

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 frustrasi 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).

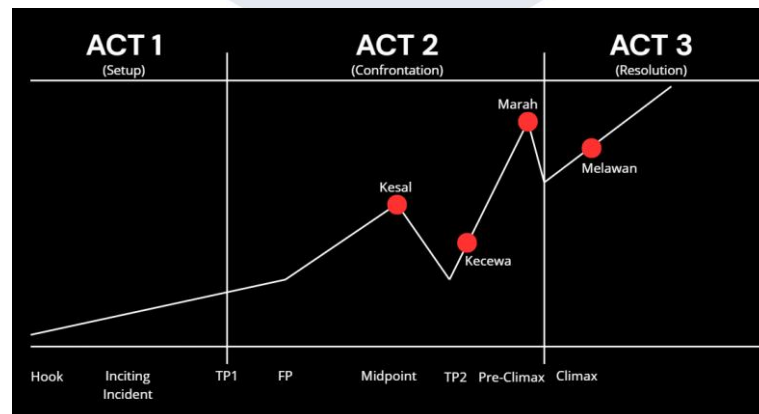
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam karya penciptaan ini adalah observasi pada film terhadap penerapan *handheld* kamera pada emosi negatif. Penulis juga melakukan studi literatur menggunakan buku, jurnal, dan website yang kredibel sebagai data pendukung.

### 3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Film *Mic Check!* adalah film pendek dengan durasi sekitar 15 menit. Pada film ini akan menampilkan seseorang bernama Mamat, rapper amatir penuh talenta terjebak tawaran kerjasama Jo-King, rapper profesional, yang ingin menyesatkan dan memanfaatkan Mamat, sehingga Mamat harus berjuang membuktikan integritasnya di panggung hip-hop.

Pada film ini penulis berusaha menyampaikan emosi kecewa Mamat karena sudah dikhianati Jo-King, melalui pergerakan kamera *handheld* agar terlihat realistis dan natural. Kamera yang digunakan adalah sony FX-3 dengan *shoulder rig* dan *hand grip* untuk membantu pergerakan *handheld*, lalu dipadukan dengan lensa 25mm, 35mm, 50 dan 85mm. Film *Mic Check!* menggunakan aspek rasio 1:85:1, berdurasi 15 menit, dan memiliki format 4K.

Penulis menentukan teknik *slow* dan *fast handheld* melalui melalui grafik dramatik yang telah dibuat oleh *script writer*, untuk tolak ukur pada bagian mana saja penulis dapat menggunakan teknik *slow* dan *fast handheld*.



Gambar 3. 1. Grafik Dramatik *Mic Check!*. Dokumentasi Pribadi.

Pada Gambar 3.1, adalah grafik dramatik cerita film *Mic Check!* Dan tercantum juga pada bagian mana emosi-emosi negatif tersebut akan muncul hasil dari diskusi penulis dengan *script writer*. Pemakaian teknik *slow* dan *fast handheld* ditentukan penulis secara bertahap mengikuti tingkatan emosi negatif yang muncul dari kesal, kecewa, marah, dan paling puncak adalah melawan. Pada saat mulai munculnya emosi kesal penulis menggunakan teknik *slow handheld* sebagai awal

kemunculan emosi negatif yang dialami oleh Mamat karena Jo-king tidak setuju dengan karya tulis Mamat tetapi Mamat mengelak karena menurut Mamat kurang variatif, *Slow handheld* juga digunakan pada saat emosi kecewa muncul untuk memperlihatkan tahap selanjutnya setelah Mamat merasakan kekesalan, kecewa muncul karena karya Mamat di klaim oleh Jo-king dan di sebarakan secara umum hal ini membuat Mamat kesal, penggunaan *slow handheld* pada bagian ini memperlihatkan bagaimana kondisi emosional Mamat yang mulai meningkat. Pada bagian emosi negatif marah penulis mulai menggunakan teknik *fast handheld* karena pada situasi ini perasaan Mamat mulai menggebu-gebu dan bergegas menghampiri Jo-king. Pada adegan puncak penulis menggunakan teknik kombinasi dari *slow* dan *fast handheld* untuk menggambarkan perlawanan Mamat kepada Jo-king, *slow handheld* untuk memperlihatkan situasi saat awal Mamat mulai melemparkan lirik kepada Jo-king yang masih ditahap awal, setelah itu *fast handheld* pada adegan ini diterapkan pada saat mulai *beat drop* dan gerak tubuh Mamat mulai mengintimidasi Jo-king.

Pendekatan artistik yang digunakan penulis mengambil referensi dari film:

1. *Whiplash* (2014)



Gambar 3. 2. *Slow Handheld*. Diambil dari Film *Whiplash* (2014)

*Whiplash* adalah film karya Damien Chazelle, pada shot ini memperlihatkan situasi emosional yang memperlihatkan Andrew Neiman sedang berlatih drum dengan emosi marah yang dipadukan dengan gerakan kamera *handheld*. Dari film ini penulis mengambil acuan teknik *handheld* yang dilakukan pada film tersebut

seperti agak *floaty*, cepat atau lambatnya pergerakan untuk menggambarkan emosi sang karakter.

## 2. *8 Mile* (2002)



Gambar 3. 3 Fast Handheld. Diambil dari Film *8 Mile* (2002).

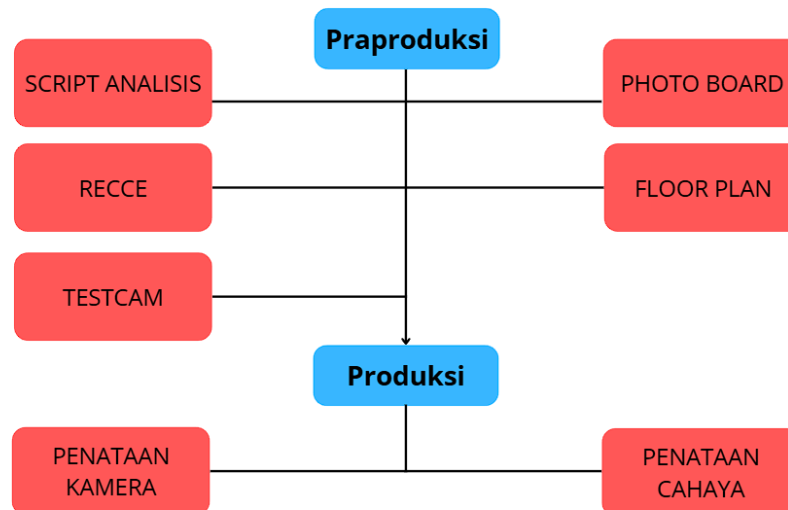
*8 Mile* adalah film karya Curtis Hanson film ini mengangkat cerita bertema hip hop, pada gambar diatas memperlihatkan Jimmy Smith yang sedang balas dendam kepada kru *free world* dengan pergerakan kamera *handheld*. Film ini menjadi acuan penulis karena film ini mengangkat tema musik hip hop seperti film *Mic Check!* yang sedang diproduksi oleh penulis, selain itu pergerakan kamera, *framing* saat mereka *battle rap*, *looks* pada set pertandingan dan film yang hampir mengacu pada film ini sebagai ide untuk film *Mic Check!*.

Gaya visual pada film ini akan dibuat hangat untuk menggambarkan bahwa dunia rap memberi kehangatan bagi Mamat, *warm tone* ini juga menggambarkan situasi emosional Mamat yang dipenuhi dengan kekecewaan dan juga merepresentasikan dunia rap yang memanas.

Langkah-langkah yang dilakukan penulis sebagai sinematografer pada saat proses penciptaan karya dilakukan secara sistematis, mulai dari tahap pra produksi sampai di tahap produksi. Pada masa praproduksi penulis banyak berdiskusi dengan sutradara untuk memahami visi kreatif, kebutuhan teknis dari *script breakdown*, *visual tone*, serta pembuatan *shot list* dan *photo board*. Lalu penulis melakukan perencanaan teknis seperti memilih kamera, lensa, *color pallete*, *camera movement*, dan lampu apa saja yang dipakai. Lalu pada tahap produksi penulis melakukan penataan kamera dan penataan cahaya, seperti menaruh dimana saja lampu untuk

mendukung visual lalu mengoperasikan kamera untuk mengambil *footages* film serta berdiskusi dengan sutradara dan asisten sutradara tentang *blocking*, *schedule*, dan aspek teknis saat *shooting* berlangsung.

Berikut adalah skema perancangan dari penulis:



Gambar 3. 4 Cinematography Workflow. Dokumentasi Pribadi.

Selanjutnya penulis akan mengaplikasikan metode-metode yang ada pada data yang sudah penulis dikumpulkan yang akan dibahas pada Bab IV. Pada Bab selanjutnya penulis akan fokus pada hasil pembahasan yang diperoleh dari hasil analisis data kualitatif dengan pembahasan secara mendalam.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 HASIL KARYA

Pada tahap awal penulis sebagai sinematografer menerapkan teknik *handheld* untuk menggambarkan emosi negatif Mamat dalam film *Mic check!*. Hasil karya ini merupakan penerapan dari konsep visual yang sudah penulis rancang dari tahap praproduksi, di mana penulis menerjemahkan ide naratif dan emosional cerita ke dalam bahasa visual. Penulis melakukan pemilihan komposisi, tipe shot