

shot size ini dapat memusatkan perhatian penonton pada detail dalam gambar berupa ruam yang tidak hilang dan semakin parah. Mengacu pada teori Brown (2022) dan Kryanova (2023) *high angle* digunakan pada *shot 7* digunakan untuk menggambarkan ketidakberdayaan Lesmana yang tidak dapat melakukan apa – apa ketika ada orang masuk ke dalam toilet, Lesmana hanya bisa terdiam dan mengecilkan suara *handhpone*-nya agar tidak ketahuan. Dengan pemilihan *high angle* penonton dapat memaknai ketidakberdayaan Lesmna karena efek sudut *camera angle* yang tinggi membuat Lesmana terlihat kecil dan lemah.

Mengacu pada teori Diputra et al. (2025) penulis menggunakan teknik kamera *handheld* pada *shot 7* yaitu *shot* diambil dari sudut atas toilet meskipun tempatnya sempit dan juga tidak memerlukan waktu yang lama untuk melakukan setting kamera karena kamera hanya di pegang menggunakan kedua tangan dengan batuan *handgrip* dan *saddlebag*. Risiko yang harus diperhatikan pada penerapan teknik ini ketika menggunakan *Focal length* lensa yang padat. Pada *shot 9*, penulis menggunakan *Focal length* lensa 50mm yang dapat menghasilkan guncangan yang berlebihan kerana menghasilkan gambar yang cukup padat meskipun telah menggunakan alat bantu. Guncangan yang berlebih ini dapat membuat penonton pusing dan mengalihkan fokus dari cerita, sehingga diperlukan konsentrasi lebih dan keterampilan dalam menjaga keseimbangan bagi operator kamera.

5. SIMPULAN

Berdasarkan proses penciptaan yang telah dilakukan, penerapan teknik kamera *handheld* dapat menggambarkan rasa takut pada karakter Lesmana pada *scene 1A shot 2*, *scene 9 shot*, dan *scene 13 shot 7* dan *9*. Pada *scene 1A shot 2 handheld* berfungsi untuk menggambarkan rasa takut Lesmana melalui guncangan yang relatif terkontrol, sehingga meniru respons fisiologis Lesmana yang menegang dan tergesa – gesa tanpa mengganggu fokus penonton pada cerita. Keberhasilan ini juga didukung dengan penggunaan *shot size medium shot* ke *clos-up* dengan *camera angle* sedikit *low* yang memberikan kesan perlawanan Lesmana terhadap ancam. Keterbatasan pada *shot* ini pada penerapan teknik *handheld* yaitu komposisi yang

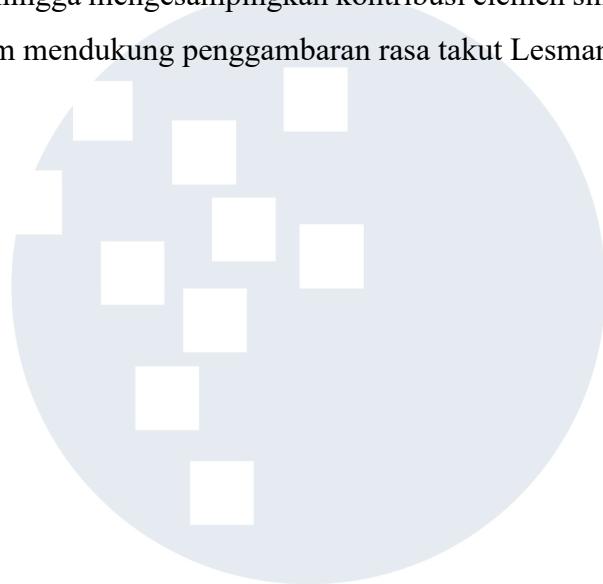
dapat berubah – ubah tanpa disadari karena terlalu fokus pada subjek, meskipun dalam konteks naratif hal tersebut masih dapat menggambarkan perasaan ketidakseimbangan emosional.

Pada *scene 9 shot 1*, fungsi *handheld* tidak hanya menggambarkan rasa takut Lesmana, tetapi juga menjadi penekan tekanan secara situasional. Guncangan yang digabungkan dengan *floating* berhasil menggambarkan rasa takut dan urgensi Lesmana saat meminta bantuan dukun Slamet. Keberhasilan ini juga didukung oleh pemilihan *shot size close-up* dan *high angle* yang secara visual menempatkan Lesmana dalam posisi terintimidasi. Dalam penerapan shot ini memiliki risiko dalam menjaga keseimbangan, jika guncangan tidak di kontrol dengan baik, risiko mengalihkan perhatian penonton dari ekspresi wajah yang menjadi pusat emosi adegan.

Sementara itu pada *scene 13 shot 7* dan *9*, *handheld* digunakan untuk menggambarkan peningkatan rasa takut dari guncangan yang terasa secara cepat yang efektif dalam meniru tremor tubuh yang dialami Lesmana. Perbedan fungsi *shot* telihat jelas, pada *shot 7 medium long shot* dan *high angle* berperan untuk menampilkan gestur tubuh dan ketidakberdayaan Lesmana. Pada *shot 9 close-up* hingga *extreme close-up* berfungsi memusatkan perhatian penonton pada ekspresi wajah dan detail ruam yang semakin parah. Sehingga keberhasilan pada *shot* dalam adegan ini tidak hanya melalui *handheld*, tetapi juga penggunaan *shot size* dan *camera angle* dalam komosisi yang memiliki fungsi semiotik yang menggambarkan rasa takut Lesmana. Adapun risiko yang dihadapi pada *shot 9* yaitu penggunaan *focal length* lensa 50mm akan menghasilkan guncangan yang berlebihan yang dapat mengganggu fokus penonton jika tidak diimbangi dengan kontrol yang baik.

Proses penciptaan ini menunjukkan bahwa teknik kamera *handheld* tidak hanya berfungsi sebagai alat atau teknik, melainkan sebagai perangkat artistik yang dapat menyampaikan pengalaman emosional secara subjektif dengan dukungan komposisi visual berupa *shot size* dan *camera angle*. Tidak hanya itu, guncangan dari *handheld* juga dapat membawa penonton seolah hadir dalam adegan sehingga dapat lebih merasakan ancaman yang di rasakan Lesmana dan juga penggunaan *shot size* dan *camera angle* dalam komposisi dapat memperkuat fokus dan

memberikan informasi kepada penonton yang membantu menggabarkan rasa takut yang dialami lesmana pada *shot*. Karya ini dapat digunakan sebagai referensi bagi *filmmaker* lain dalam menggambarkan emosi tanpa harus mengandalkan dialog. Penelitian penciptaan ini memiliki keterbatasan, yaitu analisis emosi hanya dikaitkan pada teknik kamera *handheld* dengan komposisi visual *shot size* dan *camera angle* sehingga mengesampingkan kontribusi elemen sinematik lain seperti tata cahaya dalam mendukung penggambaran rasa takut Lesmana.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA