

## **1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH**

Dengan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan *handheld* kamera dalam menggambarkan emosi negatif Mamat di film *Mic Check!?*

Fokus masalah dari penelitian ini terdapat pada *scene 2, 4, 5, dan 6* berkaitan dengan adegan yang menggambarkan emosi negatif Mamat dan bagaimana pergerakan kamera *handheld* dapat diterapkan.

## **1.2 TUJUAN PENCIPTAAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknik pengambilan gambar *handheld* untuk menggambarkan emosi negatif yang dialami oleh Mamat dalam film *Mic Check!*

## **2. LANDASAN PENCIPTAAN**

### **2.1 *Handheld* Kamera**

Menurut Thompson and Bowen (2012), *handheld* adalah teknik pengoperasian kamera dengan cara menopangnya dengan tangan atau disangga diatas bahu sang operator kamera, tubuh manusia menjadi alat penopang dan penggerak kamera saat perekaman berlangsung.

*Handheld* banyak digunakan biasanya pada film *action* karena bertensi tinggi untuk menggambarkan situasi panik, kacau, atau sesuatu yang mendesak. Karena guncangan dari kamera *handheld* dapat menambahkan tekanan pada adegan tersebut, tetapi tidak sedikit juga film bergenre drama menggunakan teknik *handheld* kamera untuk menggambarkan situasi-situasi tersebut (Rahmawati, 2021).

#### **2.1.1 *Slow Handheld***

Menurut Rabiger pergerakan *handheld* menciptakan gerakan yang natural, dan emosional, yang menyerupai gerakan tubuh manusia yang mencangkup perasaan, serta pikiran terhadap sebuah situasi. Kombinasi *slow handheld* dapat meniru

sensasi pernapasan manusia, sehingga membuat adegan lebih personal (Rabiger & Cherrie, 2020).

Teknik *handheld* kamera dengan pergerakan yang lambat dapat meningkatkan ketegangan pada sebuah adegan, sehingga hal ini dapat meningkatkan kondisi emosional para penonton (Diputra et al., 2025).

### **2.1.2 Fast Handheld**

Menurut Block (2020), pergerakan kamera dengan tempo cepat dan tidak stabil memang dapat menciptakan sebuah ketegangan visual untuk memperkuat ketegangan dan emosional pada sebuah adegan. gerakan kamera cepat dengan pergerakan kamera *handheld* dapat menghadirkan perasaan yang cemas, kacau dan kecewa. Block juga mengatakan pergerakan kamera adalah hal penting untuk menciptakan suasana dan *mood* suatu adegan.

Dengan pergerakan kamera *handheld* dapat menciptakan efek cepat dan tergesa-gesa pada karakter, *handheld* juga dapat membangun ritme cepat pada sebuah adegan (Dharmawangsa et al., 2024).

## **2.2 Emosi Negatif**

Emosi negatif adalah sebuah keadaan dan perasaan yang tidak menyenangkan, emosi negatif sering muncul karena respon terhadap situasi yang tidak sesuai dengan apa yang seseorang harapkan, seperti mengalami frustasi, kekecewaan, serta tekanan (Saskia & Sastri, 2025). Emosi negatif adalah sebuah cerminan dari sebuah situasi seseorang yang sedang mengalami keadaan yang kurang menyenangkan, hal ini dapat mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain (Setiawati et al., 2025).

Kesal merupakan sebuah emosi negatif yang memperlihatkan kondisi seseorang ingin mengutarakan amarahnya tetapi tidak dapat tersalurkan sehingga orang tersebut akan memendam amarahnya dan bisa berdampak menjadi sebuah kekecewaan (Putra, 2024). Kekecewaan diungkapkan melalui kegagalan dalam mencapai tujuan, tidak terpenuhinya harapan, dan keinginannya tidak terpenuhi.

Karakter memperlihatkan ekspresi wajah yang cemas, kecewa, serta dialog yang mencerminkan rasa penyesalan (Sulaeman & Hanifah, 2023).

Kemarahan yang tidak tersampaikan dengan baik akibat memiliki ekspektasi yang tidak terpenuhi pada hubungan antarpribadi dapat memicu depresi hal ini dapat menghubungkan kemarahan dengan kekecewaan akibat harapan yang tidak terpenuhi (Kaźmierczak et al., 2023).

Respons yang akan muncul jika seseorang mengalami emosi negatif seperti mengalami kemarahan, kekecewaan akan memunculkan reaksi defensif atau melawan jika orang tersebut sudah merasa frustasi maka kemampuan untuk mengendalikan emosinya sudah tidak tertahan dapat memicu munculnya emosi negatif (Alifatul & Nugroho, 2025).

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Pada penciptaan ini penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif menggambarkan kondisi dan fakta yang sebenarnya, laporan hasil penelitian tidak hanya menampilkan peristiwa tetapi disertai dengan interpretasi ilmiah (Rochmah et al., 2023). Metode deskriptif melibatkan pengumpulan data dalam bentuk kata-kata atau gambar, tanpa fokus pada angka. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dan dideskripsikan agar mudah dipahami (Sugiyono, 2020).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam karya penciptaan ini adalah observasi pada film terhadap penerapan *handheld* kamera pada emosi negatif. Penulis juga melakukan studi literatur menggunakan buku, jurnal, dan website yang kredibel sebagai data pendukung.