

dan diteror untuk diam. Ia merasa takut karena jika ia tidak bertindak, maka akan ada banyak korban selanjutnya. Hal ini melandasi aksi Talisa untuk berjuang memberitakan kejadian ini. Dalam menggambarkan ketakutan Talisa, salah satu cara yang penulis dapat gunakan adalah dengan teknik *handheld*.

## **1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan *handheld* dapat menggambarkan ketakutan Talisa dalam film *Ekspose*?

Fokus masalah penelitian ini terdapat pada adegan 4, 6 dan 7. Pada adegan 4, Talisa mengalami ketakutan karena mendapatkan pesan teror melalui telepon genggamnya. Pada adegan 6, Talisa takut setelah mendapatkan teror fisik berupa paket dan surel. Kemudian, pada adegan 7, Talisa melawan rasa takut tersebut saat membawa bukti-bukti tersebut dan melawan atasannya di kantor.

## **1.2 TUJUAN PENCIPTAAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pergerakan kamera *handheld* dalam menggambarkan ketakutan Talisa dalam film *Ekspose*.

# **2. LANDASAN PENCIPTAAN**

## **2.1 SINEMATOGRAFI**

Sinematografi merupakan salah satu unsur sinematik, yang mana adalah aspek teknis dalam pembentukan film (Pratista, 2024). Sinematografi bukan hanya merekam yang ada di depan kamera, namun merupakan sebuah proses menggabungkan ide, kata-kata, aksi, pesan tersirat, nada, dan aspek non-verbal lainnya menjadi visual (Brown, 2021).

Dalam menyusun shot, sinematografer atau yang biasa disebut *director of photography* dapat menggunakan beberapa aspek seperti komposisi, cahaya dan warna, lensa, fokus, perspektif, pergerakan, tekstur, informasi, *POV*, dan metafora visual. Aspek ini merupakan bahasa visual yang digunakan untuk bercerita melalui shot yang dibuat (Brown, 2021). Berdasarkan hal tersebut, menjadi tugas

sinematografer untuk menyusun shot agar cerita yang ingin disampaikan sutradara dapat tersampaikan dengan jelas.

## 2.2 **HANDHELD**

Pergerakan kamera merupakan aspek penting dan kuat dalam bercerita, karena film merupakan media seni yang memerlukan pergerakan. Berbeda dengan bentuk seni lainnya, pandangan audiens saat menonton film dapat bergerak (Brown, 2021). Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) menyatakan bahwa subjek atau kamera yang bergerak dapat membuat komposisi menjadi dinamis. Bordwell dkk. (2024) juga menyebutkan bahwa pergerakan kamera dapat menambah informasi gambar tersebut. Pergerakan kamera dapat menjadi representasi penonton dalam menangkap adegan. Saat kamera mendekat atau mengikuti subjek, maka penonton juga merasakan pendekatan itu.

Menurut Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020), terdapat 2 jenis umum pergerakan kamera yaitu pivot dan dinamis. Pergerakan pivot merupakan pergerakan di mana kamera bergerak pada satu sumbu, seperti *pan* dan *tilt* sedangkan pergerakan kamera dinamis adalah saat posisi kamera bergerak sepenuhnya. Pergerakan kamera pivot dan dinamis dapat dicapai menggunakan teknik *handheld*.

Menurut Brown (2021), selain menggunakan teknik *handheld*, untuk membuat pergerakan kamera pivot dan dinamis diperlukan bantuan alat lain seperti *camera head* atau *steadicam*. *Camera head* merupakan penghubung antara kamera dengan alat penyeimbang atau penggerak seperti *tripod*, *crane*, *dolly*, dan lainnya yang memungkinkan kamera bergerak secara pivot selagi alat lainnya bergerak. Di sisi lain, *steadicam* dapat menggerakkan kamera ke segala arah dengan halus. Alat penyeimbang *steadicam* dapat menghasilkan pergerakan kamera yang mirip dengan *handheld* namun dengan keseimbangan yang lebih baik.

*Handheld* merupakan salah satu teknik pendukung pergerakan kamera di mana operator kamera memegang kamera tanpa alat penyeimbang, atau dengan disangga di pundak. Teknik ini sudah sejak lama dilakukan karena lebih praktis

dalam menggerakkan kamera dibandingkan menggunakan *dolly*. Meski sudah banyak cara untuk menggerakkan kamera, namun *handheld* masih kerap digunakan karena menciptakan kedekatan yang tidak dapat ditiru (Brown, 2021).

Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) menyatakan bahwa penggunaan *handheld* dapat memperlihatkan ketidakstabilan, guncangan atau *jiggles*, *framing* yang tidak beraturan, bahkan gerakan dari nafas operator kamera. Meski begitu, ia berpendapat bahwa banyak *filmmaker* yang memanfaatkan teknik ini untuk mendukung gaya visual mereka. Mereka menyampaikan bahwa dengan menggunakan *handheld*, banyak film berhasil memperlihatkan detail dan emosi cerita melalui visual (hlm. 197).

### 2.3 KETAKUTAN

Li dkk. (2023) berpendapat bahwa ketakutan adalah respon adaptif ketika menghadapi suatu bahaya. Terciptanya memori baru akan ketakutan menjadi pemicu jika nanti individu kembali berada di situasi berbahaya. Ketakutan menimbulkan kewaspadaan sehingga jika dihadapi dengan situasi yang serupa, individu bisa menyikapinya lebih baik.

Krysanova (2023) menulis bahwa indikator ketakutan yang paling mendasar adalah melalui ekspresi wajah, terutama pada mata dan mulut. Pandangan mata dapat menunjukkan kepanikan yang ekstrem, terutama mata yang melebar, melotot, atau terbelalak. Sebaliknya, mata juga bisa tertutup rapat atau berlinang air mata akibat rasa sakit atau horror. Selain mata, wajah tokoh yang ketakutan sering tampak tegang, pucat pasi, atau berubah warna. Reaksi pada mulut seperti bibir yang bergetar atau tertutup rapat juga sering terjadi, sementara rahang mungkin terkulai atau tersentak.

Fischer (2022) menyatakan bahwa banyak film menggambarkan berbagai macam emosi, salah satunya adalah ketakutan. Ia juga menyatakan bahwa emosi seringkali bercampur, seperti amarah yang biasa berbarengan dengan ketakutan. Bourne (2025) menulis bahwa ketakutan biasa memiliki penyebab yang jelas dan

nyata. Ia menambahkan bahwa ketakutan seringkali disertai dengan meningkatnya adrenalin, perasaan bahaya, dan dorongan untuk melarikan diri.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

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

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif pada penelitian ini. Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang cenderung menggunakan analisis dan memberikan deskripsi, penjelasan, dan validasi akan peristiwa yang sedang diteliti (Ramdhan, 2021). Sugiyono (2025) menyatakan bahwa metode kualitatif bertujuan untuk menemukan pola interaktif, menemukan teori, menggambarkan realitas, atau untuk memperoleh pemahaman makna. Teknik pengumpulan data kualitatif dapat menggunakan dokumentasi, dengan data berupa deskriptif kualitatif atau dokumen pribadi. Analisis pada penelitian kualitatif salah satunya adalah fokus mencari pola.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi terhadap teknik pergerakan kamera *handheld* dan emosi ketakutan pada film. Lalu mengambil *screenshot* yang melibatkan teknik tersebut yaitu pada adegan 4, 6, dan 7. Penulis kemudian melakukan studi literatur dengan menggunakan buku dan jurnal yang sesuai dengan teknik pergerakan kamera *handheld* dan ketakutan sebagai data pendukung.

#### **3.2. OBJEK PENCIPTAAN**

Karya dalam penelitian ini adalah film pendek fiksi yang berjudul *Ekspose*. Film pendek produksi Aether.co ini berdurasi 15 menit dan terdiri dari 8 adegan. *Aspect ratio* yang digunakan adalah 1:1,78, dan format *delivery* film ini adalah *.mov*. Penulis menggunakan kamera *RED Komodo-X* dan lensa *Dzofilm Vespida Prime* dalam proses produksi film *Ekspose*. Pada bagian *handheld* penulis menggunakan Tilta Handgrip dan Shoulderpad serta dibantu saddlebag.