

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis akan membatasi pembahasan hanya pada penggunaan *long shot* pada karakter Fandi dalam scene 1, 2 ,6 dan 7 untuk memperlihatkan visualisasi melankolis.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana teknik *long shot* digunakan sebagai alat visual untuk menggambarkan emosi melankolis pada karakter Fandi dalam film pendek *Tide of Memories*. Dengan fokus pada adegan- adegan yang melibatkan Fandi, penelitian ini akan menjelaskan bagaimana *long shot* membantu menyampaikan emosi, memperlihatkan hubungan Fandi dengan lingkungannya, dan memperkuat suasana melankolis dalam struktur cerita. Penerapan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang peran *long shot* dalam mendukung narasi visual dan membangun karakterisasi dalam film.

2. STUDI LITERATUR

2.1.SINEMATOGRAFI DAN FRAMING

Menurut Blain Brown (2016), sinematografi merupakan seni dan teknik dalam menangkap gambar bergerak yang mencakup aspek visual seperti pencahayaan, framing, komposisi, warna, serta pergerakan kamera untuk mendukung narasi dan emosi dalam sebuah cerita. Brown menyebut sinematografi sebagai “*writing with motion*” yang berarti proses visualisasi cerita tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mengandung nilai artistik yang mendalam.

Sementara itu *framing* adalah proses menentukan apa yang akan terlihat dalam batas gambar dan bagaimana elemen-elemen visual tersebut disusun di dalam *frame*. Menurut Zettl (2014) *framing* tidak hanya berfungsi untuk menempatkan objek atau subjek dalam bingkai gambar, tetapi juga memainkan peran penting dalam menyampaikan makna visual kepada penonton. Zettl menekankan bahwa ukuran shot, seperti *long shot*, *medium shot*, dan *close up*, masing-masing mempengaruhi pandangan penonton terhadap karakter dan konteks cerita. Sebagai contoh, *close up* menekankan kedekatan emosional dengan karakter, sedangkan *long shot* memberikan perspektif yang lebih luas tentang hubungan karakter dengan ruang atau lingkungan sekitar. Ukuran shot yang dipilih oleh *Director of photography* akan mempengaruhi bagaimana penonton merespons emosional dan naratif suatu adegan.

Kemudian visual yang mencakup keseimbangan, *eyeline*, *screen space*, dan kedalaman bidang (*depth*), merupakan peran yang penting dalam *framing* yang efektif. *Framing* yang baik akan memandu perhatian penonton pada elemen-elemen yang paling penting, serta menciptakan suasana yang mendalam atau menegangkan sesuai dengan tujuan naratif. Selain itu, Zettl (2014) menjelaskan bagaimana otak manusia cenderung mengisi kekosongan visual, yaitu arah gerakan atau pandang dalam *frame*, juga diperkenalkan sebagai elemen penting dalam teori sinematografi. Dengan demikian, *framing* dalam sinematografi bukan hanya soal komposisi teknis, tetapi juga merupakan alat untuk mengungkapkan ekspresi emosional dan makna yang mendalam pada film (Zettl, 2014).

2.2. LONG SHOT

Menurut Bowen (2018) Shot merupakan gambar yang dihasilkan dari perekaman visual dari suatu objek dalam satu Waktu dari sudut pandang pengambilan gambar. Ukuran atau skala subjek dalam frame kecil atau besar sangat mempengaruhi emosi penonton terhadap Jarak dan pentingnya subjek tersebut. Menurut Morton (2023), *Long shot* adalah alat penting dalam pembuatan film yang digunakan untuk

menetapkan latar atau konteks sebuah adegan. *Long shot* menangkap pandangan yang lebih luas, sering kali mencakup seluruh tubuh karakter dan lingkungan sekitarnya.

Menurut Katz (2019) *long shot* digunakan untuk menggambarkan subjek atau lokasi, tetapi paling sering digunakan untuk menggambarkan sosok manusia dan hubungannya dengan lingkungan. membantu penonton memahami hubungan antara karakter dan lingkungan mereka. Menurut Zettl (2014) teknik ini sangat berguna, di mana pemandangan memainkan peran penting dalam menciptakan suasana atau menyampaikan tema cerita. *Long shot* juga bisa memberikan rasa skala, menonjolkan ketidak signifikanan atau besar/kecilnya karakter dalam lingkungan tersebut, yang bisa menciptakan rasa kesendirian atau keluasaan, menambah dramatisasi, atau memberikan sudut pandang objektif terhadap peristiwa. Dalam adegan yang berfokus pada karakter, *long shot* dapat menggambarkan kondisi emosional karakter, seperti menunjukkan karakter yang kesepian di ruang yang besar dan kosong. Oleh karena itu, meskipun *long shot* berfungsi untuk memperlihatkan *establish*, ia juga memberikan kontribusi besar terhadap penceritaan visual dalam film.

2.3. MELANKOLIS

Menurut Panggabean (2025), Melankolis sering dikaitkan dengan kedalaman emosi, kecenderungan untuk merenung, serta pencarian makna dalam kesedihan. seseorang yang memiliki kepribadian ini cenderung merasakan emosi dengan intensitas tinggi, sering memperhatikan dan merenungkan berbagai situasi serta pengalaman yang telah terjadi secara mendalam, berusaha untuk memahami makna di balik perasaan yang dirasakannya. Individu dengan kepribadian melankolis cenderung memiliki sensitivitas yang mendalam terhadap emosi dan pengalaman pribadi. Mereka sering kali mengeksplorasi emosi yang berkaitan dengan perasaan kosong, hampa, atau kehilangan.

Menurut Ramadhan (2020), sifat kepribadian melankolis salah satunya yaitu *Loner* atau penyendiri dimana orang ini memerlukan banyak waktu pribadi dan cenderung memilih menghindari untuk berinteraksi dengan orang lain. Kemudian menurut Kristeva (2019), secara klinis melankolis dapat menunjukkan dukacita yang sulit diselesaikan terhadap figur orang tua dan orang yang dicintai. Kehilangan figur orang tua atau orang yang dicintai adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari secara biologis dan psikologis bagi laki-laki maupun perempuan, ini merupakan Langkah penting menuju kemandirian yang harus dilewati.

2.4. COLOR TEMPERATURE

Color temperature, atau suhu warna, adalah ukuran yang menggambarkan karakter warna cahaya yang dipancarkan oleh sumber cahaya, diukur dalam derajat Kelvin (K). Menurut Lancaster (2019) color temperature sangat penting dalam pencahayaan film dan bisa mempengaruhi nuansa visual serta aspek psikologis dalam sebuah cerita. Ia menjelaskan bahwa berbagai jenis lampu seperti tungsten (2700-3000K), halogen (3000-3200K), fluorescent (4000-6500K), dan cahaya matahari memancarkan cahaya dengan suhu warna yang berbeda, yang juga berubah tergantung waktu dalam sehari dan kondisi cuaca. Perubahan suhu warna cahaya alami ini juga berdampak pada perubahan suasana hati.

Dalam sinematografi, warna bukan hanya elemen visual, tetapi juga alat komunikasi emosional dan psikologis. Menurut Sethio & Hakim (2022) warna memiliki banyak fungsi, tidak hanya untuk memperindah gambar tetapi juga bisa untuk memberikan informasi mengenai Waktu dan tempat, perasaan karakter, serta bisa menciptakan suasana hati, emosi, dan atmosfer. Dalam film warna adalah salah satu aset penting yang harus dipikirkan dan direncanakan dengan cermat. Director of Photopgraphy bisa menciptakan mood yang spesifik misalnya, warna hangat seperti merah dan oranye untuk menimbulkan kesan intim atau emosional, sedangkan warna dingin seperti biru sering digunakan untuk menggambarkan kesendirian, kesedihan emosional, atau ketegangan. Penelitian mengenai efektifitas

penggunaan realitas virtual (VR) untuk proses pembelajaran tata cahaya oleh Tinarbuko (2024), mengungkapkan bahwa pengetahuan dasar mengenai peralatan lampu dan cahaya yang dihasilkan lampu tersebut sangat penting untuk mahasiswa film.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Karya yang dijelaskan oleh penulis merupakan film pendek fiksi yang berjudul *Tide of memories* memiliki durasi kurang lebih 15 menit . Film ini menceritakan seorang anak bernama Fandi yang kembali menemui sang ayah, namun ia harus kembali menerima kenyataan bahwa ayahnya sudah pergi meninggalkan dirinya. Film ini bertemakan Penerimaan dan bergenre Drama.

3.2. Konsep Karya

Film ini menceritakan tentang tokoh Fandi, seorang anak yang masih belum merelakan kepergian ayahnya. Ia memutuskan untuk kabur dan pulang membawa abu ayahnya dipelukannya. Fandi terjebak melalui kenangan yang pernah dijalani dengan ayahnya, ia seolah kembali menemui sang ayah dirumahnya, mengobrol, bermain game dan berkegiatan bersama. Hubungan Fandi dan ayahnya selama ini sangatlah baik sehingga Fandi sangat sulit melepaskan kepergian ayahnya.

Konsep penciptaan karya ini menggunakan perasaan melankolis pada karakter utama dimana perasaan ini menjadi peran penting dalam menerjemahkannya kedalam visual. Berdasarkan diskusi penulis sebagai *director of photography* dengan Sutradara sepakat menggunakan teknik *long shot* untuk menekankan perasaan melankolis pada film. Film ini merupakan film dengan bentuk *live action*.