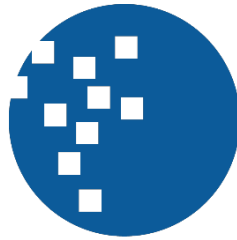


**PENERAPAN *HANDHELD* KAMERA DALAM
MENGGAMBARKAN EMOSI NEGATIF MAMAT
DI FILM *MIC CHECK!***



UMN

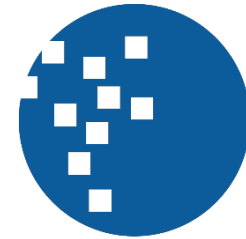
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**NATHANAEL WILLIAM NAPITUPULU
00000070061**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PENERAPAN *HANDHELD* KAMERA DALAM
MENGGAMBARAKAN EMOSI NEGATIF MAMAT
DI FILM *MIC CHECK!***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**NATHANAEL WILLIAM NAPITUPULU
00000070061**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nathanael William Napitupulu

Nomor Induk Mahasiswa **00000070061**

Program studi : Film

Skripsi dengan judul :

**PENERAPAN *HANDHELD* KAMERA UNTUK MENGGAMBARAKAN
EMOSI NEGATIF MAMAT DALAM FILM *MIC CHECK!***

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Desember 2025



(Nathanael William Napitupulu)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nathanael William Napitupulu
NIM : 00000070061
Program Studi : Film
Judul Laporan :

PENERAPAN *HANDHELD* KAMERA UNTUK MENGGAMBARKAN
EMOSI NEGATIF MAMAT DALAM FILM *MIC CHECK!*

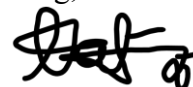
Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 18 Desember 2025



(Nathanael William Napitupulu)

HALAMAN PENGESAHAN

Film dengan judul
PENERAPAN *HANDHELD* KAMERA UNTUK MENGGAMBARKAN
EMOSI NEGATIF MAMAT DALAM FILM *MIC CHECK!*

Oleh

Nama : Nathanael William Napitupulu
NIM : 00000070061
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 18 Desember 2025
Pukul 14.00 s.d 15.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang
Digitally signed by
Bisma Fabio
Santabudi
Date: 2025.12.23
12:43:43 +07'00'
Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.
1533753654130132

Pembimbing
Digitally signed
by Frans Sahala
Moshes Rinto
Date: 2025.12.22
15:34:52 +07'00'
Frans Sahala Moshes Rinto,
M.I.Kom.
7336754655130103

Penguji
Putri Sarah Amelia, M.Sn.
4438768669230252

Ketua Program Studi Film
Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa
Date: 2026.01.05
18:50:50 +07'00'
Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nathanael William Napitupulu
NIM : 00000070061
Program Studi : Film
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :
PENERAPAN *HANDHELD* KAMERA UNTUK MENGGAMBARAKAN EMOSI
NEGATIF MAMAT DALAM FILM *MIC CHECK!*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Nathanael William Napitupulu)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan, kasih, dan anugrah-Nya yang sangat melimpah selama proses penulisan karya skripsi ini. Tanpa penyertaan dan kekuatan yang Tuhan berikan, penulis tidak dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Penerapan Kamera Handheld dalam Menggambarkan Emosi Mamat di Film Mic Check!*” dengan baik dan teratur. Penulis juga Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Putri Sarah Amelia, M.Sn., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Beberapa orang yang selama ini berada di sekitar saya, selaku penyemangat dan pemberi motivasi pada saat Menyusun karya penulisan ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Nathanael William Napitupulu)

PENERAPAN *HANDHELD* KAMERA DALAM MENGGAMBARAKAN EMOSI NEGATIF MAMAT DI FILM *MIC CHECK!*

Nathanael William Napitupulu

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penerapan *handheld* kamera untuk menggambarkan emosi negatif Mamat dalam film *Mic Check!*. *Handheld* merupakan teknik pergerakan kamera yang dioperasikan dengan tangan atau ditopang di bahu operator sehingga menghasilkan visual yang tidak stabil, menciptakan kesan natural, imersif, dan menghadirkan kedekatan emosional dengan penonton. Penelitian ini menggunakan kajian teori sinematografi dan konsep emosi negatif untuk menganalisis bagaimana teknik *slow* dan *fast handheld* mampu merepresentasikan emosi seperti kesal, kecewa, marah, dan perlawanan yang dialami Mamat. *Slow handheld* digunakan untuk membangun kondisi emosional yang perlahan memuncak, sedangkan *fast handheld* berfungsi mempertegas konflik melalui visual yang tergesa-gesa dan dinamis, menggambarkan puncak emosi negatif Mamat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *handheld* kamera tidak hanya berfungsi sebagai aspek teknis, tetapi juga efektif memvisualisasikan konflik serta kondisi emosional yang tidak sepenuhnya dapat disampaikan melalui dialog atau akting saja, sehingga teknik *handheld* menjadi bagian penting dari sinematografi yang terbukti mampu menggambarkan emosi negatif dalam film *Mic Check!*.

Kata kunci: *Handheld* kamera, sinematografi, emosi negatif, *Mic Check!*

THE USE OF HANDHELD CAMERA IN DEPICITING MAMAT

NEGATIVE EMOTIONS IN THE FILM MIC CHECK!

Nathanael William Napitupulu

ABSTRACT

This study discusses the application of handheld camera techniques to portray Mamat's negative emotions in the film Mic Check!. Handheld is a camera movement technique operated by hand or supported on the operator's shoulder, producing unstable visuals that create a natural, immersive impression and evoke emotional closeness with the audience. This research uses cinematography theory and the concept of negative emotions to analyze how slow and fast handheld techniques can represent emotions such as annoyance, disappointment, anger, and resistance experienced by Mamat. Slow handheld is used to build emotional conditions that gradually intensify, while fast handheld functions to emphasize conflict through hurried and dynamic visuals, depicting the peak of Mamat's negative emotions. The findings show that the handheld camera technique not only serves as a technical aspect but is also effective in visualizing conflicts and emotional states that cannot be fully conveyed through dialogue or acting alone, making handheld technique an important part of cinematography proven capable of portraying negative emotions in the film Mic Check!.

Keywords: *Handheld camera, Cinematography, Negative Emotion, Mic Check!*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	14
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH	15
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	15
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	15
2.1 <i>HANDHELD</i> KAMERA	15
2.1.1 <i>SLOW HANDHELD</i>	15
2.1.2 <i>FAST HANDHELD</i>	16
2.2 EMOSI NEGATIF	16
3. METODE PENCIPTAAN	17
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	17
3.2. OBJEK PENCIPTAAN.....	18
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	21

4.1	HASIL KARYA.....	21
4.1.	PEMBAHASAN	24
5.	SIMPULAN.....	31
6.	DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil karya. Dokumentasi pribadi.....	21
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Grafik Dramatik <i>Mic Check!</i> . Dokumentasi Pribadi	18
Gambar 3. 2. <i>Slow Handheld</i> . Diambil dari Film <i>Whiplash (2014)</i>	19
Gambar 3. 3 <i>Fast Handheld</i> . Diambil dari Film <i>8 Mile (2002)</i>	20
Gambar 3. 4 <i>Cinematography Workflow</i> . Dokumentasi Pribadi	21
Gambar 4. 1. <i>Floor Plan Scene 2</i> . Dokumentasi Pribadi	24
Gambar 4. 2. Emosi Kesal Mamat. Dokumentasi Pribadi.....	24
Gambar 4. 3. <i>Floor Plan Scene 4</i> . Dokumentasi Pribadi	26
Gambar 4. 4. Emosi Kecewa Mamat. Dokumentasi Pribadi.....	26
Gambar 4. 5. <i>Floor Plan Scene 5</i> . Dokumentasi Pribadi	27
Gambar 4. 6. Emosi Marah Mamat. Dokumentasi Pribadi	28
Gambar 4. 7. <i>Floor Plan Scene 6</i> . Dokumentasi Pribadi	29
Gambar 4. 8. Emosi Melawan Mamat. Dokumentasi Pribadi	29

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin.....	34
LAMPIRAN B Form bimbingan	38
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	39

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Sinematografi adalah teknik menangkap gambar bergerak menggunakan kamera untuk pembuatan film, serial televisi, dan media visual lainnya. Sinematografi sangat berperan penting agar suatu video tersebut menarik dan dapat menyampaikan pesan dengan baik (Sari & Abdullah, 2020). Secara umum komponen besar sinematografi terdiri dari tiga bagian yaitu *type of shot*, *camera angle*, dan *camera movement* (Sutandio, 2020).

Kamera *handheld* menghasilkan gambar yang tidak stabil, memberikan kesan *natural*, imersif, dan kedekatan dengan karakter atau peristiwa pada sebuah adegan. Efek ini sering dimanfaatkan untuk membangun ketegangan psikologis, atau suasana dokumenter (Yilmaz et al., 2023). Selain itu, menurut Diputra et al., (2025), Teknik pergerakan *slow* dapat menciptakan ketegangan serta memperkuat konflik dan membantu naratif untuk mendukung perasaan dan situasi emosional yang terjadi pada adegan.

Pada dasarnya, emosi manusia dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu emosi positif dan emosi negatif, emosi negatif memiliki sifat merusak bagi diri sendiri maupun orang lain (Baihaqi, 2005). Emosi muncul ketika seseorang tidak mendapat keinginannya serta harapannya tidak terpenuhi sehingga muncul kekecewaan pada seseorang (Goleman, 2016). Emosi negatif merujuk kepada perasaan seseorang seperti marah, cemas, sedih, kecewa atau putus asa yang dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik seseorang secara serius (Sitoresmi, 2024).

Penulis yang berposisi sebagai sinematografer dalam film ini, berusaha untuk menuliskan penerapan kamera *handheld* dalam membangun dan mengungkapkan emosi negatif mamat pada film *Mic Check!*, dengan menganalisis Gerakan visual kamera *handheld*, penelitian ini menuliskan bahwa film dapat menggunakan gambar dalam mengungkapkan emosi.

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 frustrasi, 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 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).

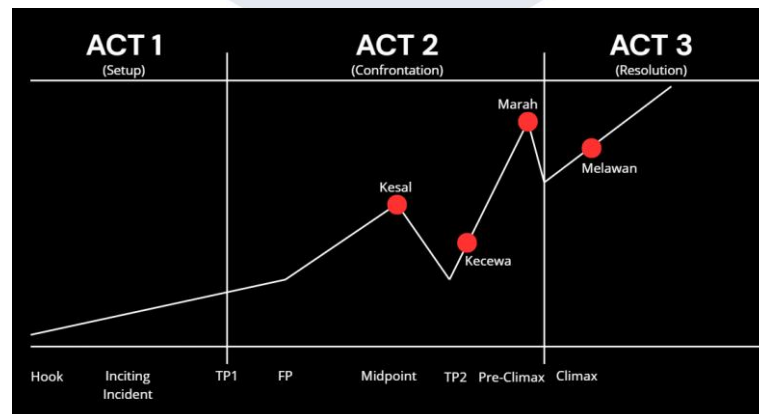
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam karya penciptaan ini adalah observasi pada film terhadap penerapan *handheld* kamera pada emosi negatif. Penulis juga melakukan studi literatur menggunakan buku, jurnal, dan website yang kredibel sebagai data pendukung.

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).

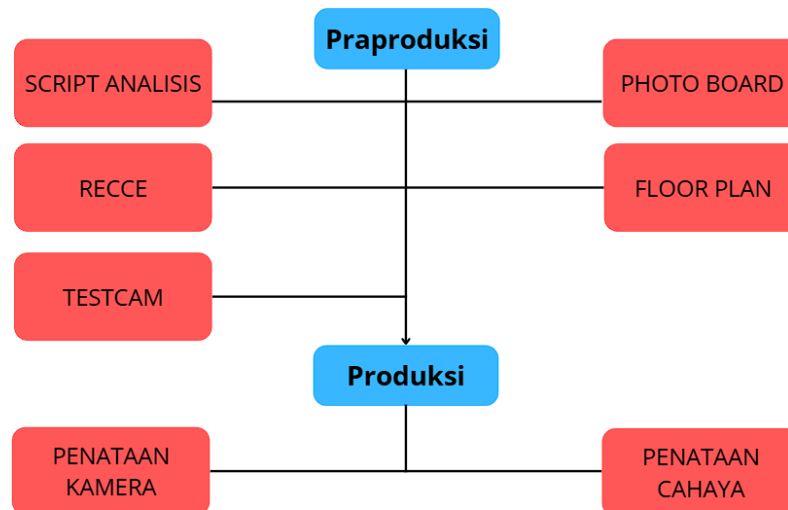
8 Mile adalah film karya Curtis Hanson film ini mengangkat cerita bertema hip hop, pada gambar diatas memperlihatkan Jimmy Smith yang sedang balas dendam kepada kru *free world* dengan pergerakan kamera *handheld*. Film ini menjadi acuan penulis karena film ini mengangkat tema musik hip hop seperti film *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

pencahayaannya, warna, dan pergerakan kamera. Selain itu, penulis juga memasukkan pergerakan kamera *handheld* untuk menggambarkan emosi negatif untuk mendukung perkembangan Mamat pada saat pra produksi.

Dalam proses produksi, penulis menggunakan pergerakan kamera *slow dan fast handheld* sebagai strategi visual untuk menunjukkan emosi negatif dan kedekatan penonton terhadap Mamat. Selain itu, beberapa framing seperti *close-up* digunakan untuk menekankan ekspresi Mamat, *medium shot* untuk memperlihatkan interaksi Mamat dengan Arif dan Jo-king, *wide shot* untuk memperlihatkan keadaan dan situasi Lokasi pada sebuah *scene*.

Pada tahap pasca produksi, penulis membantu *colorist* pada proses *color grading* agar warna pada film ini sesuai dengan referensi ide visual yang sutradara inginkan pada karya film ini dan penulis rencanakan pada tahap praproduksi.

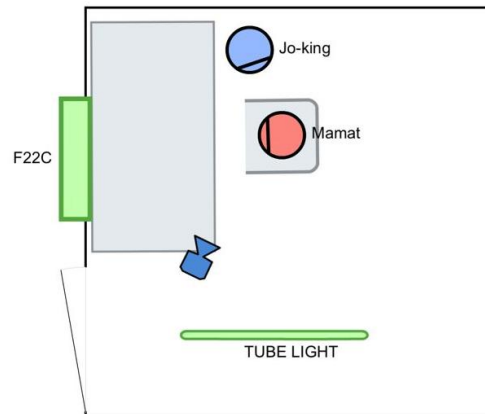
Tabel 4.1. Hasil karya. Dokumentasi pribadi.

HANDHELD KAMERA	EMOSI NEGATIF
<p><i>Scene 2</i></p>  <p>Penulis pada adegan ini menggunakan <i>slow handheld</i> untuk menggambarkan awal dari munculnya emosi negatif dari Mamat yang sedang kesal karena Jo-king tidak setuju dengan lirik yang ia tulis dan menjelekkannya.</p>	<p>Emosi negatif yang muncul pada adegan ini adalah kesal, karena karya tulis Mamat tidak disetujui Jo-king, Mamat dianggap tidak membahas tentang <i>flexing</i>, <i>cars</i>, dan <i>women</i>, lalu buku Mamat dilempar oleh Jo-king. Mamat kesal karena sudah banyak lagunya yang membahas hal tersebut dan tidak variatif.</p>
<p><i>Scene 4</i></p>	<p>Emosi negatif yang muncul pada adegan ini adalah kecewa muncul karena karyanya Mamat diklaim Jo-king didepan public yang menonton <i>podcast</i> tersebut.</p>

 <p><i>Slow handheld</i> pada adegan ini untuk menggambarkan semakin memuncaknya emosi negatif Mamat dari yang biasa menuju kecewa setelah menonton <i>podcast</i> Jo-king yang mengklaim karyanya.</p>	
<p><i>Scene 5</i></p>  <p><i>Fast Handheld</i> digunakan di adegan ini untuk menggambarkan bahwa Mamat marah dan pada akhirnya ingin balas dendam kepada Jo-king karena ia merasa tidak dianggap dan karyanya diambil oleh Jo-king.</p>	<p>Emosi negatif yang muncul pada adegan ini adalah marah karena Mamat merasa tidak dianggap dan merasa dikhianati juga oleh Jo-king dan arif partnernya.</p>
<p><i>Scene 6</i></p>  <p><i>Slow</i> dan <i>Fast handheld</i> digunakan pada adegan ini untuk menggambarkan perlawanan Mamat kepada Jo-king karena telah mengkhianatinya, lalu Mamat menantang Jo-king untuk rap <i>battle</i> di depan para pendukungnya.</p>	<p>Emosi negatif yang muncul pada adegan ini adalah melawan, karena sudah muak dan merasa dikhianati Mamat menantang Jo-king untuk rap <i>battle</i> di depan para pendukungnya untuk balas dendam.</p>

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Penerapan *Handheld* pada Emosi Negatif Kesal di *Scene 2*



Gambar 4. 1. Floor Plan Scene 2. Dokumentasi Pribadi.

Penulis menggunakan tipe shot eye level dengan ukuran medium shot, lalu penulis menggunakan pergerakan *handheld* kamera untuk menggambarkan emosi negatif Mamat di adegan ini. Pergerakan *handheld* di *scene* ini menggunakan handgrip dibantu dengan *tripod* dengan *ballhead* yang diperlonggar agar tetap seperti *handheld* tetapi lebih mudah dikendalikan dengan bantuan *tripod*, dan terlihat *floaty*.



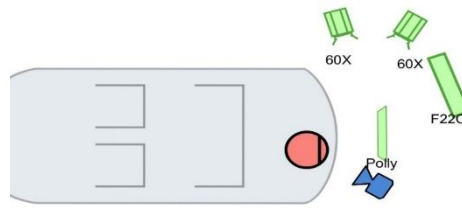
Gambar 4. 2. Emosi Kesal Mamat. Dokumentasi Pribadi.

Adegan ini menceritakan tentang proses setelah Jo-king dan Mamat mulai berkolaborasi untuk membuat lirik sebagai album debut Mamat sebagai rapper yang dijanjikan oleh Jo-king, tetapi Jo-king tidak setuju dengan karyanya Mamat, menurut Jo-king kurang bagus karena tidak membahas tentang *flexing*, *cars*, dan *women*, lalu buku Mamat dilempar oleh Jo-king. Mamat terlihat tidak setuju dengan Jo-king, sudah banyak lirik yang ia tulis yang mengandung unsur tersebut dan Mamat terlihat sedikit tidak menerima dan terlihat kesal tetapi ia masih memakluminya.

Penulis menggunakan teknik *slow handheld* pada shot ini, medium shot membantu memperlihatkan gerak tubuh serta ekspresi Mamat secara langsung, medium shot juga membantu memperlihatkan situasi di sekitar Mamat yang sedang di komplain Jo-king. Teknik *slow handheld* dapat meningkatkan ketegangan pada sebuah adegan (Diputra et al., 2025). Penulis menggunakan teknik *slow handheld* juga untuk menggambarkan emosi negatif Mamat yang mulai muncul akibat kekesalannya kepada Jo-king karena kurang setuju dengannya.

Emosi negatif yang muncul pada adegan ini adalah emosi kesal yang Mamat rasakan karena Jo-king tidak setuju dengan karya Mamat. Menurut Putra (2024), kesal adalah kondisi seseorang yang ingin mengutarakan amarahnya tetapi belum tersalurkan dan berdampak menjadi sebuah kekecewaan. Teknik *Slow Handheld* penulis gunakan untuk membantu adegan ini menggambarkan awal munculnya kekesalan Mamat kepada Jo-king, dengan ketidakstabilan shot memperlihatkan bahwa Mamat semakin tidak nyaman dengan hubungan pertemanannya dengan Jo-king yang akan meningkat untuk kedepannya.

4.2.2 Penerapan *Handheld* pada Emosi Negatif Kecewa di *Scene 4*



Gambar 4. 3. *Floor Plan Scene 4. Dokumentasi Pribadi.*

Pada *scene* ini penulis menggunakan sudut kamera *low angle* dan tipe shot *dutch angle* dengan ukuran *shot close up* dan lensa 50mm lalu diaplikasikan dengan gerakan *handheld* untuk menggambarkan emosi kecewa Mamat. Penggunaan *handheld* pada *scene* ini dibantu menggunakan *top handle* kamera dan *saddle bag* pada *scene* ini.



Gambar 4. 4. *Emosi Kecewa Mamat. Dokumentasi Pribadi.*

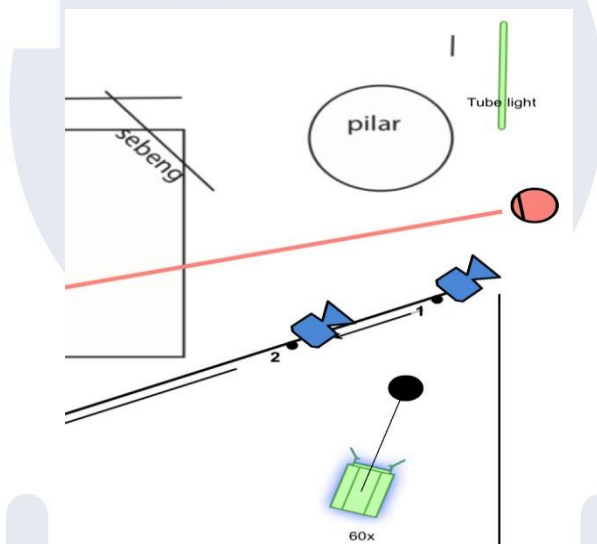
Pada adegan ini, memperlihatkan Mamat yang sedang marah setelah ia selesai menonton podcast tentang Jo-king yang mengklaim karya Mamat. Lalu Jo-king mengadakan *listening party* untuk para penggemarnya dengan karya yang telah dibuat oleh Mamat.

Pada shot di *scene 4* ini penulis menggunakan gerakan *slow handheld* dan menggunakan tipe shot *low angle* untuk menggambarkan transformasi situasi Mamat yang awalnya percaya menuju kecewa yang menimbulkan kemarahan karena karyanya diklaim oleh Jo-king saat podcast. Ketegangan mulai muncul

dalam film dengan kombinasi lensa 50mm yang memperlihatkan detail ekspresi kekecewaan Mamat, *slow handheld* situasi mulai memuncak (Diputra et al., 2025).

Emosi negatif yang Mamat rasakan pada shot *scene 4* ini adalah Kecewa kepada Jo-king karena Mamat merasa takut gagal mencapai tujuannya sebagai rapper seperti yang dijelaskan oleh (Sulaeman & Hanifah, 2023). Dengan bantuan gerakan *slow handheld* membuat shot menjadi tidak stabil untuk menggambarkan emosi Mamat yang perlahan memuncak dan marah kepada Jo-king.

4.2.3 Penerapan *Handheld* pada Emosi Negatif Marah di *Scene 5*



Gambar 4. 5. Floor Plan Scene 5. Dokumentasi Pribadi.

Pada *scene* ini penulis menggunakan *handheld push out* mengikuti Mamat menuju panggung untuk menghampiri Jo-king, penulis menggunakan tipe *medium shot* dan sudut kamera *low angle* serta lensa 35mm agar fokus kepada Mamat. Teknik *handheld* pada *scene* ini kamera dibantu dengan *handgrip* untuk mengendalikan kamera dan menggunakan *saddle bag* sebagai alat untuk menopang untuk *shot low angle*.



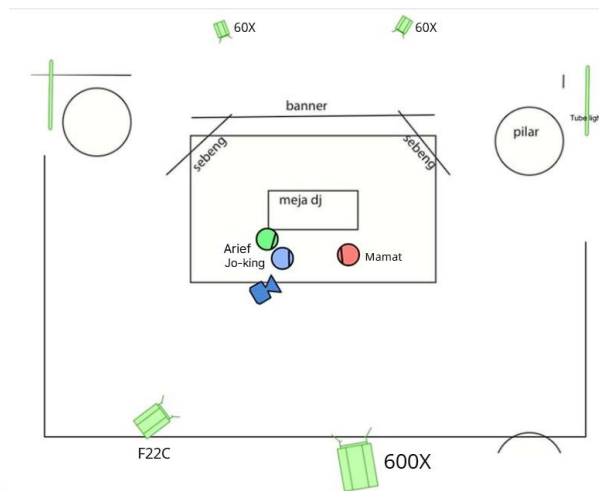
Gambar 4. 6. Emosi Marah Mamat. Dokumentasi Pribadi.

Pada adegan ini, Mamat bergegas untuk menghampiri Jo-king dengan kemarahannya ia menuju ke depan panggung untuk membalaskan dendamnya dan mengeluarkan amarahnya karena mengklaim karya Mamat tanpa ada penjelasan dan ingin menampilkan di depan para penggemarnya.

Penulis menggunakan *fast handheld* untuk memperlihatkan situasi Mamat yang sedang marah dengan menggunakan tipe shot *low angle* untuk menunjukan intimidasi Mamat yang ingin menghampiri Jo-king yang sudah ada di depan panggung. Lensa 35mm digunakan pada adegan ini agar fokus kepada ekspresi dan gerak tubuh agresif Mamat yang ingin menghampiri Jo-king ke panggung. Dengan gerakan *fast handheld* dengan tempo *shaky* yang cepat dan tidak stabil dapat menciptakan ketegangan seperti yang dijelaskan oleh Block (2020). *Fast handheld* pada *scene* ini dapat menggambarkan emosi marah Mamat yang mulai memuncak. Penulis juga menggunakan *push out* untuk membantu memperlihatkan tekad Mamat dipermainkan Jo-king.

Emosi negatif yang Mamat keluarkan adalah emosi marah terhadap Jo-king karena harapan ia menjadi rapper dipatahkan dan tidak terpenuhi seperti yang dikatakan (Kaźmierczak et al., 2023). Mamat bersiap dengan menghampiri Jo-king untuk menantang rap *battle* didepan para penggemarnya. *Fast handheld* ditambahkan *push out* menciptakan efek tergesa-gesa dan terlihat buru-buru seperti yang dikatakan (Dharmawangsa et al., 2024).

4.2.4 Penerapan *Handheld* pada Emosi Negatif Melawan di *Scene 6*



Gambar 4. 7. Floor Plan Scene 6. Dokumentasi Pribadi.

Pada *scene* ini penulis menggunakan lensa 35mm dengan tipe shot *over the shoulder* Jo-king untuk memperlihatkan perlawanan Mamat seperti yang tertera pada *floorplan*, dengan variasi pergerakan *handheld* dan berfokus pada rap *battle* Mamat. Pada *scene* ini kamera dibantu menggunakan *handgrip* untuk tumpuan tangan dan mengendalikan kamera lalu *saddle bag* sebagai tempat menumpu kamera agar lebih *safety* dan tidak *loss grip*.



Gambar 4. 8. Emosi Melawan Mamat. Dokumentasi Pribadi.

Didalam adegan ini memperlihatkan Mamat sedang melakukan rap *battle* dengan Jo-king karena Mamat sudah muak dengan Jo-king yang telah merampas karyanya untuk keuntungan pribadi Jo-king, akhirnya Mamat mulai melawan Jo-

king karena merasa dibohongi oleh Jo-king dan Arif partnernya yang telah merendahkan Mamat dan membuatnya gagal dikenal di dunia musik *rap*.

Penulis pada adegan ini menggunakan teknik *slow* dan *fast handheld* serta gerakan sedikit *floaty*, pada saat Mamat bernyanyi penulis menggunakan teknik *slow handheld* serta agak *floaty* untuk bagian awal sebelum *beat drop*, pergerakan ini juga dipakai agar lebih fokus terhadap pendapat Mamat yang sudah ia jadikan lirik yang akan dilontarkan kepada Jo-king. Gerakan *slow handheld* dapat menciptakan situasi menjadi lebih emosional dan lebih personal seperti yang dikatakan (Rabiger & Cherrie, 2020).

Pada eskalasi adegan berikutnya seperti yang dinyatakan Block (2020) *fast handheld* dapat memperkuat ketegangan pada sebuah adegan, maka penulis menerapkan *fast handheld* sampai ke tahap adegan *beat drop* dan pada saat adegan Mamat melakukan perlawanannya kepada Jo-king, seperti adegan saat Mamat mendorong Jo-king dan pada saat *beat* memuncak yang diiringi dengan gerak maju tubuh Mamat seolah mengintimidasi Jo-king di depan para pendukungnya.

Penulis juga menambahkan pada adegan ini komposisi yang tidak stabil yang disebabkan *handheld* dengan *shaky* yang besar, penerapan ini bertujuan merefleksikan ketegangan adegan kepada penonton agar merasakan sikap perlawanan Mamat atas perlakuan Jo-king selama ini.

Adegan ini adalah puncaknya yang menampilkan emosi negatif melawan dari Mamat. Menurut Alifatul (2025) melawan adalah respons dari kemarahan serta kekecewaan yang dialami seseorang, seperti situasi yang dirasakan Mamat dari awal maka Mamat akhirnya melawan Jo-king dengan menantang rap *battle* karena Mamat telah menyesal bekerja sama dengan Jo-king, *fast handheld*, komposisi tidak stabil, dan progresi *shaky* dari *handheld* membantu menggambarkan suasana dan mood perlawanan Mamat kepada Jo-king seperti yang dinyatakan Block (2020).

5. SIMPULAN

Dalam karya penulisan ini, penulis yang berposisi sebagai sinematografer meneliti pergerakan kamera *handheld* untuk menggambarkan emosi negatif Mamat dalam film *Mic Check!*. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah pergerakan kamera *handheld* berperan untuk membangun, dan menyampaikan kondisi emosional yang Mamat rasakan. Dengan teknik *slow* dan *fast handheld* dapat membuat visual menjadi tidak stabil yang dapat meningkatkan ketegangan dan menggambarkan emosi negatif Mamat yang muncul pada film.

Bentuk emosi negatif Mamat yang meliputi kekesalan, kekecewaan, kemarahan, dan perlawanan digambarkan melalui teknik *handheld* yang tidak stabil dan dinamis. Gerakan kamera *handheld* dengan variasi gerakan seperti *shaky* dapat mencerminkan kegelisahan yang dirasakan oleh Mamat karena telah dikhianati Jo-king, sehingga penonton dapat merasakan gejala emosi Mamat. dengan hal ini gerakan *handheld* tidak hanya sebagai perangkat teknis tetapi dapat membantu menggambarkan kondisi emosional pada sebuah adegan yang tidak dapat sepenuhnya disampaikan melalui dialog atau akting saja.

Penggunaan teknik pergerakan kamera dalam produksi seharusnya dipertimbangkan tidak hanya bertujuan estetis, tetapi harus memikirkan strategi untuk membangun kondisi emosional karakter, terutama untuk menggambarkan emosi negatif. Untuk penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian tentang penerapan kamera *handheld* terhadap persepsi penonton, sehingga dapat mengembangkan pemahaman tentang fungsi sinematografi dalam menggambarkan emosi dalam film.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Alifatul, N., & Nugroho, R. (2025). *Kecerdasan emosi: Pengendalian reaksi konstruktif*. 3, 340–346.
- Baihaqi. (2005). *Psikiatri: Konsep dasar dan gangguan-gangguan* (Edisi ke-5).
- Block, B. (2020). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV, and digital media*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315794839>
- Dharmawangsa, D. Y., Suprihono, A. E., & Haryono, A. J. (2024). Rhythmic design dalam penyutradaraan. *Jurnal Seni Rekam*, 7(1), 1–12.
- Diputra, K. P., Payuyasa, I. N., & Raditya, P. (2025). Penerapan teknik kamera handheld untuk meningkatkan unsur dramatik visual. *Jurnal Seni dan Media Rekam*, 05(01), 63–72.
- Esa Putra, M. Z. (2024). Representasi emosi dalam cuitan Twitter komunitas marah-marah: Kajian psikolinguistik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14(3), 349–358. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v14i3.82042>
- Goleman, D. (2016). *Emotional intelligence: Kecerdasan emosi—Mengapa EI lebih penting daripada IQ*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kaźmierczak, I., Zajenkowska, A., Rajchert, J., Jakubowska, A., & Abramiuk-Szysko, A. (2023). The role of anger expression in unmet expectations and depressive symptoms. *Depression Research and Treatment*, 2023. <https://doi.org/10.1155/2023/8842805>
- Rahmawati, M. (2021). *Penggunaan handheld untuk membangun unsur-unsur dramatik pada sinematografi film “Kelabu di Langit Biru”* (Skripsi). 1–23.
- Rabiger, M., & Cherrie, M. H. (2020). *Directing: Film techniques and aesthetics* (6th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351186391>
- Rochmah, F., Machmud, A., Mufid, M. A., & Kuswoyo, N. A. (2023). *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 01(3), 23–40.
- Sari, R. P., & Abdullah, A. (2020). Analisis isi penerapan teknik sinematografi video klip monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, 1(6). <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i1.9236>
- Saskia, N. N., & Sastri, P. D. (2025). Hubungan antara social support dan loneliness dengan disregulasi emosi pada remaja pelaku self-harm di Sekolah Menengah Kejuruan X Kota Bandung. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 5(2), 577–588. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v5i2.6231>

Sitoresmi, A. R. (2024, April 22). Mengenal emosi negatif, jenis-jenis, dan cara mengatasinya agar lebih tenang. *Liputan6*.
<https://www.liputan6.com/hot/read/5578434/mengenal-emosi-negatif-jenis-jenis-dan-cara-mengatasinya-agar-lebih-tenang>

Sugiyono. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sulaeman, D., & Hanifah, A. (2023). Disappointment and regretting representations in *Dunkirk* and *1917* movies. *CALL*, 4(2). <https://doi.org/10.15575/call.v4i2.15587>

Sutandio, A. (2020). *Dasar-dasar kajian sinema*. Ombak.

Thompson, R., & Bowen, C. J. (2012). *Grammar of the shot*. Focal Press.
<https://doi.org/10.4324/9780080927053>

Yilmaz, M. B., Lotman, E., Karjus, A., & Tikka, P. (2023). An embodiment of the cinematographer: Emotional and perceptual responses to different camera movement techniques. *Frontiers in Neuroscience*, 17.
<https://doi.org/10.3389/fnins.2023.1160843>



LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)

Nathanael William Napitupulu_00000070061_Skripsi_Turnitin.pdf			
ORIGINALITY REPORT			
11%	10%	5%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	kc.umn.ac.id Internet Source	3%	
2	openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id Internet Source	1%	
3	ojs.unida.ac.id Internet Source	1%	
4	Submitted to The Hong Kong Polytechnic University Student Paper	1%	
5	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%	
6	www.liputan6.com Internet Source	1%	
7	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	1%	
8	Dian Miranda, Andini Linarsih, Desni Yuniarni. "Muatan Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam video Upin-Ipin Musim 15", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023 Publication	<1%	
9	repo.bunghatta.ac.id Internet Source	<1%	
10	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%	

AI Report

We predict this text is

Human Generated

AI Probability

0%

This number is the probability that the document is AI generated, not a percentage of AI text in the document.

Plagiarism



The plagiarism scan was not run for this document. Go to gptzero.me to check for plagiarism.

Nathanael William Napitupulu_00000070061_Skripsi_Turnitin.pdf - 12/5/2025

Cek Dulu

PENERAPAN HANDHELD KAMERA DALAM MENGGAMBARAKAN EMOSI NEGATIF MAMAT DI FILM MIC CHECK!
SKRIPSI PENCIPTAAN NATHANAEL WILLIAM NAPITUPULU 00000070061 PROGRAM STUDI FILM FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA TANGERANG 2025 i PENERAPAN HANDHELD KAMERA DALAM MENGGAMBARAKAN EMOSI NEGATIF MAMAT DI FILM MIC CHECK!

SKRIPSI diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

NATHANAEL WILLIAM NAPITUPULU 00000070061 PROGRAM STUDI FILM FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA TANGERANG 2 Penerapan Kamera Handheld..., Nathanael William, Universitas Multimedia Nusantara 1.

LATAR BELAKANG PENCIPTAAN Sinematografi adalah teknik menangkap gambar bergerak menggunakan kamera untuk pembuatan film, serial televisi, dan media visual lainnya.

Sinematografi sangat berperan penting agar suatu video tersebut menarik dan dapat menyampaikan pesan dengan baik (Sari & Abdullah, 2020).

Secara umum komponen besar sinematografi terdiri dari tiga bagian yaitu type of shot, camera angle, dan camera movement (Sutandio, 2020).

Kamera handheld menghasilkan gambar yang tidak stabil, memberikan kesan natural, imersif, dan kedekatan dengan karakter atau peristiwa pada sebuah adegan.

Efek ini sering dimanfaatkan untuk membangun ketegangan psikologis, atau suasana dokumenter (Yilmaz et al., 2023).

Selain itu, menurut (Diputra et al., 2025), Teknik slow dapat menciptakan ketegangan serta memperkuat konflik dan membantu naratif untuk mendukung perasaan dan situasi emosional yang terjadi pada adegan.

Pada dasarnya, emosi manusia dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu emosi positif dan emosi negatif, emosi negatif memiliki sifat merusak bagi diri sendiri maupun orang lain (Baihaqi, 2005).

Emosi muncul ketika seseorang tidak mendapat keinginannya serta harapannya tidak terpenuhi sehingga muncul kekecewaan pada seseorang (Goleman, 2016).

Emosi negatif merujuk kepada perasaan seseorang seperti marah, cemas, sedih, kecewa atau putus asa yang dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik seseorang secara serius (Sitoresmi, 2024).

Penulis yang berposisi sebagai sinematografer dalam film ini berusaha untuk menuliskan penerapan kamera handheld dalam membangun dan mengungkapkan emosi negatif Mamat pada film Mic Check!

dengan menganalisis Gerakan visual kamera handheld, penelitian ini menuliskan bahwa film dapat menggunakan gambar dalam mengungkapkan emosi.

3 Penerapan Kamera Handheld..., Nathanael William, Universitas Multimedia Nusantara 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 mengungkapkan 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 pergerakan camera 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 menabahkan tekanan pada adegan tersebut, tetapi tidak sedikit juga film bergendre 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 4 Penerapan Kamera Handheld..., Nathanael William, Universitas Multimedia Nusantara sensasi pernapas 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 frustrasi, 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 keinginan yang tidak terpenuhi.

5 Penerapan Kamera Handheld..., Nathanael William, Universitas Multimedia Nusantara 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 antar pribadi dapat memicu depresi hal ini dapat menghubungkan kemarahan dengan kekecewaan akibat harapan yang tidak terpenuhi (Kazmierczak 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 penelitian 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 penelitian 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.

6 Penerapan Kamera Handheld..., Nathanael William, Universitas Multimedia Nusantara 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 ia 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 ratio 1:85:1, berdurasi 15 menit, dan memiliki format 4K. Pendekatan artistik yang digunakan penulis mengambil referensi dari film: 1.

Whiplash (2014) Gambar 3.

1. 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.

LAMPIRAN B Form bimbingan

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : NATHANAEL WILLIAM NAPITUPULU
NIM : 00000070061
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Frans Sahala Moshes Rinto, S.I.Kom., M.I.Kom. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	02 September 2025	09:00	Bimbingan pertama menentukan topik dan arahan penulisan nantinya di bab 4	10 Oktober 2025 18:34
2	01 Oktober 2025	12:29	Membahasa bab 1 serta teori apa saja yang dipakai untuk skripsi ini serta rev-erensi	04 Desember 2025 20:54
3	24 Oktober 2025	09:31	Membahas bagian teori dan apa saja hal yang akan dibahas di bab 4	04 Desember 2025 20:54
4	18 November 2025	09:30	Revisi bab 2 dan mulai membahas bab 3	04 Desember 2025 20:54
5	25 November 2025	09:30	Membahas isi bab 4.1 dan 4.2 serta revisi bab 3	04 Desember 2025 20:54
6	29 November 2025	15:00	Membahas revisi bab 4 dan membahas hasil revisi bab 3	04 Desember 2025 20:54
7	03 Desember 2025	07:00	Membahas revisi bab 4 dan membahas bab 5 kesimpulan	04 Desember 2025 20:54
8	05 Desember 2025	09:00	Pembahasan kesimpulan dan abstrak serta pengecekan kelengkapan isi dan data file skripsi	05 Desember 2025 11:49



LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut: (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

NAMA	Nathanael William Napitupulu
NIM	00000070061
PRODI	FILM & ANIMASI
ANGKATAN	2022
EMAIL	nathanael.william@student.umn.ac.id
ALAMAT	Jl. Asahan 1 No.21, RT.006/RW.015, Kab.Banten
NO. TLP / HP	082143727502
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Siti Adelina

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: (Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.)

HARI	Kamis
TANGGAL	13 Maret 2025
TEMPAT	Lecture Theater

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

(Nathanael William
Napitupulu)

MULTIMEDIA
NUSANTARA

KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)


INDIVIDU / KELOMPOK	Kelompok	
NAMA PRODUKSI	T2C	
JENIS ANIMASI / FILM	FILM	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
0000069932	Jason Melvine	Strategi produser dalam mengatasi keterbatasan anggaran pada produksi film pendek
0000070061	Nathanael William Napitupulu	PEGGUNAAN LOW KEY LIGHTING SERTA TONE PISAU DALAM PENGAMBIARAN KARAKTER DALAM FILM "CONVICTION OF DOUBT" (2025)
00000710654	Hieremias Diamond Pinantun	Representasi Emosi Karakter Melalui Dialog Dalam Film Pendek Bertema Pendidikan
0000080979	Gregorius Diaz Kawalusan	STRATEGI ART DIRECTOR DALAM MEMBANGUN MOOD CERITA MELALUI MISE EN SCENE: STUDI FOKUS PADA SETTING LATAR FILM "CONVICTION OF DOUBT"
0000069395	Jason Kirana	PERAN SUKSESA DALAM MENYERANGKAN REALISASI PROSEDUR DAN GRAMATISKEH DALAM FILM PENDEK LAINNYE COURTROOM LEMAH "CONVICTION OF DOUBT" (2025)
0000069550	Thomas Indriya Kautaman	PERANAN DAN SELASA PLUS BEKAS SEBAGAI PRONATA PROSEDURAN TUDUHAN KASUS YANG TERJADI PADA FILM CONVICTION OF DOUBT


Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:


1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

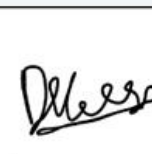
Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

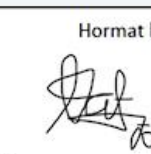
Hormat kami,



 Jason Melvine


 Jason Kirana


 Hieremias Diamond Pinantun


 Gregorius Diaz Kawalusan


 Nathanael William Napitupulu


 Thomas Indriya Kautaman

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA